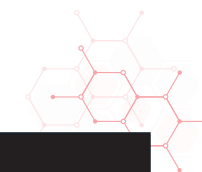




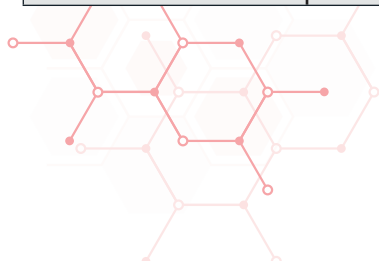
Lauréats de l'appel à projets **2023**

«Promotion des métiers porteurs d'emploi
et sensibilisation **aux STEAM et au numérique**»



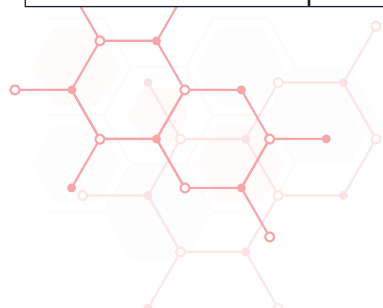


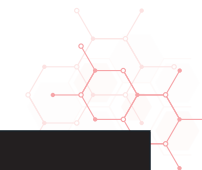
Projets	Description synthétique du projet	Porteur du projet	Partenaires
Cible on STEAM 2023	Le projet s'inscrit dans un objectif de susciter un engouement renouvelé pour les filières STEAM et ses métiers dans le secteur des sciences du vivant et les biotechnologies. Il vise à amplifier un parcours d'actions intégrées, c'est-à-dire en combinant la découverte des sciences et de l'innovation à la promotion du secteur des sciences du vivant et de ses métiers, tout au long du processus de l'établissement d'un projet personnel et professionnel.	Aptaskil	Culture in Vivo ; Essenscia ; Alimento - IFP
Défi Des Talents	Il s'agit d'une compétition durant laquelle des élèves du 1er et 2ème degré secondaire réalisent un parcours de défis dans lequel ils effectuent des gestes techniques en lien avec les métiers proposés. Chaque équipe est accompagnée par un enseignant et par un « Guide » dont le rôle est de créer une dynamique, diriger les élèves dans le parcours de défis, les motiver, répondre à leurs questions, ...	IFAPME	Cité des Métiers de Charleroi ; Centrale des Métiers de Liège ; Namur Capital des Métiers ; WorldSkills Belgium
Demain je serai...	Le projet a pour objectif de promouvoir les métiers porteurs auprès des 5ème et 6ème primaire (+ professeurs et entourage) par le biais de 3 volets : 1. le développement de vidéos «Témoins «métiers», 2. l'animation sur la thématique de la sensibilisation aux STEAM dans les écoles fondamentales (sur l'ensemble du territoire wallon), 3. l'élaboration de dossiers pédagogiques.	Cap Sciences	Centre IFAPME Mons Borinage Centre (MBC); Namur Capital des Métiers ; Curiokids, Daily Science ; Alimento - IFP; Centrale des Métiers de Liège ; Cité des Métiers de Charleroi
Des métiers pour ta planète !	Le projet a pour objectif de sensibiliser, via une approche ludopédagogique, les élèves du 1er degré secondaire aux métiers/filières porteurs d'emploi et aux STEAM en lien avec les enjeux de la transition écologique. Les objectifs des actions menées viseront la déconstruction des préjugés de genre et liés aux STEAM, la représentation des savoir-faire techniques et professionnels dans le cadre d'ateliers de manipulation sur le terrain, le renforcement du rôle sociétal des entreprises, notamment en termes de développement durable.	FOREM	Chambre Enseignement de l'IBEFE Hainaut sud ; TechnoCampus ; FormaForm ; MIREC ; MIRESEM
Écol'é métiers	Le projet entend donner vie aux concepts scientifiques liés à la performance énergétique des bâtiments (photo-voltaïque, thermique, etc.) vus en classe par les élèves du 1er et 2ème degré secondaire via la réalisation de séquences didactiques. Les « parcours didactiques PEB » seraient adaptés pour permettre au public scolaire de 13 à 15 ans d'être accueilli par une structure qui leur est adaptée afin que des échanges constructifs avec le terrain se créent et qu'ils se rendent compte du lien entre les apprentissages en classe et leur application sur le terrain.	Hypothèse	Constructiv Liège ; FOREM
Esteam-toi !	Le projet vise la mise en place un parcours exploratoire d'orientation positive à destination des jeunes inscrits à l'IFAPME (à partir de 15 ans) afin de les aider à construire leur projet professionnel et de formation (à l'IFAPME ou ailleurs) sur base de choix positifs. Parmi les activités proposées : ateliers d'orientation et de mise en projet, ateliers de déconstruction du genre, entretiens d'orientation individuel, approche concrète des métiers via des journées de démystification STEAM dans les secteurs porteurs, etc.	IFAPME	Centrale des Métiers de Liège ; Namur Capital des Métiers ; Cité des Métiers de Charleroi ; Cap Sciences ; SPARKOH ! ; KALEIDI ; YouthStart Belgium
EURO SPACE CENTER CYBER ACADEMY (ESCCA)	Le projet vise la mise en place d'un parcours intégré pour valoriser les métiers de la cybersécurité par le biais de 3 volets : 1. «Cyber Teachers» = kits et workshops (formations) de 2 jours à l'ESC à destination des professeurs - 2. «Cyber Schools» = kits et animations dans les écoles pour les 10-12 ans et les 14-18 ans - 3. «Cyber Jobs» = expérience de visite numérique mettant en perspective les différents cyber métiers.	Euro Space Center Training	Université de Namur ; RHEA SYSTEM



