



**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 7**

Arts numériques et médias visuels .....	8
Bureautique .....	11
Communication .....	13
IT .....	15
Orientation professionnelle .....	21
Informations pratiques .....	23

## **NOS FORMATIONS POUR LES ENSEIGNANTS 25**

Arts numériques et médias visuels .....	26
IT .....	27
Informations pratiques .....	29

## **VOS CONTACTS CHEZ TECHNOCITÉ 31**

## 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 POUVOIRS SUBSIDIANTS

Ces diverses formations sont financées dans le cadre de deux projets :



**forem.**



### L'ACCORD CADRE

Au travers d'une convention avec la Fédération Wallonie-Bruxelles et la Wallonie, Technocité propose tout son savoir-faire et son infrastructure pour vous accompagner, enseignants et élèves, à l'apprentissage du numérique au travers de différents types d'approches adaptées à vos besoins.

Cette offre est conçue pour enrichir l'expérience éducative des étudiants du 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré technique, professionnel, spécialisé ainsi que de l'enseignement supérieur non universitaire.

Elle garantit un accès exclusif à notre catalogue complet pour toutes les écoles de Wallonie.

### LE DIGITAL BELGIUM SKILLS FUND

Contrairement à l'accord cadre, ce financement fédéral ne fait aucune distinction sur le type d'enseignement et cible exclusivement les élèves des classes de primaire et secondaire (le public est susceptible d'évoluer chaque année, en fonction des financements attribués) avec un programme d'activités spécialement adaptées à ce public.

Vous voulez susciter de nouvelles vocations chez vos élèves ? Faites profiter votre classe de nos ateliers orientés développement, gaming, robotique, intelligence artificielle,...

## 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

Notre formation dédiée à l'utilisation de Blender invite à explorer l'univers captivant de la modélisation 3D. Initiez vos étudiants aux techniques avancées de modélisation, d'animation et de rendu 3D au travers d'une expérience immersive. Du sculpting, aux textures, à l'éclairage, découvrez les fonctionnalités puissantes de Blender pour donner vie à vos créations visuelles. Les étudiants auront la possibilité de transformer leurs idées créatives en œuvres virtuelles avec notre programme de modélisation 3D accessible et enrichissant.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 3 jours



### PUBLIC

Accord cadre\*

## MODÉLISATION 3D AVEC SKETCHUP

Découvrez la modélisation 3D avec notre module dédié à SketchUp. Conçu pour les élèves de 12 à 18 ans, cet atelier pratique développe des compétences allant de la création d'objets simples à la réalisation de projets complexes. En plus d'acquérir une expertise en modélisation, les participants auront l'opportunité d'explorer l'impression 3D pour donner vie à leurs créations virtuelles.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

De 3 à 5 jours



### PUBLIC

Accord cadre



## PRODUCTION PHOTOS ET VIDÉOS POUR LE WEB

À l'heure où l'image et la vidéo ont pris le pas sur notre manière de communiquer, il est important que les élèves et étudiants puissent être capables de produire des images de qualité et maîtriser les contraintes des plateformes web. Cette formation est axée sur la pratique, les élèves utiliseront du matériel léger tel que leur smartphone. Prise de vue en lumière et son mais aussi les bases du montage avec des produits open source, tout est pensé pour la pérennité de cet apprentissage.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Environ 2 jours



### PUBLIC

Accord cadre

## SUITE ADOBE WEB

La Suite Adobe est une référence incontestée dans le domaine de l'image et, même si les applications concurrentes sont légion, nulle n'est parvenue à faire vaciller la place de la Suite Adobe dans le monde de l'entreprise. Cette formation abordera les principaux logiciels qui permettent de créer et de gérer des projets web tels que Adobe Express, Dreamweaver ou encore Photoshop.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

