



## Lauréats de l'appel à projets **2024**

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





Projets	Description synthétique du projet	Provinces touchées	Porteur du projet	Partenaires
(Parcours) STEAMule 2.0	Coconstruire, mettre en œuvre et évaluer un parcours complet réparti sur 1,5 ans d'activités intersectorielles de sensibilisation aux métiers «STEAM», sous l'angle de la déconstruction des stéréotypes métiers, articulé aux objectifs éducatifs et mis en oeuvre durant le temps scolaire en Provinces de Liège et du Hainaut. Ce projet vise à déconstruire les préjugés liés aux métiers et soutenir l'orientation positive des jeunes en amont de leur premier choix d'orientation et accompagner les équipes éducatives dans leurs pratiques pédagogiques et interactions avec l'entourage de leurs élèves. Les élèves de 1ère, 2ème et/ou 3ème secondaire découvriront les domaines et métiers de l'industrie agroalimentaire, de la construction, de l'industrie technologique, des technologies de l'information et de la communication et de l'industrie des sciences de la vie, et seront invité.e.s à en tirer des apprentissages pour la maturation de leurs choix d'orientation.	Province de Hainaut; Province de Liège	Fondation pour l'Enseignement	UMons; Alimento - IFP asbl; ADEB-VBA (L'ASSOCIATION DES ENTREPRENEURS BELGES DE GRANDS TRAVAUX); Aptaskil; AGORIA; Interface3.Namur
Les sciences, c'est mon genre !?	Le projet vise à amplifier, articuler et améliorer deux initiatives pré-existantes: l'animation «Les sciences, c'est mon genre !?» de la Maison de la Laïcité de La Louvière et les rencontres entre des jeunes et des mairaines de l'association "Elles Bougent" (techniciennes et ingénieures représentatives des métiers liés aux STEAM) et la visite de leurs entreprises. Il s'agit de déployer l'action dans une dizaine de lieux décentralisés, en provinces de Hainaut, Brabant wallon et Namur.	Provinces de Namur; Province du Brabant-Wallon; Province de Hainaut	Maison de la Laïcité de La Louvière	Elles Bougent; Fédération des Maisons de la Laïcité asbl; Centre Indigo asbl - Info; Province de Hainaut – Violences Egalité Genres Hainaut – «VEGHa»
«Pop-up !» Quand la Science et l'Art rencontrent la fabrication Numérique	Il s'agit de la création, par les enfants, d'un recueil poétique et musical sous la forme d'un livre pop-up en papier (réalisé avec les outils de fabrication numérique du fablab) accompagné d'une version audio (bande audio comprenant l'enregistrement par les enfants, leurs productions écrites dans une ambiance musicale composée par eux et jouée par des musiciens professionnels), à destination de 21 classes primaires. Les contenus seront présentés lors d'une exposition temporaire (dans un lieu culturel) et permanente (en ligne) ainsi que lors d'une journée "grand public" (dans un FabLab).	Province de Namur	STEAM Lab (ULB)	ADIKAN ASBL; Lab In Andenne ASBL
Cible On STEAM 24	Le projet Cible On STEAM 2024, axé sur la Chimie, les Sciences de la Vie et l'Agroalimentaire, vise à amplifier les actions de sensibilisation et d'orientation pour un public de tous âges. Il combine la découverte des sciences et la promotion des filières STEAM, tout en luttant contre les stéréotypes. La version 2024 renforce la coordination, les activités de découverte, l'information et la communication via les réseaux sociaux. Enfin, le projet repose sur une démarche partenariale entre les acteurs de l'écosystème pour mutualiser les outils et ressources. Les ateliers et événements permettront aux participants de rencontrer des professionnels et de découvrir des entreprises innovantes en Wallonie.	Province de Namur; Province du Brabant-Wallon; Province de Hainaut; Province de Liège	Aptaskil	Culture in vivo ASBL; Essenscia Wallonie; Alimento - IFP asbl
Demain, je serai... (2ème et 3ème éditions)	Le projet vise à promouvoir les métiers porteurs auprès des élèves de 5ème et 6ème primaire. Le projet comprend la production de nouvelles capsules vidéo, l'animation d'ateliers de sensibilisation aux STEAM dans les écoles fondamentales de Wallonie, et l'édition de nouveaux dossiers pédagogiques destinés aux élèves. Les animations en milieu scolaire seront introduites par des capsules vidéo mettant en scène des témoins métiers ou des étudiants engagés dans des filières STEAM. Les ateliers d'éveil scientifique sont dispensés par différents partenaires, offrant une variété de parcours de sensibilisation aux métiers STEAM: métiers de la santé, du numérique, de la construction, de la chimie, de la transformation alimentaire, etc.	Wallonie	Cap Sciences	IFAPME MBC; Daily Science srl; Curiokids; Alimento - IFP asbl; Interface3.Namur; Ose la Science; Culture in vivo ASBL; Aptaskil