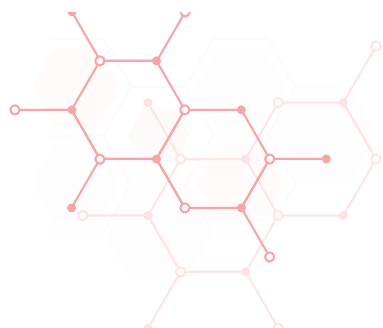


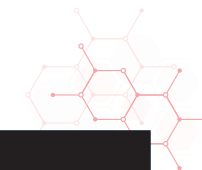
Projets	Description synthétique du projet	Porteur du projet	Partenaires
Les STEAM de 7 à 77 ans: Sensibiliser, outiller et émanciper aux potentiels des technologies pour toute la vie	Le projet consiste en une série d'outils didactiques ayant pour objectif de sensibiliser des publics, parfois en perte de sens et/ou en difficulté par rapport aux STEAM. Le projet entend d'une part, mélanger les publics cibles (enseignants et élèves/ demandeurs d'emploi et élèves / demandeurs d'emploi et bénévoles, retraités) et, d'autre part, faire le lien entre les métiers techniques, le quotidien et la région l'entre Sambre et Meuse.	Point Fusion (CISP)	Forsud ; MIRESEM (MIRE)
Mets des STEM dans ton assiette	«Mets des STEM dans ton assiette» consiste à sensibiliser 600 élèves, 30 enseignants et 90 demandeurs d'emploi aux composantes STEAM de l'industrie alimentaire pour attirer, susciter des vocations en vue de déclencher l'inscription d'élèves dans les filières scolaires scientifiques ou techniques. Les élèves seront conviés lors d'une journée à participer à des ateliers de découverte d'une entreprise, des ateliers de production et des ateliers de codage.	Alimento - IFP	SPARKOH! ; Centre de compétence ; Epicuris; Centre de Compétence FormAlim
Ateliers Sciences Musique et Numérique « MusiScience »	Il s'agit d'un projet interdisciplinaire mêlant Art, Science et Numérique, à destination des élèves de primaire. Son objectif est de créer de A à Z un conte musical animé en stop motion et de le présenter au grand public lors d'une exposition temporaire dans un lieu culturel d'Andenne et d'une exposition permanente en ligne.	ULB	ADIKAN ; Lab In Andenne
« Pluridéfis, à la rencontre des métiers techniques »	Pluridéfis est un événement annuel, qui contribue, au travers de concours/défis centrés sur 8 domaines/métiers, à porter une image positive de l'enseignement qualifiant, des métiers techniques et plus particulièrement du secteur de la construction. Il permet de mettre en valeur et de renforcer l'estime de soi des participants (les élèves du 2ème degré participent aux défis et sont coachés par des élèves du 3ème degré) qui ont fait le choix de s'orienter dans les métiers techniques.	PLURIDEFIS	Province de Hainaut ; Constructiv ; Chambre Enseignement de l'IBEFE Hainaut-Centre ; Worldskills Belgium
Podcats LBC (Le Bon Choix - On parle boulot avec des pros)	Le projet vise la mise en place de podcasts audios basés sur des interviews de professionnels réalisées par des étudiants jobistes encadrés par le Pôle académique Liège-Luxembourg et 48FM. Une première série d'épisodes sortira en juin 2023. Grâce au présent appel, il s'agit de développer une saison 2 orientée STEAM et numérique, avec des nouveaux étudiants. Ces interviews mettent en avant le parcours du professionnel, les tâches liées à sa profession, sa formation, et le processus de choix qui l'a amené à ce métier.	Pôle académique Liège-Luxembourg	48FM ; Centrale des Métiers de Liège
Safari de la construction	Ce projet consiste en l'organisation de 5 journées d'orientation, de promotion et d'information du secteur de la construction à destination de demandeurs d'emploi. Les journées sont divisées en ateliers/séances d'informations et en visites d'entreprises du secteur.	Embuild Wallonie / Confédération Construction	Constructiv ; FOREM
ScienceNum 2.0	Le projet « ScienceNum » (1.0) avait pour but d'aider les enseignants à répondre aux exigences des nouveaux référentiels Sciences et FMTTN en leur proposant des dispositifs alliant apprentissage des sciences et du numérique. ScienceNum N 2.0 s'inscrit dans la continuité de ce projet et a pour objectifs 1) d'ancrer ces outils dans le monde du travail, 2) de proposer une gradation de ces outils pour pouvoir toucher plus de publics scolaires ainsi qu'un public familial, 3) de former les enseignants à l'utilisation de ces outils et 4) de promouvoir/diffuser ces outils auprès d'un large public d'enseignants et pédagogues.	Hypothèse	UCL – Scienceinfuse ; Kodo Wallonie ; SPARKOH! ; Nordivin ; FOREM CdC FORMALIM ; Pandaroo Interactive; Alimento - IFP





