

## Promotion des métiers porteurs et sensibilisation aux STEAM

### Objectifs

L'objet principal des projets visera la promotion des filières/compétences/métiers et/ou la sensibilisation aux STEAM et au numérique en vue d'attirer les publics vers les métiers porteurs d'emploi, et les filières d'enseignement et de formation y menant, en travaillant sur l'image des métiers et des sciences, en mettant en place des parcours de découverte et d'appui aux apprentissages ainsi qu'en veillant à dépasser les stéréotypes de genre et en ayant une approche inclusive.

Durée : 24 mois allant du 1/09/2024 au 31/08/2026

### Conditions d'éligibilité

S'agissant d'un appel à projets relatif aux partenariats, le projet doit comporter au minimum 3 partenaires complémentaires. Cette complémentarité doit se matérialiser au niveau :

- de l'expertise et/ou de l'action des partenaires ;
- du domaine ou secteur d'activité des partenaires (DIFST, enseignement, formation professionnelle, économie, orientation, emploi, ...).

Pour être éligible, le projet doit :

- Reposer sur un nouveau partenariat ou renforcer/amplifier un partenariat existant en décrivant sa plus-value nouvelle ;
- Présenter un plan d'actions dans lequel les activités seront présentées de manière détaillée et par partenaire ;
- Être gratuit pour les participants ;
- Se dérouler sur le territoire de langue française de la Région wallonne ;
- Proposer une action à portée collective et non, à portée individuelle ;
- En cas de promotion de filières d'emploi, d'enseignement et/ou de formation, comprendre une information complète sur l'offre transmise de manière exhaustive aux publics cibles sur le territoire visé ;
- Viser l'un ou plusieurs des publics-cibles ci-dessous :
  - Les élèves du primaire
  - Les élèves du secondaire (1er degré, 2ème degré, 3ème degré)
  - Les apprenants en alternance
  - Les étudiants de l'enseignement supérieur
  - Les enseignants et/ou formateurs
  - Les parents et l'entourage proche des jeunes
  - Les demandeurs d'emploi (y compris ceux en formation)
  - Les travailleurs (y compris ceux en formation)

### Mots-clés

Numérique Pédagogique STEAM Education

### Contacts SynHERA

- Hélène CARMON (carmon.h@synhera.be)

### Baillleur de fonds

- **SPW EER**

## Critères de sélection

Les projets devront obligatoirement viser la promotion des métiers porteurs d'emploi et/ou la diffusion de la culture scientifique et s'inscrire dans au moins l'une des trois thématiques suivantes :

- Le dépassement des stéréotypes et des préjugés, notamment ceux liés aux compétences et métiers techniques, aux inégalités de genre ou encore, à la discrimination à l'égard des publics précarisés.
- Un des 5 domaines de l'innovation stratégique de la Stratégie de Spécialisation Intelligente de la Wallonie (S3 Wallonie) (<https://s3.wallonie.be/liste-sites> )
- Le lien avec les enjeux sociétaux, notamment ceux faisant référence aux stratégies wallonnes en matière d'innovation, de digitalisation, de rénovation, de transition climatique et d'économie circulaire (exemples : Plan Digital Wallonia, l'Alliance Climat-Emploi-Rénovation, Plan Air Climat Energie 2030, Stratégie Circular Wallonia).

Plus d'informations : [sur cette page](#).