

A man is shown from the chest up, wearing a black VR headset with a small display on the side. He is holding two black VR controllers, one in each hand, and looking upwards and to the right. He is wearing a dark blue t-shirt. The background is a plain, light gray.

Du 4 au 8 mai 2020

PROGRAMME



SMART-LUX

Toutes les actions proposées dans le cadre de la semaine
SMART-Lux sont GRATUITES
mais sur inscription !

Reconnaissance IFC pour certaines actions



Une initiative de l'Instance Bassin Emploi Formation Enseignement du Luxembourg belge



En collaboration avec la Chambre de Commerce et d'Industrie du Luxembourg belge





Programme de la semaine SMART-Lux

Du 4 au 8 mai 2020

Dates	Horaires	Actions	Détails
LUNDI 4 mai	09h00-12h00	Inventez l'école du futur avec Technobel ! Découvrez et testez le MakerHUB Edu	Page 5
MARDI 5 mai	08h30-12h30	Motiver vos apprenants avec des outils numériques accrocheurs - Découvrez et testez des outils numériques accrocheurs - Favorisez un environnement créatif d'apprentissage de la programmation et de l'électronique avec Kniwwelino	Page XX
MERCREDI 6 mai	13h00-17h00	Rendez vos cours amusants et interactifs - Construisez un Escape Game pédagogique numérique - Testez la réalité virtuelle pédagogique	Page XX
JEUDI 7 mai	13h00-16h00	Créez votre boîte à outils TIC - Utilisez des contenus numériques, pédagogiques et gratuits - Découvrez et testez la plate-forme e-classe de la Fédération Wallonie Bruxelles	Page XX
	18h30-20h30	Conférence « Quel impact l'évolution numérique aura-t-elle sur le monde du travail et sur les modes d'apprentissage ? »	Page XX



INSCRIVEZ-VOUS !

www.ibefe-lux.be

Lundi 4 mai 2020

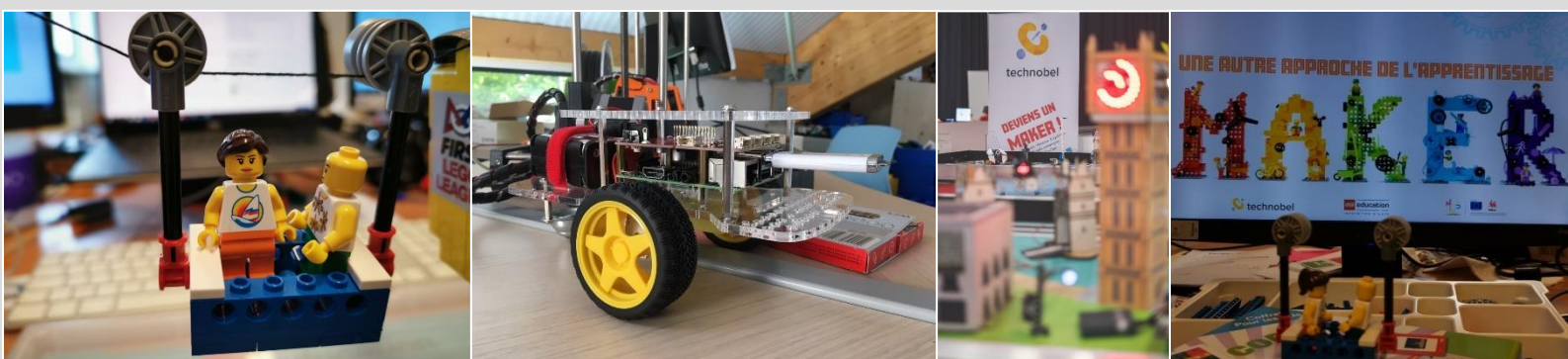
Inventez l'école du futur avec Technobel !

Découvrez et testez le MakerHUB édu



Venez découvrir au sein du Centre de compétences Technobel de nouvelles manières de penser les apprentissages !

Injectez de l'innovation dans vos pratiques afin d'assouvir la créativité de vos élèves !