1 jour par logiciel  
3 jours au total



### PUBLIC

Accord cadre

## SUITE ADOBE PRESSE

La Suite Adobe est une référence incontestée dans de domaine de l'image et même si les applications concurrentes sont légion, nulle n'est parvenue à faire vaciller sa place dans le monde de l'entreprise. Cette formation abordera les principaux logiciels qui permettent de créer et de gérer des projets presse tels que Adobe Photoshop, InDesign et Illustrator.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

1 jour par logiciel  
3 jours au total



### PUBLIC

Accord cadre

## SUITE ADOBE VIDÉO

La suite Adobe est une référence incontestée dans le domaine de l'image et même si les applications concurrentes sont légion, nulle n'est parvenue à faire vaciller sa place dans le monde de l'entreprise. Cette formation abordera les principaux logiciels qui permettent de créer et de gérer des projets vidéo tels que Adobe Premiere et After Effect principalement.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours



### PUBLIC

Accord cadre

## L'IA DE PHOTOSHOP

Photoshop, leader mondial de la retouche d'images, intègre des fonctionnalités d'intelligence artificielle (IA) qui simplifient et améliorent la création et la modification d'images. Voici un résumé des fonctionnalités clés à connaître :

- Remplissage basé sur le contenu : Cette fonctionnalité permet de combler les espaces vides ou indésirables en adaptant le contenu au contexte de l'image.
- Sélection du sujet : Grâce à l'IA, cette fonction isole instantanément le sujet principal d'une image, facilitant ainsi la retouche.
- Sélection des cheveux : Cet outil utilise l'IA pour capturer précisément les fins détails des cheveux lors de la sélection.
- IA générative Adobe Firefly : Une véritable révolution qui permet de générer du contenu visuel à partir de descriptions textuelles.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour



### PUBLIC

Accord cadre



## AS CONCEPT

Faites découvrir à vos étudiants les rouages du monde financier avec notre formation spécialisée sur le logiciel comptable AS Concept. A l'aide de ce logiciel, ils apprendront à naviguer efficacement dans cet outil puissant, à maîtriser les techniques de saisie comptable, de gestion des factures et d'établissement de rapports financiers. Ils auront ainsi l'opportunité d'acquérir une compréhension approfondie des fonctionnalités avancées pour optimiser la gestion comptable au sein d'une organisation. Cette formation pratique les préparera à exceller dans le domaine de la comptabilité.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 2 jours



### PUBLIC

Accord cadre

## MICROSOFT 365

Cette formation complète en bureautique offre un apprentissage approfondi de Microsoft 365. Suite à cette formation interactive les élèves pourront :

- Maîtriser les fonctionnalités avancées d'Access pour la gestion de bases de données ;
- Perfectionner leurs compétences en traitement de texte avec Word ;
- Affiner leurs compétences en analyse de données avec Excel ;
- Explorer leur créativité avec Publisher pour la conception de documents visuellement attrayants ;
- Perfectionner leurs présentations professionnelles avec PowerPoint.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

1 jour par module  
5 jours au total



### PUBLIC

Accord cadre

## GOOGLE SUITE EDU

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

- Google Workspace pour l'Éducation : découvrez les fonctionnalités essentielles de Google Workspace, notamment Gmail, Drive, Docs, Sheets et Slides. Apprenez à créer, partager et collaborer sur des documents en temps réel.
- Google Classroom : explorez cette plateforme de gestion de classe tout-en-un. Apprenez à créer des devoirs, à communiquer avec les élèves et à suivre leur progression.
- Chromebooks dans l'éducation : découvrez les avantages des Chromebooks en classe. Apprenez à configurer et à gérer ces appareils intuitifs et sécurisés.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

De 1/2 à 1 jour par module



### PUBLIC

Accord cadre



## STORYTELLING

Cette formation vise à développer les compétences en storytelling chez les étudiants et les enseignants. Le storytelling est un puissant outil pour transmettre des informations, susciter des émotions et renforcer le sentiment de communauté dans la classe.

