

CATALOGUE DE FORMATIONS



Introduction

Afin de construire une offre de formation au plus près des réalités du terrain, les EPN ont été invités, en août 2025, à répondre à un questionnaire destiné à identifier leurs besoins. Le présent catalogue a été élaboré sur la base de ces retours, dans le cadre d'un marché public visant à proposer des formations adaptées, concrètes et directement utiles

Développer vos compétences, enrichir vos pratiques.

Ce catalogue s'adresse aux animateurs et animatrices d'EPN. Il propose un ensemble de formations variées, conçues pour répondre aux défis rencontrés au quotidien. Axées sur la pratique, elles visent à soutenir vos actions sur le terrain, à renforcer vos compétences et à enrichir vos pratiques d'accompagnement.

Comment s'inscrire ?

- Dans un premier temps, nous vous invitons à compléter le formulaire en ligne en indiquant les formations qui suscitent votre intérêt et les lieux qui vous conviendraient le mieux.
- Sur la base des manifestations d'intérêt recueillies, l'équipe EPN du SPW élaborera un calendrier de formations, en concertation avec les opérateurs.
- Les sessions seront ensuite ouvertes à l'inscription, selon le principe du « premier arrivé, premier servi ».

Les formations débuteront à partir de septembre 2026 et se poursuivront durant le premier semestre 2027. Elles seront organisées en fonction de vos attentes et de votre intérêt, avec une attention particulière portée, dans la mesure du possible, à la localisation des sessions.

Attention : le nombre de places étant limité, nous vous invitons à vous inscrire uniquement si vous êtes certain de pouvoir participer à la formation.

1. Accompagner les publics vulnérables vers une autonomie numérique progressive



Objectifs

- Accompagner les publics dans l'identification et la sélection de pratiques numériques utiles à la réalité de ces publics et accessibles.
- Accompagnement de manière progressive et individualisée.
- Utiliser les ressources pédagogiques existantes.
- Intégrer et adapter les outils dans les pratiques pédagogiques et d'accompagnement, avec prise en compte des profils et des besoins des publics.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur ou tablette
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Accueil et introduction : présentation – identification des freins des publics – posture d'accompagnement bienveillante.

Module 2 - Comprendre et dépasser les freins numériques : outil d'analyse des besoins individuels.

Module 3 - Outils pédagogiques et accompagnement individualisé.

Module 4 - S'appuyer sur le smartphone pour développer les compétences numériques.

Module 5 - Paramètres d'accessibilité.

1. Accompagner les publics vulnérables vers une autonomie numérique progressive



Contenu technique

Accessibilité numérique

- Normes et recommandations (WCAG, RGAA).
- Présentation des outils d'assistance : lecteurs d'écran (NVDA, JAWS), claviers adaptés, logiciels de grossissement.
- Paramétrages d'accessibilité dans Windows, Android et iOS.

Outils pour seniors et publics éloignés

- Interfaces simplifiées (tablettes adaptées).

Ressources distribuées

- Les supports pédagogiques (slides PDF, fiches pratiques).

2. Intégrer le jeu / le jeu vidéo comme vecteur d'apprentissage – gamifier les activités de formation

Tommy Berben

Objectifs

- Comprendre le rôle du jeu dans l'apprentissage et l'inclusion.
- Utiliser un escape game débranché pour analyser une dynamique de groupe.
- Exploiter Pico Park comme outil de coopération immédiate.
- Découvrir Hexagonia comme support pédagogique structuré.
- Concevoir et adapter une activité gamifiée pour son EPN.
- Développer une posture d'animateur ludique.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur ou tablette
- **Jour de formation** : lundi

Contenu

Module 1 - Déclencheur : l'escape game débranché.

Ce premier temps sert de mise en mouvement collective, tout en révélant ce que le jeu permet sans aucune compétence numérique préalable.

Module 2 - Comprendre les fondements de la gamification.

Ce segment montre comment une activité ordinaire peut devenir plus engageante simplement en empruntant ces codes.