« RÊVER, CRÉER, EXPÉRIMENTER & PARTAGER »

Parce que toute réflexion a besoin de structure, Technobel s'est concentré sur un processus d'apprentissage en 4 étapes. Il permet d'ancrer chaque projet proposé dans une dynamique pédagogique innovante. Rêver, créer, expérimenter et partager, voici les 4 étapes clés du programme MakerHUB édu !



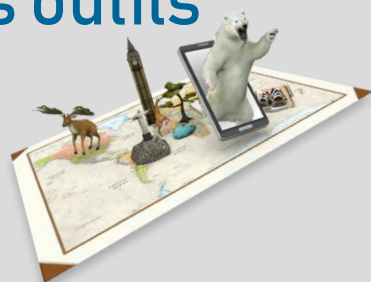
Le MakerHUB édu vous accompagne dans la **découverte des STEM** (Sciences, Technologies, Engineering, Mathematics). **L'univers des médias**, aujourd'hui fortement supporté par le numérique, est aussi au cœur de ce LivingLAB. Enfin, parce que le monde ne serait rien sans folies, **des créations pédagogiques originales** vous sont également proposées !

Cette matinée de formation sera l'occasion de découvrir et tester certains outils tels que les cartes programmables Micro:Bit, des outils de réalisation vidéo, radio, ... afin de pouvoir les mettre en place dans vos classes.

FORMATEUR	Boris ROLAND et Anthony JACQUES, <i>Formateurs de Technobel</i>
HORAIRE	De 9h00 à 12h00
LIEU DE RDV	Centre de compétences Technobel - Adresse : Allée des Artisans 19 à 5590 Ciney
INSCRIPTION	http://www.ibefe-lux.be/pages/smart-lux.html
PLACES	25

Mardi 5 mai 2020

Motivez vos apprenants avec des outils numériques accrocheurs



ATELIER 1 - Découvrez et testez des outils numériques accrocheurs

Comment motiver des apprenants ? Quel type d'activités mettre en place pour susciter de la motivation ? Quel outil utiliser pour dynamiser les apprentissages ? La motivation est un concept complexe, les outils numériques sont une des portes d'entrée pour la développer chez les apprenants. Venez les découvrir lors de l'atelier des outils numériques accrocheurs. Cette séance se déroulera sur PC et tablettes (mis à votre disposition) afin que vous puissiez expérimenter les outils proposés et poser vos questions aux formateurs.

ATELIER 2 - Favorisez un environnement créatif d'apprentissage de la programmation et de l'électronique avec Kniwwelino



Découvrir les bases de la programmation avec Kniwwelino. Cet outil permet de créer un environnement ludique avec une interface de programmation visuelle en ligne conçue spécialement pour les enfants. Elle consiste à agréger des blocs à la manière d'un puzzle. Des extensions, connectées à la carte, permettent de découvrir l'électronique.

Un large catalogue d'activités ludiques, testées et validées sur le terrain, facilite un apprentissage progressif et autonome. Kniwwelino® permet d'imaginer et de créer ses propres projets.

FORMATEURS	ATELIER 1 – Jonathan PONSARD, EDULab ATELIER 2 – Succy – www.succy.be
HORAIRE	ATELIER 1 – de 08h30 à 10h30 ATELIER 2 – de 10h30 à 12h30
LIEU DE RDV	CCILB (Chambre de Commerce et d'Industrie du Luxembourg belge) <i>Adresse : Grand Rue 1 - 6800 LIBRAMONT</i>
INSCRIPTION	http://www.ibefe-lux.be/pages/smart-lux.html
PLACES	20

Rendez vos cours amusants et interactifs

ATELIER 1 - Construisez un « Escape Game pédagogique numérique »



Ils fleurissent un peu partout comme un nouveau loisir : les Escapes Game. Un Escape Game pédagogique est un jeu d'évasion grandeur nature dans lequel une équipe de joueurs doit résoudre des énigmes afin de s'évader en un temps limité, le tout dans un contexte pédagogique (découverte, entraînement, révision...).