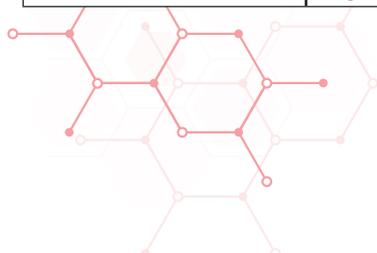


Projets	Description synthétique du projet	Provinces touchées	Porteur du projet	Partenaires
Des métiers pour ta planète !	Le projet vise à créer des perspectives pour les jeunes et les adultes en leur présentant des métiers et filières STEAM liés à la transition écologique. Différentes activités sont prévues: diffusion des outils créés dans le cadre de l'appel à projets 13 du PRW 2023, création et diffusion de nouveaux outils pour les journées découvertes métiers, amplification des journées découvertes métiers en lien avec le développement durable, et organisation d'un événement de clôture pour les élèves et demandeurs d'emploi	Province de Hainaut; Province de Namur	FOREM	Chambre Enseignement de l'IBEFÉ Hainaut Sud; TechnoCampus ASBL; FormaForm; Mission Régionale pour l'Insertion et l'Emploi à Charleroi (MIREC) Asbl; Mission Régionale pour l'Emploi du Sud de l'Entre-Sambre-Et-Meuse (Miresem) ASBL
Euro Space Center Intelligence Artificielle Académie	Le projet vise à démontrer comment l'IA peut optimiser les processus dans divers secteurs professionnels et rendre les métiers plus attractifs. Pour ce faire, un jeu éducatif interactif sera développé pour aider les jeunes à découvrir les métiers et les possibilités offertes par l'IA. En parallèle, des ateliers sur la cybersécurité seront organisés, mettant en lumière des métiers souvent mal compris ou sous-représentés et promouvant une vision inclusive des carrières STEAM. Le projet aspire à inspirer les jeunes à envisager des parcours professionnels stimulants et gratifiants, tout en informant et équipant le corps enseignant pour valoriser ces filières et comprendre les impacts sur le marché du travail.	Province de Namur; Province du Brabant-Wallon; Province du Luxembourg; Province de Liège	Euro Space Center Training ASBL	Université de Namur; B12 Consulting
Les TechNovateurs Deviens l'acteur de ton futur	Le projet a pour objectif de créer un ensemble novateur d'activités STEM pour les jeunes de 10 à 14 ans, axé principalement sur la programmation, la robotique, la conception numérique (2D/3D) et la fabrication assistée par ordinateur. Ce programme collaboratif sera mis en œuvre dans les zones de Charleroi et Mons, ainsi que dans les régions de Namur et Tournai. Il comprendra des formations numériques destinées aux écoles pour atteindre un large public en une journée, enrichies par les technologies de fabrication numérique et les innovations des FabLabs, ainsi que de nouvelles activités dédiées aux métiers de la conception et de la fabrication numérique.	Province de Hainaut; Province de Namur	Technocité	Technofutur TIC; UMONS - CLICK; ULB - FabLab Charleroi (FabC)
Mets des STEM dans ton assiette 3.0	Le projet consiste à offrir à des élèves du primaire, du 1er degré du secondaire, du 2ème degré du secondaire et des élèves en alternance, une journée d'animations au cours de laquelle ils vont pouvoir s'immerger dans le secteur alimentaire pour y découvrir les compétences STEAM en lien avec les métiers alimentaires. Ce projet sera divisé en 3 types de journée d'activités: La première, qui lancera le projet, est la «Food at Work Experience» qui se déroulera durant les Startech; La seconde est l'organisation d'une journée type "Les coulisses de mon assiette" pour les élèves du 1er et du 2ème degré secondaire; la troisième est l'organisation d'une journée "Food & Kids" principalement pour les élèves du dernier cycle du primaire.	Wallonie	Alimento - IFP asbl	SPARKOH!; Epicuris; FormAlim; IFAPME; WagrAlim; EFT Charlemagne; Cap Sciences
ScienceNum Gold	Le projet ScienceNum Gold vise à former les bénéficiaires (formateurs d'enseignants, enseignants et animateurs) à l'utilisation de dispositifs d'éducation (combinant apprentissages scientifiques et numériques, et présentant des liens avec des métiers/filières STEAM), à toucher l'entourage familial des jeunes (parents, grands-parents notamment) et à ajouter des outils innovants intégrant l'économie circulaire et une dimension technologique et métier.	Wallonie	Hypothèse	Scienceinfuse-UCLouvain; Kodo Wallonie; SparkOH!; Volta; Macrososme



