

ATELIERS 8-18 ANS

**À DESTINATION
DE L'ENSEIGNEMENT
PRIMAIRE ET SECONDAIRE**

**DIGIBIRD,
ENVOL DE VOS COMPÉTENCES
VERS LE NUMÉRIQUE**

Un projet initié par Technocité, financé par le Digital Belgium Skills Fund, en collaboration avec l'Ee-campus et l'Instance Bassin EFE



LE PROJET DIGIBIRD

UNE OPPORTUNITÉ EXCEPTIONNELLE POUR VOTRE ÉCOLE !

Le projet « Digibird » (DBSF) a pour ambition d'améliorer les compétences numériques des jeunes - public de 8-18 ans. Plus concrètement, l'objectif du DBSF est de les accompagner de façon ludique à l'apprentissage des technologies et à la découverte des dernières tendances numériques !

Le codage sur Minecraft Education, un Escape Game sur la cybersécurité, les dérives des réseaux sociaux ou encore les objets connectés... **Technocité vous propose un panel d'ateliers et de formations ludiques pour vos étudiants !**

Dans ce cadre, Technocité se déplace chez vous, dans les écoles primaire et secondaire, afin d'offrir des ateliers entièrement gratuits et équipés de matériel de pointe comme les cartes arduino, les robots humanoïdes, des Nintendos Switch et bien d'autres surprises...

Tout un programme pour éduquer les jeunes à ces technologies axées vers les sciences (mathématique, géométrie dans l'espace...), la programmation, le codage, l'intelligence artificielle, l'IoT... et qui sait... susciter de nouvelles vocations !



QUI SOMMES-NOUS ?

Technocité, pôle de formation de veille et de sensibilisation, basé à Mons et Hornu, s'inscrit dans une logique de développement économique, pour répondre à des besoins exprimés dans les deux axes de l'ICT (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.



L'Eurometropolitan e-Campus est une structure collective d'enseignement supérieur et de formation continue dans les domaines du numérique. Cette structure, basée à Tournai, regroupe l'ensemble des Universités de la Fédération Wallonie-Bruxelles (UMons, UCL, ULB, UNamur et ULiège), les Hautes Ecoles de la Province du Hainaut (HE Condorcet, ESA Tournai, HEH, HELHA), ainsi que le Forem et son partenaire technologique le Centre de recherche Multitel.



C'est donc tout naturellement que Technocité s'associe à eux afin de co-organiser l'offre des ateliers en relation avec les métiers du numérique répondant aux besoins socio-économiques locaux.



NOS ATELIERS ET FORMATIONS
POUR L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

MINECRAFT EDUCATION



L'objectif de notre atelier est de **préparer les jeunes élèves au métier du développement** informatique. En effet, ce bac à sable géant qu'est Minecraft Education permet de commencer à **apprendre les règles de l'algorithmie et des langages de programmation** très tôt, tout en s'amusant via le Code Builder for Minecraft. Cet outil aide également à préparer les jeunes au futur en développant des compétences telles que la collaboration, la communication, la pensée critique et la pensée systémique.



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une demi-journée (matinée ou après-midi) ou d'une journée.
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux enfants de 8 à 12 ans. Classes allant de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire.
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés de maximum 12 élèves.
Nous pouvons scinder les groupes en deux si le nombre d'élèves par classe est trop élevé (un atelier le matin et un l'après-midi).
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les ordinateurs.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

SWITCH YOUR MIND

Beaucoup de jeunes élèves ont déjà été confronté à l'IoT et aux objets connectés dans le cadre scolaire. Ces outils au fort potentiel d'apprentissage manquent parfois de lien avec le réel. Cet atelier aura recours au **Nintendo Labo** qui propose des **kits de création** en carton afin de donner une nouvelle dimension d'immersion à la console. Avec ces kits, vos élèves pourront **construire et utiliser des robots, des pianos, des véhicules** mais aussi faire de la réalité virtuelle, une mini maison connectée... Un potentiel de découverte absolument saisissant pour faire comprendre aux plus jeunes les enjeux de la technologie dans leur vie future.



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une journée
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux enfants de 8 à 12 ans. Classes allant de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire.
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés de maximum 12 élèves.
Nous pouvons scinder les groupes en deux si le nombre d'élèves par classe est trop élevé (un atelier le matin et un l'après-midi).
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les Nintendos Switch.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.