Aujourd'hui, les enseignants et les formateurs peuvent eux aussi l'utiliser pour en faire un outil pédagogique innovant et amusant ! Résoudre des énigmes est une autre manière d'enseigner en motivant ses élèves grâce à l'aspect ludique et l'esprit d'équipe.

ATELIER 2 - Tester la réalité virtuelle pédagogique

La réalité virtuelle devient accessible à l'éducation ! Avalon Virtuel propose un soutien pédagogique dans l'utilisation de la réalité virtuelle pour l'enseignement offrant aux utilisateurs un apprentissage ludique, immersif et accessible.

Cette nouvelle forme d'apprentissage améliorerait la performance en permettant aux étudiants de passer un moment ludique, tout en acquérant les apprentissages et compétences nécessaires à la bonne progression des cours. Vivre une expérience inédite permettrait de favoriser la compréhension.



FORMATEURS	ATELIER 1 - Manuela GUISET, Formatrice TechnofuturTic ATELIER 2 - Avalon Virtual - www.avalon-virtual.be
HORAIRE	ATELIER 1 - de 13h00 à 15h00 ATELIER 2 - de 15h00 à 17h00
LIEU DE RDV	CCILB (Chambre de Commerce et d'Industrie du Luxembourg belge) <i>Adresse : Grand Rue 1 - 6800 LIBRAMONT</i>
INSCRIPTION	http://www.ibefe-lux.be/pages/smart-lux.html
PLACES	15

Jeudi 7 mai 2020

Créez votre boîte à outils TIC



ATELIER 1 - Utilisez des contenus numériques, pédagogiques et gratuits

Présentation de 2 outils numériques gratuits et disponibles en ligne par « Bibliothèques sans frontières » :

1. **Devenons tous les Cyber-héros** : programme qui fournit aux enseignants/formateurs les outils et



méthodologies nécessaires pour aborder le thème de la sécurité en ligne avec vos apprenants. Le programme, essentiellement destiné aux élèves de 4^{ème} primaire jusqu'à la 2^{ème} secondaire (9 ans à 14 ans), décrit des méthodes didactiques pouvant servir de cadre aux enseignants désireux de doter leurs élèves des outils adéquats pour faire en sorte qu'ils deviennent des citoyens numériques prudents et responsables.

2. **Khan Academy** : plateforme d'apprentissage personnalisé proposant des milliers de vidéos en mathématiques, biologie, physique, chimie et médecine reconnues pour leur qualité pédagogique et pour tous les niveaux, depuis l'école primaire jusqu'à l'université.



ATELIER 2 - Découvrez et testez la plate-forme e-classe de la Fédération Wallonie Bruxelles



Les enseignants ont un nouvel outil : la plateforme e-classe, qui leur donne accès à des vidéos et à des outils pédagogiques. Aujourd'hui, on n'en est plus là : les enseignants ont depuis hier un nouvel outil, accessible via la plateforme e-class, qui va leur permettre d'utiliser des extraits de vidéo dans leurs cours, et cela même s'ils n'ont pas de wifi dans la classe.

FORMATEURS

ATELIER 1 - Bibliothèques sans Frontières
ATELIER 2 - Fédération Wallonie Bruxelles

HORAIRE

ATELIER 1 - de 13h00 à 15h00
ATELIER 2 - de 15h00 à 16h00

LIEU DE RDV

CCILB (Chambre de Commerce et d'Industrie du Luxembourg belge)
Adresse : Grand Rue 1 - 6800 LIBRAMONT