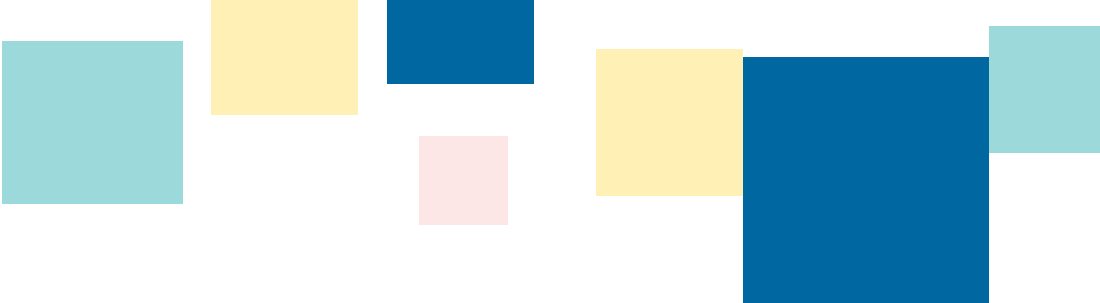
Module 3 - Mise en pratique immédiate avec Pico Park.

Vivre une dynamique de groupe révélatrice grâce au jeu vidéo.

Module 4 - Introduction à Hexagonia : un monde de mécaniques pédagogiques.

Découvrir les possibilités du jeu comme support d'apprentissage structuré.

L'objectif n'est pas seulement de "comprendre le jeu", mais de voir ce que chaque mécanique permet de travailler auprès des publics EPN.



2. Intégrer le jeu / le jeu vidéo comme vecteur d'apprentissage – gamifier les activités de formation

Module 5 - Atelier guidé dans Hexagonia (observer, décider, collaborer).
Expérimenter les mécaniques et identifier les compétences mobilisées.

Module 6 - Transformer une activité numérique en atelier gamifié.
Passer de la théorie à la conception.
Les participants choisissent une activité EPN classique (premiers pas sur tablette, ranger des fichiers, envoyer un e-mail, etc.) et apprennent à la transformer en activité gamifiée.

Module 7 - Synthèse, perspectives et pistes d'adaptation.
Assurer une transférabilité directe en EPN :
mise en commun des idées ;
conseils d'adaptation selon les publics ;
recommandations techniques et organisationnelles ;
échange sur les limites, forces et possibilités du jeu en animation numérique.



Ressources distribuées

- Fiches "gamification" pour structurer les activités.
- Modèles de scénarios réutilisables pour concevoir des animations ludiques.
- Ressources documentaires imprimables (mécaniques de jeu, exemples d'ateliers adaptés aux publics EPN).
- Dossier complet remis en fin de formation :
 - un kit d'activités ;
 - les règles d'usage des jeux ;
 - les modèles d'ateliers gamifiés ;
 - la fiche d'activité créée par les participants.

3. Animation de réunions et encadrement de groupes

Antoine Feron

Objectifs

- Comprendre et mobiliser les fondamentaux d'une réunion efficace et d'une dynamique de groupe maîtrisée.
- Adopter une posture d'animateur favorisant la participation, la coopération et la gestion constructive des échanges.
- Utiliser des outils simples et adaptés pour animer des réunions et des ateliers dynamiques au sein des EPN.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : aucun
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Les fondamentaux d'une dynamique de groupe maîtrisée.

Module 2 - Le rôle et la posture de l'animateur.

Module 3 - Des outils concrets pour animer des réunions et des ateliers dynamiques.

Module 4 - Gérer les comportements difficiles et les situations de tension.

Module 5 - Mise en pratique et transfert.

Ressources distribuées

- Fiches outils et fiches concepts remises aux participants en fin de formation.

4. Captation du public - Communication



Action et Recherche Culturelles asbl

Objectifs

- Améliorer la communication autour de l'EPN pour attirer plus de public.
- Insérer son action dans les réalités institutionnelles et associations locales.
- Identifier les vecteurs de communication variés, adaptés et réalistes.
- Construire une grille et un plan de communication.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur ou tablette
- **Jours de formation** : mardi et/ou mercredi (hors congés scolaires)
- **Nombre de participants** : entre 6 et 12

Contenu

Module 1 - Comment bien communiquer, quels canaux utiliser, comment se faire connaître via la communication digitale et les autres canaux de communication.