NINTENDO LABO™

CONSTRUIRE **JOUER** **DÉCOUVRIR**



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022



**NOS ATELIERS ET FORMATIONS
POUR L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE**

MINECRAFT EDUCATION



L'objectif de notre atelier est de **préparer les jeunes élèves au métier du développement** informatique. En effet, ce bac à sable géant qu'est Minecraft Education permet de commencer à **apprendre les règles de l'algorithmie et des langages de programmation** très tôt, tout en s'amusant via le Code Builder for Minecraft. Cet outil aide également à préparer les jeunes au futur en développant des compétences telles que la collaboration, la communication, la pensée critique et la pensée systémique.



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une demi-journée (matinée ou après-midi) ou d'une journée.
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux enfants de 12 à 16 ans.
Classes allant de la 1^{ère} à la 3^{ème} secondaire.
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés de maximum 12 élèves.
Nous pouvons scinder les groupes en deux si le nombre d'élèves par classe est trop élevé (un atelier le matin et un l'après-midi).
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les ordinateurs.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

L'ATELIER DU JEU VIDÉO

Cet atelier a pour objectif de **créer un jeu vidéo** directement jouable sur la console **Nintendo Switch** via leur application « L'atelier du jeu vidéo ». Scénarisation, création et personnalisation des éléments graphiques, programmation et paramétrage des actions qui composeront le jeu sont autant d'étapes qui seront nécessaires à l'aboutissement. L'approche de Nintendo en matière de code permet de combiner la programmation par bloc tout en les mettant en lien avec l'ensemble des autres actions qui composeront le jeu. Pédagogiquement, nous aurons recours aux didacticiels de l'application pour en comprendre les mécaniques avant de passer à la programmation libre du jeu.



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une journée
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux enfants de 12 à 16 ans.
Classes allant de la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire.
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés de maximum 12 élèves.
Nous pouvons scinder les groupes en deux si le nombre d'élèves par classe est trop élevé (un atelier le matin et un l'après-midi).
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les Nintendos Switch.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

MARSCRAFT CODING

Vous avez toujours rêvé de visiter la planète Mars avec vos élèves ? Vous pouvez désormais le faire grâce à « MarsCraft Coding » ! Cette activité placera les jeunes dans un monde créé dans **Minecraft** représentant la planète Mars. L'objectif de cet atelier est de **sensibiliser les joueurs** aux problématiques rencontrées actuellement par la NASA avec ses robots mobiles (Rovers). De nombreuses compétences seront mises en application : construction des Rovers, recherche et collecte d'informations dans « Minecraft », transformation de ces ressources en images, **programmation d'une intelligence artificielle** pour reconnaître ces images,...



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une journée
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux enfants de 12 à 18 ans.
Classes allant de la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire.
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés de maximum 12 élèves.
Nous pouvons scinder les groupes en deux si le nombre d'élèves par classe est trop élevé (un atelier le matin et un l'après-midi).
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les Nintendos Switch.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

ESCAPE GAME MINECRAFT

« BLACKOUT »