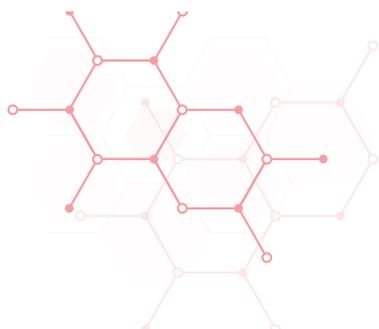


Projets	Description synthétique du projet	Provinces touchées	Porteur du projet	Partenaires
SMART'LUX-IA	Le projet propose un parcours d'information, de sensibilisation et d'expérimentation à l'IA à destination des jeunes du 1er degré de la Province du Luxembourg (et de leurs professeurs) dans le but de susciter leur intérêt et favoriser leur engagement et les inciter à s'orienter vers des filières/formations qui conduisent à des métiers d'avenir. Le projet prévoit les activités suivantes: une activité d'information et d'appropriation des concepts de l'IA; l'organisation de visites d'entreprises et de rencontres avec des professionnels utilisant et/ou implémentant cette technologie; des animations pratiques et ludiques d'appropriation de l'IA pour les élèves; une séance d'information sur les métiers et filières de formation relatifs à l'IA.	Province du Luxembourg	Le Forem	Chambre enseignement de l'IBEFÉ Luxembourg; Interface3.Namur; Technobel; SIEP Libramont
STEAMagine l'école du futur	STEAMagine l'école du futur est un projet d'intelligence collective destiné à autonomiser les enseignants du tronc commun de la P5 à la S3 dans la mise en oeuvre de dispositifs STEAM dans le numérique. Le plan d'actions se déploie selon 3 axes. Axe formation: Cet axe mobilise une communauté de pratique pour catalyser les initiatives individuelles et collectives. Les participants partagent enfin leurs expériences et meilleures pratiques lors de CréaCamps, et bénéficient d'un support via un système de co-enseignement pour faciliter l'application en classe. Axe sensibilisation: Cet axe intègre la création d'une chaîne de webinaires STEAM accessibles aux enseignants et un projet pilote de formation d'influenceurs dans les domaines des sciences et technologies. Axe recherche, développement et évaluation: cet axe se concentre sur le suivi et l'évaluation scientifique du projet, utilisant des indicateurs de performance clés et le développement d'un système de badges pour valoriser les compétences acquises.	Province du Brabant-Wallon; Province de Hainaut	TechnofuturTIC	UMONS; E-Campus; Kodo Wallonie
STEAMBOT	Le projet STEAMBOT vise à initier les élèves du primaire et du début du secondaire à la robotique à travers des activités ludiques et éducatives. En collaboration avec les partenaires, différents ateliers de robotique seront organisés pour les élèves du primaire, où ces derniers auront plusieurs jours pour concevoir et construire des robots répondant à des défis de plus en plus complexes. Ces ateliers seront dispensés dans les zones géographiques de Mons et de Charleroi. Pour les élèves du secondaire, des activités de conception de bras robotiques avec des cartes micro:bit seront proposées sur une journée. Un concours de robotique à destination des classes participantes de primaire sera organisé par Technocité en fin d'année.	Province de Hainaut	CeREF	HELHa; Technocité
STEAMULI	Le projet STEAMULI vise à mobiliser divers acteurs pour créer des partenariats innovants et développer de nouveaux outils et actions. En tant que Coupole coopérative, elle fédère des initiatives et des organismes pour renforcer l'expertise et la promotion des actions STEM/STEAM en Région wallonne. Le projet propose de développer une méthodologie structurée basée sur un référentiel de compétences, en mettant l'accent sur la sélection des domaines STEAM. Avec l'aide d'ambassadeurs, elle offre un parcours intégré d'activités STEM/STEAM pour trois publics cibles: jeunes/parents, enseignants/formateurs, et chercheurs d'emploi/travailleurs. Le projet inclut une veille continue, des stages STEAM pour les jeunes, l'accompagnement d'établissements scolaires, des workshops pour les étudiants, des ateliers créatifs et numériques pour les jeunes du secondaire et leurs parents, des supports de communication pour faciliter la compréhension des STEAM, et des présentations vulgarisées de recherches illustrées à la manière d'un roman graphique.	Wallonie	FormaNam	Technobel; HENALLUX; HEAJ; UNamur





