



**Les compétences numériques dans le Tronc commun:  
le référentiel FMTTN**

IBEFE Liège - 24/11/2023

# Ne pas confondre

1. Compétences IT (e-CF4)
2. Compétences numériques (DigComp)

# DigComp 2.2 : cadre européen de littératie numérique



- 21 compétences clés
- 5 volets
- 8 niveaux
- Consensus EU et belge

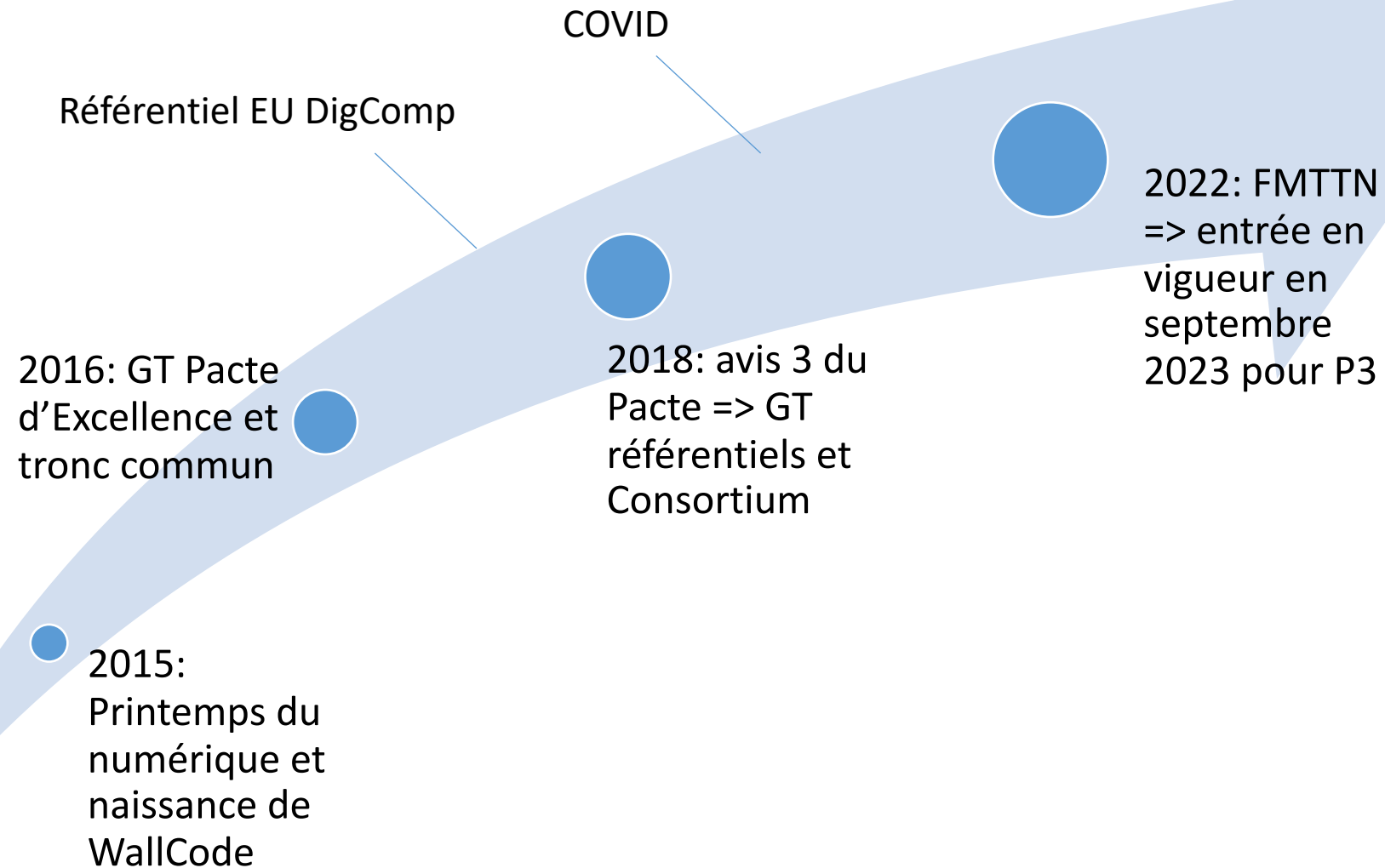


<https://start-digital.be/digcomp>

# Enjeux métiers (STEM/coding)

- 15,6% des étudiants FWB dans filières STEM (chiffres ARES 2017-2018), contre 23% pour la moyenne EU
  - 24,3% de jeunes femmes dans les filières STEM et 8,5% dans les filières informatiques
- Pénurie de 16.000 profils IT en Belgique en 2018 à 30.000 en 2030 selon Agoria
  - NEET: « En Wallonie, en 2016, 16,4 % des 18-24 ans ne sont ni à l'emploi et ne suivent ni enseignement, ni formation » (IWEPS)