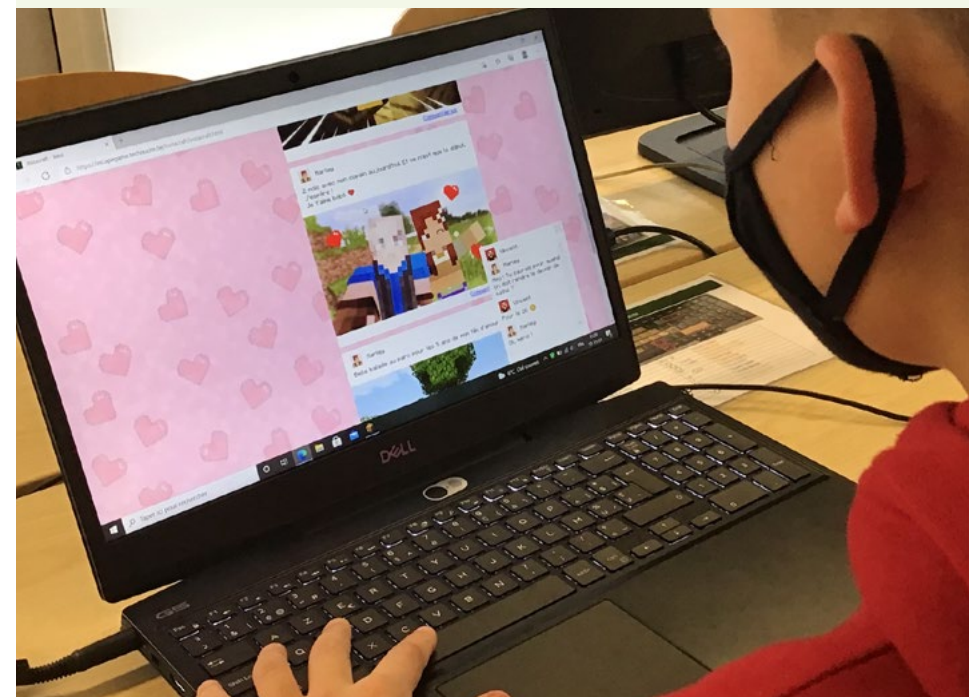


Sensibilisez vos étudiants aux usages des réseaux sociaux, au cyberharcèlement ainsi qu'aux bases de la sécurité informatique grâce à notre « Escape Game Minecraft Blackout ». Grâce à ce serious game, les étudiants seront en immersion totale dans l'environnement virtuel Minecraft et devront collaborer pour résoudre des énigmes. Une question se pose désormais : vos étudiants vont-ils se transformer en bourreaux ou seront-ils les sauveurs des prisonniers du jeu ? A eux de choisir !



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une demi-journée (matin ou après-midi)
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux jeunes de 12 à 18 ans.
Classes allant de la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés de 7 ou 8 joueurs.
Nous pouvons scinder les groupes en quatre si le nombre d'élèves par classe est trop élevé (deux groupes matins et deux groupes l'après-midi).
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les ordinateurs.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

LES JOURNÉES DU NUMÉRIQUE À MONS ET À TOURNAI

Les journées du numérique dans nos centres de formation se composent de 4 ateliers :

1. Les objets connectés (Technocité Mons et Ee-Campus Tournai) :

Les étudiants aborderont les bases de la programmation en travaillant avec du matériel de pointe comme les cartes Arduino, les invento-kits Makeblock, les Thymios et découvriront la logique algorithmique.

2. L'Escape Game « Wanna Cry » (Technocité Mons) :

Initiez vos étudiants aux langages informatiques et à la cybersécurité de manière ludique avec notre Escape Game « Wanna Cry » ! 1 équipe, 1 salle fermée et 1 heure pour s'en sortir...

3. L'Escape Game Minecraft « Blackout » :

Sensibilisez vos étudiants aux usages des réseaux sociaux, au cyberharcèlement ainsi qu'aux bases de la sécurité informatique grâce à notre « Escape Game Minecraft ».

4. Minecraft Eduction :

Les étudiants pourront appréhender le codage grâce à Minecraft Education tout en développant des compétences telles que la communication et la collaboration !



ORGANISATION

- **Durée** : Une journée pendant laquelle les étudiants feront les 3 activités proposées.
- **Lieu** : Chez Technocité à Mons et à l'Ee-campus de Tournai.
- **Public** : Adapté aux jeunes de 12 à 18 ans. Classes allant de la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire.
- **Groupe** : La classe doit être composée de minimum 20 élèves.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

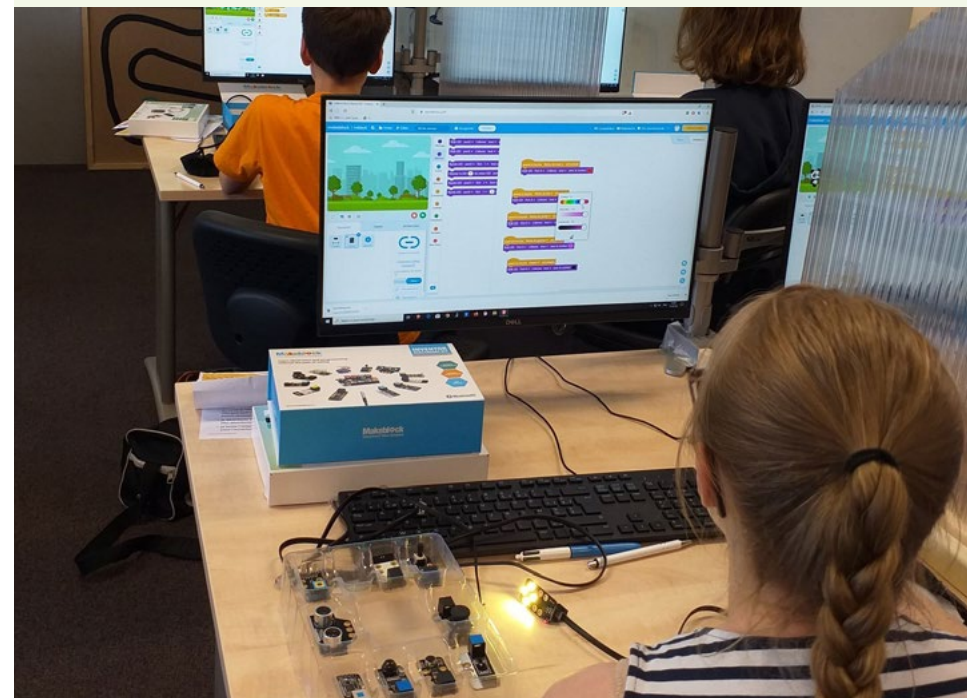
LES LABORATOIRES IOT (OBJETS CONNECTÉS)