- présentation des formateurs et des participants ;
- partage des offres d'activités des EPN en présence de leurs publics ;
- identification des publics et intermédiaires potentiels ;
- construction d'une grille de communication sur base des réalités locales ;
- identification de différents canaux de communication (digitaux et non digitaux) ;
- construction d'un plan de communication et d'actions concrètes réalisables.

Module 2 - Tenir compte des différents publics cibles & manières de les toucher.

- Rencontres physiques, événements, téléphone, flyers, email, newsletter, presse, réseaux sociaux, relais associatifs et institutionnels.

Ressources distribuées

- Les participants seront amenés à construire un plan de communication à mettre en place au sein de l'EPN.

5. Gestion du stress, gestion de l'agressivité des usagers, écoute active



Objectifs

- Renforcer la capacité des animateurs à gérer sereinement des situations tendues ou émotionnellement chargées.
- Acquérir des techniques pour prévenir ou désamorcer l'agressivité des usagers.
- Développer une posture professionnelle basée sur l'écoute et l'empathie.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Comprendre le stress et ses mécanismes.

Module 2 - Comprendre et gérer l'agressivité.

Travail en sous groupe autour d'une des trois thématiques suivantes : typologie des usagers difficiles en EPN – déclencheurs d'agressivité fréquents – techniques de « désescalade », réflexion sur une procédure interne à mettre en place en cas d'incident.

Module 3 - L'écoute active comme outil de prévention des conflits.

Module 4 - Exercices pratiques / simulations.

Jeux de rôles sur des situations réalistes.

Debriefing & construction d'un « protocole calme » pour l'EPN.

Ressources distribuées

- Fiche mémo.
- Guide synthétique de l'écoute active.
- Procédure interne de gestion d'incident.

6. Initiation au code pour les jeunes (enfants et adolescents)

Tommy Berben

Objectifs

- Outiller les médiateurs numériques pour qu'ils soient capables d'utiliser la programmation comme levier d'apprentissage, d'estime de soi et de créativité.
- Comprendre et maîtriser les bases de la pensée informatique pour pouvoir les transmettre.
- Prendre en main le robot Edison et savoir l'utiliser comme support pédagogique.
- S'approprier la carte micro:bit pour introduire la programmation.
- Concevoir des ateliers adaptés aux réalités des EPN.
- Développer une posture de médiation numérique autour du code.
- Construire et repartir avec un parcours complet d'initiation au code.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Jours de formation** : lundi
- **Matériel nécessaire** : ordinateur avec le navigateur Google Chrome (ou Chromium) à jour

Contenu

Module 1 - Comprendre les fondamentaux de la programmation.

Installer les bases de la pensée informatique.

Permettre aux animateurs d'adopter le bon « angle pédagogique » pour leurs publics EPN.

Module 2 - Découvrir Edison : le robot qui fait comprendre le code.

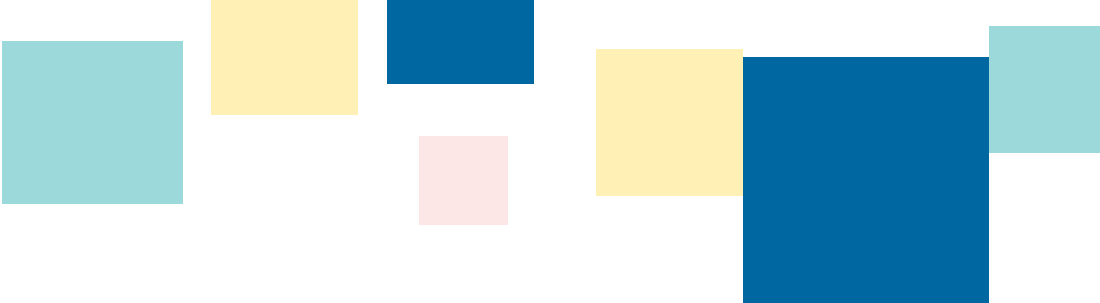
Module se clôturant par un debriefing pédagogique.

Module 3 - Premiers pas dans EdBlocks/EdScratch.

Introduire la programmation en blocs grâce à Edison.

Module 4 - Défis robotique : penser, tester, corriger.

Apprendre à animer des défis motivants et progressifs.



6. Initiation au code pour les jeunes (enfants et adolescents)

Tommy Berben

Module 5 - Découvrir la micro:bit : le cerveau de l'objet connecté.
Passer du robot au microprocesseur pour comprendre la logique interne du code.