Projets	Description synthétique du projet	Provinces touchées	Porteur du projet	Partenaires
STEMentiel!+: Connecter les écoles, les associations, les scientifiques et les industries pour un avenir meilleur	Le projet STEMentiel!+ vise à développer des ressources STEM, couvrant les thématiques du spatial, du numérique et du développement durable, pour les enseignants et les associations extrascolaires, favoriser les échanges entre jeunes et professionnels STEM, et diffuser ces ressources via un site web dédié. Pour maximiser l'utilisation et l'impact des ressources, l'approche inclut des actions d'incitation et d'accompagnement des enseignants et animateurs à la démarche STEM. La Teacher & Trainer Academy propose du coaching sur site et en ligne, des journées de formation, du prêt de matériel et une plateforme d'échanges d'expériences. Le projet ambitionne également de réaliser un programme créatif d'accompagnement des jeunes sur les réseaux sociaux, comprenant deux nouvelles initiatives: la création de capsules vidéo par des jeunes et pour les jeunes, diffusées en ligne via un Youth Channel pour les sensibiliser aux métiers STEM et les inciter à rejoindre la STEMentiel! Youth Academy.	Wallonie	HE2B	La Scientothèque; ULB; Agoria; Elles Bougent; Skywin Wallonie ASBL
TeachInSTEAM 2.0: de l'approche STEAM dans l'enseignement vers un déploiement des relations École-Entreprise autour des STEAM, de l'insertion, et des métiers en demande	Le projet adaptera et déclinera le guide méthodologique développé lors de la première édition de TeachInSTEAM, afin que les établissements puissent l'intégrer dans leurs programmes de cours, et en fiches pédagogiques. Il donnera un ancrage et du sens aux futurs enseignants dans leur rôle de prescripteurs, en leur faisant découvrir le rôle sociétal des entreprises et les enjeux des filières STEM via des immersions dans les Centres de compétences et les entreprises. Le projet créera une communauté École-Entreprise, allant du fondamental au supérieur et couvrant tous les réseaux, grâce à un réseau d'ambassadeurs formés et un point de contact unique pour structurer les interactions école-entreprises. Cette structuration reposera sur une boîte à outils, une charte éthique pour des collaborations positives et efficaces, et la communauté école-entreprise.	Wallonie	Union wallonne des Entreprises (UWE)	SeGEC; TECHNIFUTUR; Forem; HENALLUX; HE Vinci; EPHEC; HELHa; HELMo
TOM (Ton Ouverture Métier): «Explore ton Métier Passion !»	Le projet TOM vise à faire découvrir les métiers STEAM aux élèves du primaire et du secondaire, ainsi qu'aux stagiaires d'organismes de formation, par des activités concrètes et ludiques. Il se divise en trois volets. Volet 1: essais-métiers chez des acteurs de l'emploi, de l'insertion et de la formation mais aussi au sein d'un établissement scolaire. Volet 2: des découvertes-métiers au sein des entreprises. Volet 3: des découvertes-métiers à partir de chez soi. Des parcours «mobilité» (ce qui est près de chez soi), des parcours thématiques, des parcours sur l'alternance et des ateliers pédagogiques sont également proposés pour déconstruire les préjugés de genre et liés aux STEAM. L'objectif est d'aider les élèves, stagiaires, demandeurs d'emploi et NEETS à construire leur projet scolaire ou professionnel en découvrant les écoles, centres de formation et entreprises de la Wallonie picarde.	Province de Hainaut	Le Forem	CEFRET Asbl; CONSTRUCTIV; Centre IFAPME Wallonie picarde; CCI Wapi; Prorienta CFRP Asbl; VOLTA; LES ERABLES; Alimento - IFP asbl





Projets	Description synthétique du projet	Provinces touchées	Porteur du projet	Partenaires
TUMO, centre pour les technologies créatives	«TUMO» est un programme éducatif novateur qui combine les technologies, l'esprit collaboratif et l'art pour inspirer et habiliter les jeunes à devenir les innovateurs de demain. En partenariat avec la Fondation «TUMO» (Arménie), les partenaires du projet proposent d'introduire et de mettre en œuvre cette formation unique en Wallonie. Axé sur les disciplines STEAM (Science, Technologie, Ingénierie, Art et Mathématiques), «TUMO» offre aux jeunes l'accès à des ressources numériques de pointe, des cours interactifs et des projets pratiques, via une approche innovante et disruptive. Les thématiques principales incluent la programmation informatique, la conception graphique, la création de contenu multimédia, la robotique et la réalité virtuelle. Ce programme stimulant vise à cultiver la créativité, le leadership et les compétences techniques essentielles pour réussir dans une société de plus en plus numérique.	Province de Liège	Groupe de Redéploiement Économique de Liège (GRÉ-Liège)	Grand Poste SA; Agoria; KIKK ASBL