INSCRIPTION

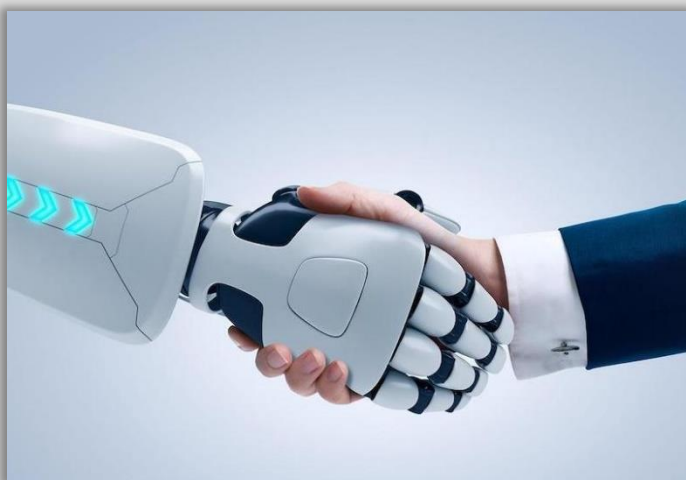
<http://www.ibefe-lux.be/pages/smart-lux.html>

PLACES

30

Conférence

« Quel impact l'évolution numérique aura-t-elle sur le monde du travail et sur les modes d'apprentissage ? »



Être un geek n'est plus forcément réservé aux informaticiens !
C'est devenu notre mode de vie !

D'ici 2021, les millenials (ou génération Y) représenteront plus de la moitié de la main-d'œuvre et, d'ici 2025, ce nombre devrait atteindre 75%. Cette nouvelle génération apportera de nouvelles approches, idées, valeurs ou styles de travail. Ils constitueront la plus grande génération à entrer sur le marché du travail. Génération toujours plus connectée, sensible à

l'échange, la créativité et à l'interactivité, les millennials concourent à faire évoluer la manière dont s'opèrent les relations et l'organisation dans le travail.

Les modes d'apprentissage seront aussi impactés. La réalité virtuelle augmentée fera son apparition dans les formations et les formes d'apprentissages devront s'adapter à cette nouvelle génération toujours plus connectée.

Le robot pourra-t-il remplacer le professeur, le gestionnaire des ressources humaines ou encore l'ouvrier de production ?



Monsieur Willy BORSUS, *Vice-Président de la Wallonie et Ministre de l'Économie, de la Recherche et de l'Innovation, du Numérique, de l'Agriculture, de l'Urbanisme et de l'Aménagement du territoire*

Les enjeux du numérique à l'école, en formation et au sein de nos entreprises pour une réelle stratégie numérique wallonne



Monsieur Olivier SCHMITZ, *Gouverneur de la province de Luxembourg*

Quelle est la stratégie luxembourgeoise pour faire face aux enjeux du numérique ?



Monsieur Philippe LEDENT, *Entrepreneur agile*

Être un entrepreneur augmenté dans un monde en mutation

Grâce à la technologie, nos sens et nos capacités sont démultipliés. Les consommateurs tirent déjà parti de ces progrès : ils sont plus informés, s'organisent en communautés, deviennent prescripteurs. Découvrez comment ces phénomènes affectent votre activité et pourquoi vous devez, à votre tour, adopter un modèle d'entreprise augmentée.



Monsieur Pascal BALANCIER, *Expert edtech à l'Agence du Numérique*

La transformation digitale des métiers et du développement de compétences, ainsi que des projets qui sont mis en place dans la foulée ...

HORAIRE	18h30
LIEU DE RDV	CCILB (Chambre de Commerce et d'Industrie du Luxembourg belge) <i>Adresse : Grand Rue 1 - 6800 LIBRAMONT</i>
INSCRIPTION	http://www.ibefe-lux.be/pages/smart-lux.html
PLACES	80

Renseignements et inscriptions

Toutes les actions proposées sont GRATUITES mais sur inscriptions qui se font uniquement en ligne

RDV sur le page www.ibefe-lux.be
et cliquez sur l'onglet **SMART-Lux**

Remplissez le formulaire correspondant aux choix de votre (vos) action(s)

Si toutefois, vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter

Julie PIRSON
063/24.25.38
julie.pirson@forem.be

Dina PETIT
063/24.25.37
dina.petit@cfwb.be

Partenaires



Service
d'Information
sur les Etudes et
les Professions



Confédération Construction
Province de Luxembourg



LUXEMBOURG
CREATIVE

Forum
Innovet et Entreprendre



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