Module 6 - Créer des objets utiles avec la micro:bit.
Amener les animateurs à construire des activités concrètes et valorisantes.

Module 7 - Construire un mini-projet complet Edison ↔ micro:bit.
Modéliser ce que les animateurs pourront refaire dans leur EPN.

Module 8 - Synthèse : comment transposer tout cela en EPN ?
Offrir aux participants un plan clair et réutilisable.

Ressources distribuées

1. Supports autour du robot Edison :

- Un robot par participant ou par binôme (le temps de la formation) ;
- Guide pédagogique (ensemble des activités + fiches d'accompagnement pédagogique + exemples de programme) ;
- EdBlocks et EdScratch : environnement de programmation en blocs entièrement gratuit ;
- Accessoires LEGO / EdCreate.

2. Supports autour de la micro:bit :

- Cartes micro:bit ;
- MakeCode.

3. Supports pédagogiques et documents remis :

- Dossier complet ;
- Fiches d'activités prêtes à l'emploi ;
- Ressources numériques (PDF, liens, modèles de programme).

7. Office 365 et Outils collaboratifs



Objectifs

- Permettre aux animateurs de maîtriser les outils essentiels de l'écosystème Microsoft 365.
- Développer la capacité à accompagner les usagers : création de comptes, stockage, partage, rédaction, collaboration.
- Apprendre à concevoir des activités pédagogiques interactives avec des outils collaboratifs simples.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Introduction et prise en main d'Office 365.

Module 2 - Les outils bureautiques essentiels (Word, Excel, PowerPoint Online).

Module 3 - Collaboration et partage.

Les participants sont mis en situation via des scénarios typiques EPN : envoyer un CV, remplir un formulaire en ligne, envoyer un document à une administration.

Module 4 - Création d'outils pédagogiques interactifs pour les EPN.
Création d'un mini-module interactif.

Ressources distribuées

- Tutoriels vidéos.
- Workspace collaboratif via Teams ou Padlet.

8. Outils multimédia – création de podcast – initiation au montage vidéo et réalisation de capsules vidéo

Tommy Berben

Objectifs

- Comprendre l'intérêt éducatif des projets multimédias.
- Maîtriser les bases du tournage vidéo.
- Monter une capsule vidéo courte et structurée.
- Concevoir et enregistrer un mini-podcast.
- Travailler en équipe autour d'un projet créatif.
- Reproduire des ateliers multimédias en EPN.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur ou tablette
- **Jour de formation** : lundi

Contenu

Module 1 - Découvrir les fondamentaux : image, son et narration.
Offrir un socle commun.

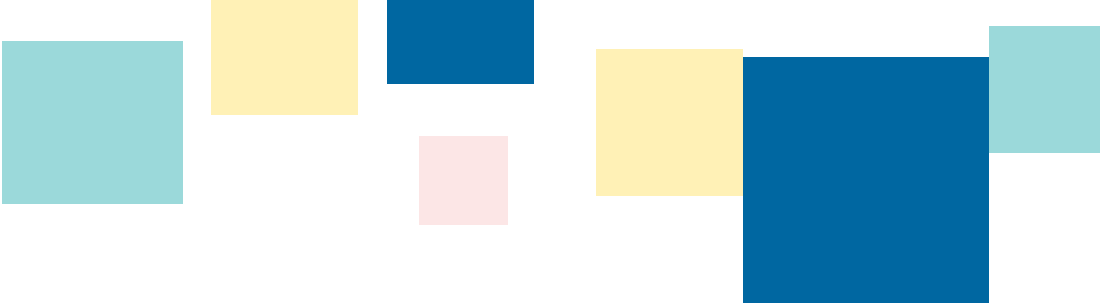
Module 2 - Mise en route vidéo : comprendre et appliquer les bases du tournage.
Briser la glace avec du matériel + acquérir des automatismes utiles (vérifier son cadre).

Module 3 - Activité pratique centrale : tourner « Ça va trancher ».
Illustrer en images le dialogue « Ça va trancher ».
Cet exercice met en lumière la puissance de l'image.

Module 4 - Montage vidéo : donner du rythme et du sens aux images.
À la fin de cette étape, chaque groupe dispose d'une mini-capsule vidéo finalisée, directement réutilisable en EPN.