L'objectif de ce laboratoire est de **développer les compétences des jeunes aux outils numériques**. Grâce à ce labo, les étudiants aborderont les bases de la programmation en travaillant avec du matériel de pointe comme les cartes Arduino, les inventor-kits Makeblock, les Thymios et découvriront la logique algorithmique.



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une journée
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux jeunes de 12 à 18 ans.
Classes allant de la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire.
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés entre 12 et 15 étudiants.
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi,
d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les ordinateurs et le matériel nécessaire.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

SE CONNAITRE POUR MIEUX ENTREPRENDRE

Les jeunes entre 12 et 18 ans évoluent dans un monde où une multitude d'opportunités se présentent. Certains savent très bien ce qu'ils souhaitent découvrir et ce vers quoi ils veulent évoluer plus tard, d'autres hésitent, doutent encore et se posent beaucoup de questions. Par le biais d'activités, nous souhaitons **amener les jeunes à développer un esprit entrepreneurial**. Pour cela, le jeune doit bien se connaître afin de poser des choix qui le guideront dans la réalisation de ses projets. Cela est indispensable dans un processus de mise en projet : **se découvrir, prendre conscience de qui on est, de ses forces, ses faiblesses, de ce qui nous anime** mais aussi de ce que l'on souhaite explorer dans ce monde qui nous submerge d'informations.



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une demi-journée (matin ou après-midi)
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux jeunes de 12 à 18 ans.
Classes allant de la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés entre 12 et 15 étudiants.
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les ordinateurs et le matériel nécessaire.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : D'avril à mai 2022
- Année scolaire 2022-2023 : De septembre à novembre 2022

LA PROGRAMMATION GAMING

L'objectif de cet atelier est de permettre aux jeunes de **développer leur esprit logique grâce à l'apprentissage du codage** de base permettant de s'initier au jeu vidéo et ainsi, mieux comprendre son fonctionnement. Pour cela, deux laboratoires gaming sont organisés :

1. La programmation avec Pico-8 :

Les étudiants pourront réaliser un premier jeu de A à Z, du code aux visuels, en passant par les sons.

2. Le métier de Game Developer :

Les étudiants auront l'occasion de développer leur jeu avec Unity 2D.



ORGANISATION

- **Durée** : Atelier d'une journée
- **Lieu** : Dans votre école, dans un local pouvant accueillir du matériel informatique.
- **Public** : Adapté aux jeunes de 12 à 18 ans.
Classes allant de la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire
- **Groupe** : Les groupes doivent être composés entre 12 et 15 étudiants.
- **Infrastructure** : Nous vous demandons de disposer : d'une connexion wifi, d'un rétroprojecteur et d'un écran.
Technocité fourni les ordinateurs et le matériel nécessaire.
Toutes les mesures sanitaires nécessaires seront respectées.



AGENDA

Les sessions seront programmées aux dates suivantes :

- Année scolaire 2021-2022 : De septembre à novembre 2022

CONTACT

ET PRISE DE RENDEZ-VOUS

Toute **proposition d'adaptation** de nos ateliers est **ouverte** (selon vos besoins, horaires et publics).

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 vos dates.

**INTÉRESSÉ(E) D'ORGANISER
UN ATELIER GRATUIT
DANS VOTRE ÉCOLE ?**

Contactez Massimo Scardino
Gestionnaire de projet
massimo@technocite.be
0490/41.53.21

Un projet initié par Technocité, financé par le Digital Belgium Skills Fund, en collaboration avec l'Ee-campus et l'Instance Bassin EFE



L'UNION EUROPÉENNE ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