- Introduction au storytelling : comprendre les bases du storytelling, comment structurer une histoire, créer des personnages et maintenir l'intérêt d'un public. Explorer les différents types de récits : narratifs, anecdotes, légendes,...
- Techniques de narration : apprendre à captiver votre auditoire grâce à des techniques de narration efficaces. Découvrir comment utiliser la voix, le rythme et les pauses pour rendre vos histoires plus engageantes.
- Storytelling dans l'éducation : en temps qu'enseignant, découvrez comment intégrer le storytelling dans vos cours et utiliser des exemples concrets pour enseigner des concepts, stimuler la créativité et favoriser l'apprentissage.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour



### PUBLIC

Accord cadre

## LES DÉRIVES DES RÉSEAUX SOCIAUX

Explorez les tenants et aboutissants des réseaux sociaux au travers de notre formation spécialisée. Plongez dans une analyse approfondie des dérives potentielles liées à l'utilisation de ces plateformes sociales, abordant des sujets tels que la désinformation, la cybersécurité et l'impact sur la vie privée. Apprenez à naviguer judicieusement dans l'univers numérique, développant une compréhension critique pour mieux gérer votre présence en ligne. Cette formation offre une perspective éclairée pour permettre aux étudiants de tirer le meilleur parti des réseaux sociaux tout en minimisant les risques associés.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour



### PUBLIC

Accord cadre

# UTILISATION PROFESSIONNELLE DES RÉSEAUX SOCIAUX

Notre formation sur l'utilisation professionnelle des réseaux sociaux, comprenant LinkedIn, Instagram, TikTok et d'autres, est spécialement conçue pour les jeunes de 16 à 18 ans.

Ce programme les initie au pouvoir des médias sociaux en tant qu'outils de marketing et de réseautage. Les participants apprendront à naviguer avec aisance sur ces plateformes, à créer et exécuter des stratégies de contenu engageant, à interagir efficacement avec leur audience et à analyser les données pour améliorer leurs performances. Nous couvrons les pratiques incontournables pour maximiser leur présence en ligne, développer une marque personnelle ou professionnelle impactante et ouvrir des portes vers des opportunités futures.

Cette formation pratique vise à doter les jeunes des compétences nécessaires pour exceller dans la communication numérique et exploiter le potentiel des réseaux sociaux pour leur avancement professionnel et personnel.



# INITIATION À LA PROGRAMMATION AVEC MINECRAFT

Cette formation vise à initier les étudiants et les enseignants au codage dans Minecraft Education. Vous découvrirez comment combiner le plaisir du jeu avec l'apprentissage des concepts fondamentaux de la programmation.

- Contenu de la formation : explorez la console Code Builder qui permet d'apprendre à coder en bloc, en JavaScript et en Python. Comprenez comment Minecraft Education peut captiver l'attention des élèves tout en leur permettant d'apprendre.
- Les bases de la programmation : découvrez des exemples concrets de défis que les élèves peuvent relever en codant leur agent à la manière de Scratch. Explorez la création d'objets, la modification du terrain, et bien plus encore !





# INITIATION À LA PROGRAMMATION AVEC PYTHON

Cette formation vise à initier les étudiants et les enseignants au codage dans Minecraft en utilisant le langage Python.

Vous découvrirez comment combiner 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 bloc, en JavaScript et en Python. Comprenez comment Minecraft Education peut captiver l'attention des élèves tout en leur permettant d'apprendre.
- Progression en langage Python : apprenez les bases du Python en résolvant des défis ou en jouant à des scénarios prêts à l'emploi. Utilisez Python pour créer des scripts et des interactions dans l'univers de Minecraft.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

Minimum 2 jours



**PUBLIC**

Accord cadre

# SENSIBILISATION À LA CYBERSÉCURITÉ

Si l'on évoque la sécurité informatique, la question n'est plus de savoir si l'on va être impacté mais plutôt quand allons-nous y être confronté personnellement. Nous faisons tous et toutes des erreurs dans nos comportements en ligne ou face à un ordinateur. Cette formation propose de donner les bases de ce que nous devons savoir dès lors que nous utilisons

internet et les réseaux sociaux. Une introduction aux principaux concepts sera proposée puis un jeu dans Minecraft nous permettra d'expérimenter diverses situations. La formation se terminera en vous donnant les bons comportements à adopter face à des situations courantes mais potentiellement dangereuses.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