Module 5 - Introduction au podcast : voix, rythme et intention.
Découverte d'un nouvel univers : l'audio.

Module 6 - Activité audio : enregistrer un mini-podcast ou un micro-trottoir.
Chaque participant choisit un format : audiobook – interview – micro-trottoir créatif.



8. Outils multimédia – création de podcast – initiation au montage vidéo et réalisation de capsules vidéo

Tommy Berben

Module 7 - Finalisation : préparer des ateliers multimédia pour l'EPN.

Construire une fiche d'activité réutilisable en EPN.

Chaque groupe repart avec une capsule vidéo, un mini-podcast et une méthode claire pour reproduire l'activité.

Ressources distribuées

- Fiches pratiques.
- Modèles d'activités directement transposables en EPN.
- Tutoriels.

9. Nouvelles technologies : impression 3D comme outil d'animation



Objectifs

- Comprendre les principes fondamentaux de l'impression 3D FDM (dépôt de filament fondu).
- Identifier les différents matériaux utilisés en impression 3D.
- Rechercher, évaluer et télécharger des modèles 3D sur les principales plateformes en ligne.
- Tester la création assistée par IA de modèles 3D simples à partir de descriptions textuelles.
- Savoir préparer, trancher et lancer une impression à partir d'un fichier 3D.
- Acquérir les bonnes pratiques de maintenance, de sécurité et de réglage machine.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur (Mac ou PC)
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Présentation du fonctionnement d'une imprimante 3D FDM.

Module 2 - Prise en main de la machine (ex. Bambu Lab A1 mini) et du logiciel de tranchage.

Module 3 - Sécurité, entretien de base, manipulation des pièces.

Module 4 - Réglages essentiels : qualité, support, remplissage et température.

Module 5 - Recherche et sélection de modèles 3D en ligne.

Module 6 - Lancement d'une première impression simple et observation des résultats.

Module 7 - Paramétrage avancé d'une impression (vitesse, hauteur de couche, adhérence au plateau, etc.).

9. Nouvelles technologies : impression 3D comme outil d'animation



Module 8 - Découverte et choix des différents matériaux plastiques (PLA, PETG, ABS...).

Module 9 - Compréhension des types de supports et des usages possibles.

Module 10 - Initiation à la création de modèles 3D assistée par IA (génération à partir d'une description, test d'un modèle généré).

Module 11 - Échanges sur les applications concrètes de la fabrication additive selon le métier ou le projet des participants.

Ressources distribuées

- Document PDF comprenant des schémas, captures d'écran, tutoriels logiciels et liens utiles vers des banques de modèles 3D et outils IA.
- Un logiciel de tranchage sera installé en début de formation.

10. Logiciels libres - Linux



Objectifs

- Donner aux animateurs une compréhension solide des principes du logiciel libre.
- Permettre de maîtriser les bases de Linux pour accompagner les usagers.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 demi-journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Comprendre les logiciels libres.

Module 2 - Découverte de Linux pour les EPN.

Module 3 - Construire un atelier « Découverte du libre » pour les EPN.

Ressources distribuées

- Fiches imprimées.
- Cadastre des sites web proposant des logiciels libres.
- Vidéo.

11. RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données)

CES EP
se **FORMER** pour **AGIR**
Jean-Luc Manise

Objectifs

- Maîtriser les obligations en matière de RGPD.
- Connaître les sites ressources.
- Communiquer à ses bénéficiaires sur leurs droits et devoirs en matière de respect des données et de la vie privée.
- Avoir un cadre d'intervention qui prend en compte le RGPD.
- Établir une feuille de route.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur ou tablette
- **Jours de formation** : mardi et/ou jeudi

Contenu

Module 1 - Cadre légal.

Module 2 - Ressources : Autorité de protection des données, sites d'information (Jeminforme, jedecide, SafeonWeb), CSEM, Conseil de l'Europe.

Module 3 - Partage d'expériences de situations sensibles.

Module 4 - Résolution de problèmes.

Module 5 - Travail à une feuille de route collective pour aboutir à une charte RGPD.

Ressources distribuées

- Charte RGPD.