Projets	Description synthétique du projet	Porteur du projet	Partenaires
STEAM Heroes	Le projet consiste en la conception d'un événement gratuit de grande ampleur, accessible aux jeunes de l'enseignement secondaire, dont l'activité phare sera un escape game géant. Au cours de ce jeu, les jeunes participants seront amenés à poser des choix, qui seront enregistrés au cours du jeu. Au terme de la partie, sur la base des choix posés, un profil personnalisé leur sera dévoilé. Ce profil décrira leurs « pouvoirs » et révélera des valeurs et compétences mises en lumière par la partie de jeu. Les jeunes pourront alors rejoindre un espace de rencontre avec des personnes issues des entreprises et des filières d'études des métiers porteurs des STEAM et du numérique.	Centre de Culture Scientifique	Cité des Métiers de Charleroi ; KALEIDI ; Dico.be
STEAMagine	STEAMagine est un projet systémique qui vise à autonomiser les acteurs scolaires et extrascolaires dans la conception et la mise en œuvre de dispositifs STEAM. Le programme d'action se décline sur 5 axes : 1. Formaliser les expertises et les bonnes pratiques dans une mallette pédagogique. 2 : Former les enseignants, animateurs, éducateurs, formateurs, pour leur permettre de concevoir et de mettre en œuvre des activités STEAM, en cohérence avec le Pacte d'Excellence et le FMTTN. 3. Créer une communauté d'apprentissage collaboratif 4. Expérimenter directement auprès des jeunes les meilleures pratiques. 5. Partager les ressources, meilleures pratiques développées tout au long du projet lors d'un événement final ouvert.	TechnofuturTIC	Université de Mons – UMONS ; Interface3. Namur; FOR'J - Fédération de maisons de jeunes et Organisation de Jeunesse ; Kodo Wallonie
(Parcours) STEAMule	Le projet vise la mise en place d'un parcours complet (par année scolaire) d'activités intersectorielles de sensibilisation aux métiers « STEM », sous l'angle de la déconstruction des stéréotypes métiers, articulé aux objectifs éducatifs. Ce parcours sera mis en œuvre durant le temps scolaire aux classes de 1ère et 2ème secondaire, en collaboration avec des enseignant.e.s référents dans chaque école. Les élèves découvriront les domaines et métiers de l'industrie agroalimentaire, de la construction, de l'industrie technologique et de l'industrie des sciences de la vie, et seront invités à en tirer des apprentissages pour la maturation de leurs choix d'orientation.	Fondation pour l'Enseignement	Université de Namur ; Alimento – IFP ; ADEB-VBA (L'ASSOCIATION DES ENTREPRENEURS BELGES DE GRANDS TRAVAUX) ; Aptaskil ; AGORIA
STEAMULI	STEAMULI est une plateforme coopérative qui fédère des initiatives et des organismes actifs dans le champ des apprentissages aux STEM au travers de l'approche STE(A)M. Le projet déposé est davantage un portefeuille d'actions qui s'inscrivent et renforcent le plan d'action annuel et propose des leviers d'actions multiples : travailler sur un référentiel de compétences STEAM ; mise en place d'un concours de robotique via un événement d'ampleur ; stages STEAM de 10-14 ans; formations STEAM pour les enseignants, etc.	Form@Nam	Technobel ; Haute Ecole de Namur-Liège-Luxembourg ; KIKK ; Haute Ecole Albert Jacquard ; Université de Namur
STEMentiel : Connecter les écoles, scientifiques et industries pour un avenir meilleur	Ce projet met à disposition des enseignants du primaire et du secondaire ainsi que des associations, des dispositifs STEM mettant en évidence des liens avec la recherche, l'innovation et l'industrie, avec un accent sur les métiers qui y sont associés. Des dispositifs et ressources préconstruits, adaptés aux référentiels de l'enseignement, seront développés et mis à disposition des écoles/associations à partir d'un site web sur lequel les enseignants trouveront également, sous forme de vidéos, des contenus scientifiques et un accompagnement pédagogique pour implémenter ces dispositifs dans leur classe/association. Les activités proposées sont axées sur les domaines de l'environnement, de l'espace et du digital.	HE2B	La Scientothèque ; Université libre de Bruxelles ; AGORIA ; THE SHIFT ; Skywin Wallonie