# FMTTN: historique et enjeux



# WallCode: Compétences IT et lutte contre les pénuries de vocation

- WallCode: initier les jeunes dès le plus jeune âge...
  - Animation en/de classe: Kodo Wallonie, Kaleidi, SparkHO! (ex-Le Pass), Interface3 Namur, CDC TIC
  - Activité parascolaire: Coder dojo Belgium
- Ressources:
  - Guide WallCode:  
<https://content.digitalwallonia.be/post/20191220152612/Cahier-animateur-ASBL-Hypothèse-FINALOK-print.pdf>
  - Algo-Bot (V2): <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/algo-bot-mobile/>
  - 117 propositions d'activité d'apprentissage FMTTN : <https://support-fmtn.be>

#wallcode | digital  
wallonia  
.be

PP disabled - Average fps with all details: 9 - ratio : 0.6 - 38.5 ms (26 fps)



Options

Jouer

Quitter

# Partenaires STEM/coding

[Alimento](#) (8)

BSF (0)

[CodeNPlay](#) (20)

[For'J](#) (6)

[Hypothèse](#) (3)

[Interface3.Namur](#) (4)

[Kaleïdi](#) (10)

[Kodo Wallnie](#) (16)

[Quai 10](#) (1)

[Scientothèque](#) (11)

[SparkOH!](#) (14)

[Steamuli](#) (1)

[Technifutur](#) (6)

[Technobel](#) (1)

[Technocité](#) (7)

[TechnofuturTIC](#) (4)

[UNamur](#) (3)

[Wallcode](#) (6)

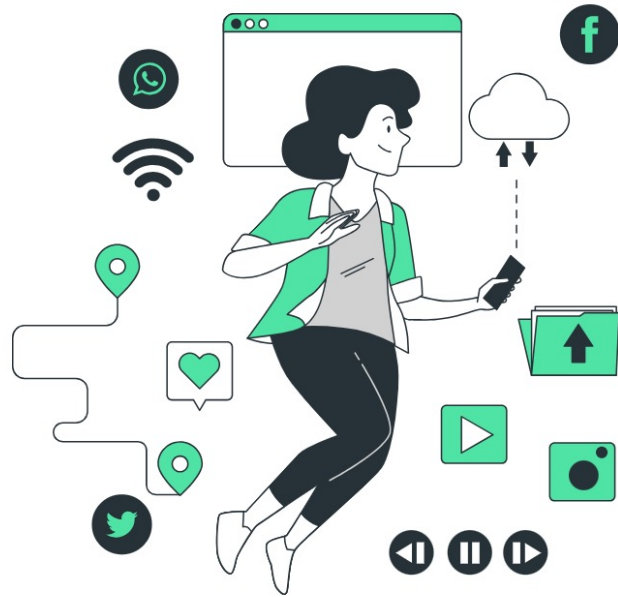
...



# 117 Ressources FMTTN

- Offre de service:
  - Animation (71)
  - Formation (27)
  - Accompagnement (6)
- Proposition d'activité clé en main à réaliser soi-même (11)(et éventuellement des ressources (2) pour initier/prolonger une animation/formation)
- Cadre = métiers/filières IT (hardskills) plutôt que littératie numérique (softskills)

# Ressources FMTTN



## 3e primaire

Le numérique est présent dès la 3e primaire. Les élèves exerceront leurs compétences en "Informations et données" et dans le champ "Création de contenus".

## 4e primaire

Cette deuxième année d'apprentissage du numérique inclura également la découverte des objets technologiques en plus des champs vus en 3e primaire.

## 5e primaire

En plus de l'invariable domaine "Création de contenus", la cinquième année introduira le pan "Communication et collaboration".