12. Windows 10 et 11 : découverte et utilisation



Objectifs

- Donner aux animateurs une bonne maîtrise des fonctionnalités essentielles de Windows 10 et 11.
- Être capable d'accompagner les usagers dans leurs demandes quotidiennes.
- Savoir diagnostiquer et résoudre les problèmes fréquents rencontrés en EPN.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur sous Windows 10 ou 11
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Découverte générale de Windows 10 et 11.

Module 2 - Gestion des fichiers et stockage.

Module 3 - Applications et sécurité.

Travail par groupe.

L'accent sera mis sur la sécurité et les bonnes pratiques à inculquer aux usagers (liens avec thématique cybersécurité).

Module 4 - Dépannage et accompagnement typiques en EPN.

Partage d'expériences entre animateurs et résolution de cas concrets inspirés de situations EPN.

Ressources distribuées

- Fiches théoriques.
- Fiches synthèses.
- Guide « bons réflexes sécurité ».
- Scénarios d'exercices à refaire en EPN.

13. Les réseaux sociaux

Objectifs

- Maîtriser les bases d'Internet.
- Comprendre les principales plateformes de réseaux sociaux.
- Être capable de créer et animer une page ou un compte EPN.
- Savoir adapter les formats et contenus aux différentes plateformes.
- Sensibiliser les publics à la protection de la vie privée, aux fake news et à la cybersécurité de base.

Infos pratiques

- **Durée** : webinaire de 3 h + possibilité d'une session en présentiel d'une demi-journée (4 h)
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur ou tablette
- **Jours de formation** : mardi, mercredi ou jeudi

Contenu du webinaire

Module 1 - Panorama des usages d'Internet.

Module 2 - Recherche d'information efficace : moteurs de recherche, filtres, esprit critique.

Module 3 - Présentation des réseaux principaux :

- Facebook (pages, groupes, événements) ;
- Instagram (feed, stories, réels) ;
- YouTube (chaîne, playlists, live) ;
- TikTok (vidéos courtes, tendances, formats éducatifs).

Module 4 - Création de contenu adapté aux EPN :

- Annoncer une activité ;
- Valoriser un projet ;
- Mettre en avant des usagers ou des partenaires ;
- Raconter la vie de l'EPN au quotidien.

13. Les réseaux sociaux



Module 5 - Bases de la ligne éditoriale (fréquence, ton, visuels, vidéos).

Module 6 - Introduction à la modération et à la gestion des commentaires.

Module 7 - Sensibilisation à la sécurité & e-réputation.

Module 8 - Échanges entre les participants.

Contenu de la session en présentiel

Module 1 - Bases de la ligne éditoriale (définition des objectifs, planifier sa communication, créer un calendrier éditorial).

Module 2 - Création de contenu adapté aux EPN (introduction à la création de contenu, choisir le bon format en fonction de la thématique, techniques de rédaction de posts, respect de la charte graphique).

Ressources distribuées

- Les supports pédagogiques (slides PDF, fiches pratiques) sont fournis à l'issue de chaque session.

14. Bureautique



Objectifs

- Mettre à niveau ou renforcer les compétences des animateurs sur Word et Excel.
- Donner des compétences de base en maintenance informatique pour répondre aux problématiques courantes des usagers.
- Permettre la conception de mini-ateliers bureautiques adaptés aux publics des EPN.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur avec Word et Excel
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Word : mise en page et documents types.

Module 2 - Excel : initiation et tableaux pratiques.

Module 3 - Maintenance informatique de base :

- Exercices de réflexion par groupe – relevé des problèmes fréquents en EPN ;
- Accent mis sur les options de mises à jour / les outils liés à la sécurité ;
- Mises en situation.

Ressources distribuées

- Fiches pratiques.
- Fiches d'exercices.
- Templates Word : CV, lettres, affiches.
- Tableaux Excel prêts pour usage en EPN.
- Guide entretien PC EPN.

15. Minecraft

Tommy Berben

Objectifs

- Comprendre les apports éducatifs et collaboratifs de Minecraft.
- Maîtriser les bases du jeu pour accompagner des débutants.
- Utiliser les outils pédagogiques intégrés à Minecraft Education.
- Concevoir des activités simples et engageantes.
- Construire un projet créatif complet.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur ou tablette
- **Jours de formation** : lundi

Contenu

Module 1 - Entrer dans le monde de Minecraft : premières manipulations et découverte des mécaniques.