Minimum 1 jour



**PUBLIC**

Accord cadre

# 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 !

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.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

De 1/2 à 1 jour



**PUBLIC**

Accord cadre

# LES OUTILS LOW CODE/ NO CODE

Les participants découvriront, lors d'une journée immersive et pratique, les outils de Low Code, No Code et l'IA générative. Cette formation est conçue pour qui souhaite explorer les nouvelles frontières du développement d'applications et de la création de contenu.

La première partie sera consacrée à la découverte des outils de Low Code et No Code. Les participants auront l'occasion de créer leurs propres applications en utilisant des outils populaires tels que Microsoft Power Apps et Bubble. Aucune expérience préalable en programmation n'est requise, ce qui rend cette formation accessible à tous.

La seconde partie sera consacrée à l'exploration de l'IA générative. Les participants découvriront comment l'IA peut être utilisée pour générer du contenu, de la rédaction de textes à la création d'images. Des outils tels que Runway ML et Artbreeder seront utilisés pour des exercices pratiques.

Cette formation offre une excellente occasion de se familiariser avec les technologies émergentes qui façonnent le monde du développement d'applications et de la création de contenu.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

1 jour



**PUBLIC**

Accord cadre

## LES JOURNÉES DU NUMÉRIQUE

Les journées du numérique sont des événements éducatifs passionnants conçus pour initier les jeunes à l'univers fascinant du digital. Chaque journée est composée de trois ateliers interactifs qui plonge les jeunes au cœur de différents domaines liés à la technologie. Diverses thématiques sont abordées durant ces journées du numérique : le Web 3.0, l'IA, la cybersécurité ou encore la robotique.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

1 jour



**PUBLIC**

Accord cadre & DBSF

## LA ROBOT ACADEMY

Cette formation se déroule en 5 jours à répartir sur l'année scolaire. Elle vise à faire découvrir un des robots les plus perfectionnés : Nao. Aucun prérequis n'est nécessaire car les bases de la programmation seront abordées en début de cursus. Nous utiliserons ensuite le codage par bloc, avec un outil intégrant les fonctionnalités spécifiques du robot, afin de concevoir un mini chatbot personnalisé permettant de donner à Nao la capacité de discuter avec nous en langage naturel.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

5 jours



**PUBLIC**

Accord cadre & DBSF



## 3 JOURS POUR DÉCOUVRIR

- Les métiers de l'intelligence artificielle : l'avènement de l'intelligence artificielle, avec des pionniers comme ChatGPT, a ouvert l'accès à cette technologie au grand public. Il est essentiel d'éduquer les jeunes à son utilisation intelligente car elle offre des avantages significatifs dans de nombreux domaines. Il est crucial de sensibiliser les jeunes aux métiers liés à l'IA, à l'auto-apprentissage des machines et à l'éthique, tout en les préparant à reconnaître les manipulations générées par l'IA, comme les deepfakes, pour développer leur pensée critique et leur vigilance.
- Les métiers du jeu vidéo : notre projet vise à inspirer les jeunes en mettant en avant les opportunités de carrière offertes par l'industrie du jeu vidéo, soulignant qu'il peut aller au-delà d'un simple passe-temps. Il comprend des séances d'information interactives pour présenter les diverses carrières possibles, des ateliers pratiques pour développer des compétences clés, des rencontres avec

des professionnels de l'industrie et des projets collaboratifs pour renforcer les compétences de collaboration. Une sensibilisation des parents aux opportunités de carrière dans le domaine est également prévue.