Projets	Description synthétique du projet	Porteur du projet	Partenaires
SYSTEAM 2 - Perspéctiv	Le projet vise à sensibiliser aux métiers porteurs en Wallonie picarde. Il s'agit de proposer à 10 écoles et 10 entreprises de faire un bout de chemin ensemble et de confronter leurs visions d'un métier porteur dont les filières de formation sont présentes dans ce bassin de vie. Ces rencontres seront suivies par une équipe de Notélé qui aura pour mission de les traduire en formats audiovisuels attractifs et pertinents, au service du métier porteur.	CHOQ	Notélé ; Chambre de commerce et d'industrie de Wallonie Picarde (CCI Wapi)
« TeachInSTEAM » : Approche intégrée et inclusive des STEAM dans l'enseignement supérieur et de promotion sociale	Le projet vise dans un premier temps, l'élaboration d'un guide de sensibilisation aux STEAM et aux enjeux liés aux stéréotypes de genre et d'image des métiers sous la forme d'un livrable direct à l'attention des institutions d'enseignement. Il est pensé pour être intégré de manière systémique au parcours de formation des futur.e.s enseignant.e.s. Des rencontres vont permettre de former les acteur.trice.s visé.e.s, et de tester le guide, via des immersions en entreprise actives dans les STEM et par le biais d'activités d'initiation aux STEAM.	SeGEC – Secrétariat Général de l'Enseignement Catholique	UWE ; Technifutur
Visite d'une entreprise de la biotech : du labo au patient	Le projet vise la mise en place d'une expérience de visite virtuelle des biotech permettant de parcourir le processus (« walk the process ») tout au long de la chaîne de valeur d'un médicament, de la recherche fondamentale à l'utilisation par le patient. Utilisée dans un collectif (séance d'infos, atelier, cours, ...) et en coaching professionnel, cette expérience vise à sensibiliser et informer les usagers des spécificités du monde des biotechs, les informer par rapport aux métiers ainsi qu'aux formations nécessaires pour travailler dans le secteur tout en faisant des liens avec les outils de sensibilisation et d'information existants.	FOREM	Jobs@Skills - Structure collective d'enseignement supérieur (SCES) provinces de Liège et de Luxembourg ; Biowin ; Réjouisciences ULiège ; Aptaskil
Voyageurs STEAM	Le projet vise le développement d'un jeu vidéo axé sur la compréhension de l'approche STEAM dans sa globalité et dont l'un des objectifs est de travailler sur l'image et les représentations des filières STEM et des métiers qui y sont liés. En affrontant des défis comme résoudre des énigmes mathématiques ou construire des ponts à l'aide de principes d'ingénierie, les joueurs et leurs parents réalisent la pertinence et l'attractivité des disciplines STEM.	TECHNOBEL	Haute Ecole de Namur-Liège-Luxembourg (HENALLUX) ; Haute Ecole Albert Jacquard (HEAJ) ; Form@Nam
Salon des métiers «Osons l'avenir en technique et professionnel» de Walcourt	Le projet vise l'amplification des activités menées lors d'un salon valorisant les métiers manuels porteurs des filières techniques et professionnelles avec une sensibilisation aux STEAM et au numérique sur Walcourt. Des élèves de 5e, 6e primaires jusqu'aux 1ere, deuxième secondaire (+différenciés) sont invités et vont pouvoir découvrir des filières techniques, professionnelles grâce à la présence des élèves de dernières années des écoles partenaires. Parmi les activités proposées, un jeu « fil rouge » sera créé ainsi qu'un livret pédagogique. Une soirée « nocturne » sera mise en place permettant la rencontre avec des professionnels, notamment.	Agence de Développement Local de la Ville de Walcourt	Collège Saint Augustin ; Centre PMS Libre de Couvin ; Institut Notre-Dame ; Instituts Saint-Pierre-et-Paul ; Athénée royal Jean Rey