Module 2 - Construire ensemble : premiers défis coopératifs.

Montrer comment, dans un EPN, un même monde peut accueillir plusieurs profils : les plus rapides construisent, les plus prudents organisent, d'autres choisissent les matériaux ou s'occupent de la décoration.

Module 3 - Découvrir les outils pédagogiques intégrés.

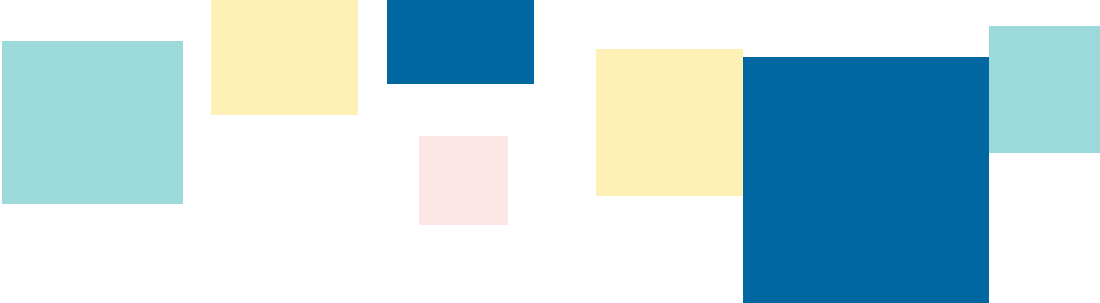
Section offrant un aperçu des possibilités pédagogiques, sans complexifier l'expérience.

Module 4 - Activité pratique phare : « Construire un module de station spatiale ».

Les participants doivent concevoir un module destiné à intégrer une station spatiale existante : laboratoire, serre, zone de repos, poste de commande...

Module 5 - Découvrir les outils avancés : commandes, PNJ et mode World Builder.

Les activités permettent de façonner un monde interactif grâce aux lignes de commande, au mode World Builder et aux PNJ pour automatiser certaines actions et enrichir l'expérience.



15. Minecraft

Tommy Berben

Module 6 - Minecraft comme outil d'apprentissage : imaginer une activité pour un public EPN.

Atelier plus réflexif.

Réfléchir à la création d'un petit monde ou d'une activité simple dans Minecraft, adaptée au public des EPN, pour explorer son potentiel pédagogique et ludique.



Ressources distribuées

- Un guide d'activités Minecraft rédigé pour la formation.
- Une fiche technique expliquant comment créer, sauvegarder et partager un monde Minecraft.
- Des ressources numériques complémentaires : modèles de projets, exemples de consignes, scénarios simples.

16. Numérique responsable



Objectifs

- Sensibiliser les animateurs aux enjeux du numérique responsable.
- Permettre d'adopter une posture professionnelle face aux problématiques d'éthique numérique.
- Donner les outils pour former les usagers aux bons comportements en ligne.

Infos pratiques

- **Durée** : 1 journée
- **Prérequis** : aucun
- **Matériel nécessaire** : ordinateur
- **Jours de formation** : à déterminer

Contenu

Module 1 - Comprendre la netiquette.

Module 2 - Éthique numérique et citoyenneté.

Volet protection des données – droit d'auteur – fake news – désinformation - cyberharcèlement.

Module 3 - Numérique responsable et impact écologique.

Test pour réaliser un audit d'impact numérique, s'ensuivent une mise en commun et l'élaboration d'un guide de bonnes pratiques pour les usagers.

Module 4 - Construction d'ateliers Numérique Responsable pour EPN.

Co-construction d'ateliers facilement réutilisables et adaptables en fonction du public (enfants, adolescents, adultes, seniors).

Ressources distribuées

- Fiches pratiques (thématiques des fiches pratiques proposées).

Une initiative du SPW Économie Emploi Recherche et de l'Agence du numérique dans le cadre du Plan d'inclusion numérique wallon.

Editeur responsable : Lionel BONJEAN- Boulevard Cauchy, 43-45 5000 Namur

978-2-8056-0903-9 D/2026/11802/132

Catalogue de formations, EPN (Espaces publics numériques de Wallonie)