- Les métiers de la cybersécurité et de la Blockchain : cette journée découverte proposera de courts ateliers pratiques pour mieux appréhender le domaine du Web3. Des présentations d'experts, des témoignages de réussites ainsi que des sessions de développement de projets permettront de susciter l'intérêt des participants, de leur offrir une expérience pratique et de les informer sur les formations supplémentaires disponibles pour explorer davantage ces domaines.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

3 jours



**PUBLIC**

Accord cadre & DBSF

## LES DEMI-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**

1/2 jour



**PUBLIC**

12 - 18 ans

De tous les enseignements



## MIEUX SE CONNAÎTRE POUR MIEUX S'ORIENTER

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.



**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

Minimum 1 jour



**PUBLIC**

Accord cadre & DBSF

## LE FESTIVAL DES MÉTIERS

Explorez un univers de possibilités avec notre « Festival Métier ». Ce concept innovant transcende les cours traditionnels en invitant les étudiants à vivre une expérience immersive lors d'un festival dédié aux métiers du numérique. Rencontrez des experts, découvrez des partenaires clés et expérimentez une variété de professions pour affiner votre orientation professionnelle. L'objectif est clair : offrir une plateforme dynamique

où les jeunes peuvent non seulement découvrir les métiers, mais les expérimenter concrètement. Un rendez-vous incontournable pour sculpter votre avenir professionnel de manière passionnante et informée.



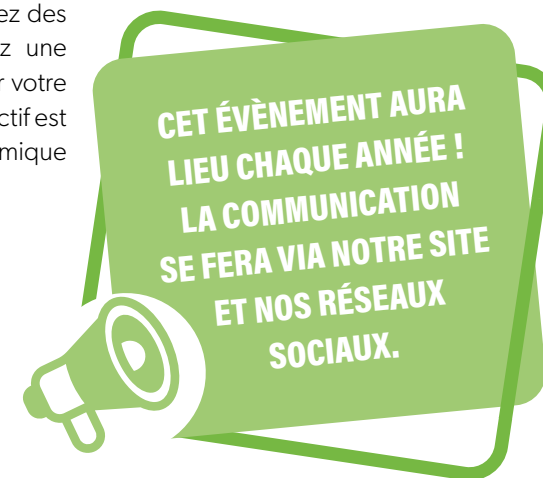
**DURÉE DE L'ACTIVITÉ**

2 jours



**PUBLIC**

Accord cadre & DBSF



## LES SOFTSKILLS

Explorez le potentiel infini de votre carrière avec notre formation « Softskills », spécialement conçue pour les jeunes en quête d'orientation professionnelle. Plongez dans l'apprentissage des compétences interpersonnelles telles que la communication efficace, la résolution de problèmes et la gestion du temps. Cette formation dynamique met l'accent sur le développement personnel, vous permettant de cultiver la confiance, la créativité et la collaboration.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

Minimum 1 jour



### PUBLIC

Accord cadre



## DÉCOUVRIR LES MÉTIERS DE DEMAIN

Notre formation innovante « Découverte des métiers de demain » est spécialement conçue pour les jeunes de 16 à 18 ans souhaitant se familiariser avec les carrières qui façonneront l'avenir.

Cette formation offre une exploration approfondie des secteurs émergents et des compétences clés nécessaires pour réussir dans le monde professionnel de demain. À travers une série d'ateliers interactifs, de rencontres avec des professionnels et d'exercices pratiques, les élèves acquerront une vision claire des parcours professionnels innovants dans des domaines tels que l'intelligence

artificielle, les énergies renouvelables, la robotique, la cybersécurité et bien d'autres. Ils apprendront également les compétences transversales essentielles, telles que la pensée critique, la créativité, la collaboration et la communication, indispensables dans tous les secteurs d'avenir.



### DURÉE DE L'ACTIVITÉ

1 jour



### PUBLIC

Accord cadre & DBSF

## INFORMATIONS PRATIQUES

### PUBLIC

Comme mentionné, chaque formation est destinée à un type de public particulier. De manière générale, notre public cible se scinde selon deux projets :

- **Le projet DBSF** : les élèves de 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> de l'enseignement général
- **Le projet accord cadre** : les élèves du 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire ordinaire, du 3<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire spécialisé, du 3<sup>ème</sup> degré de l'enseignement technique de transition, du 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de l'enseignement professionnel, de l'enseignement de promotion sociale et de l'enseignement supérieur non universitaire.

### LIEU

Les formations peuvent être dispensées directement dans votre école, dans un local approprié pouvant accueillir du matériel informatique, assurant ainsi une expérience d'apprentissage pratique et adaptée à votre environnement éducatif. Il est également possible d'organiser certaines formations dans nos locaux, chez Technocité (Mons ou Hornu).

### GROUPE

Le nombre d'étudiants par groupe varie en fonction de la formation et de la taille de votre classe. Idéalement, les groupes sont constitués de 12 à 15 étudiants, mais nous avons la flexibilité de diviser les groupes en deux si le nombre d'élèves par classe est plus élevé, garantissant ainsi une attention personnalisée et une expérience d'apprentissage optimale.

### INFRASTRUCTURE

Nous demandons à chaque établissement de disposer des éléments suivants : une connexion wifi, un projecteur et un écran. Technocité se chargera de fournir le reste du matériel nécessaire (ordinateurs, souris,...).

### AGENDA

Toutes nos formations sont disponibles tout au long de l'année offrant ainsi une flexibilité maximale pour répondre aux besoins de votre école et aux désirs spécifiques de chacun.

### ADMINISTRATIF

**L'ensemble de nos formations sont gratuites.** Néanmoins, pour chaque formation, il vous sera demandé de compléter certains documents tels que des listes de présence, des formulaires d'inscriptions, des conventions ou encore des attestations.

## **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 !

Les formations préalablement décrites pour les étudiants sont également disponibles pour les enseignants. 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



**PUBLIC**  
Voir page 29

## CRÉER UN PROJET VIDÉO 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**  
De 2 à 3 jours



**PUBLIC**  
Voir page 29

## 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



**PUBLIC**  
Voir page 29

## MINECRAFT ACADEMY (MEA)



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 MEA est de vous permettre de créer vos propres séquences de cours. Au total, 8 modules de 2h seront nécessaires pour vous aider à réaliser vos 2 premières séquences à utiliser avec vos élèves. Cette formation se donne principalement à distance et est très orientée pratique.



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



**PUBLIC**  
Voir page 29

## 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



### PUBLIC

Voir page 29



## 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



### PUBLIC

Voir page 29

## INFORMATIONS PRATIQUES

### PUBLIC

Les enseignants pouvant bénéficier des formations sont les suivants : les enseignants du 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire ordinaire, du 3<sup>ème</sup> degré de la section qualification de l'enseignement secondaire spécialisé, du 3<sup>ème</sup> degré de l'enseignement technique de transition, du 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> degré de l'enseignement professionnel, de l'enseignement de promotion sociale, de l'enseignement supérieur non universitaire.

### LIEU

Les formations peuvent être dispensées directement dans votre école, dans un local approprié pouvant accueillir du matériel informatique, assurant ainsi une expérience d'apprentissage pratique et adaptée à votre environnement éducatif. Il est également possible d'organiser certaines formations dans nos locaux, chez Technocité (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

Nous demandons à chaque établissement de disposer des éléments suivants : une connexion wifi, un projecteur et un écran. Technocité se chargera de fournir le reste du matériel nécessaire (ordinateurs, souris,...).

### AGENDA

Toutes nos formations sont disponibles tout au long de l'année offrant ainsi une flexibilité maximale pour répondre aux besoins de votre école et aux désirs spécifiques de chacun.

### ADMINISTRATIF

**L'ensemble de nos formations sont gratuites.** Néanmoins, pour chaque formation, il vous sera demandé de compléter certains documents tels que des listes de présence, des formulaires d'inscriptions, des conventions ou encore des attestations.



## 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 !   