## 6e primaire

Cette dernière année de primaire proposera de travailler sur les thématiques "Objets technologiques", "Création de contenus" et "Sécurité".

## 1ere secondaire

Le programme FMTTN couvre toutes les thématiques numériques et technologiques cette année. Les cinq champs seront travaillés.

## 2e secondaire

Face à un programme plus léger que l'année précédente, les élèves de 2e secondaire seront amenés à découvrir les champs "Objets technologiques", "Informations et données" ainsi que "Création de contenus".

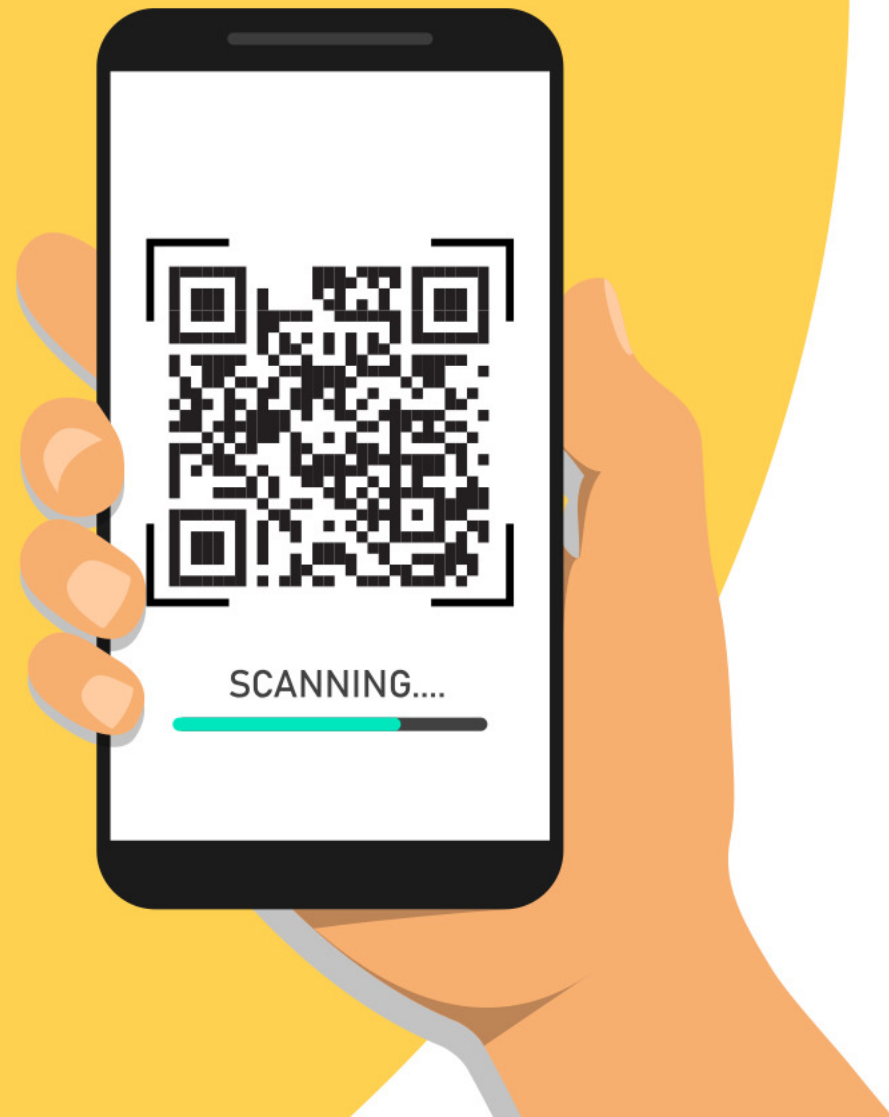
## 3e secondaire

Accompagnées du pan "Création de contenus", les thématiques "Objets technologiques" et "Communication et collaboration" seront à l'ordre du jour pour cette dernière année du tronc commun.

# Teste tes compétences numériques avec le Digi Challenge !

Évalue tes compétences numériques de base de manière ludique à partir d'un certain nombre d'actions à réaliser et de mini jeux.

Scanne le QR code !



Wallonie

digital  
wallonia  
.be



Agence  
du Numérique

# Plus d'info

Plus d'info sur les outils d'évaluation  
et les ressources pour aller plus loin :

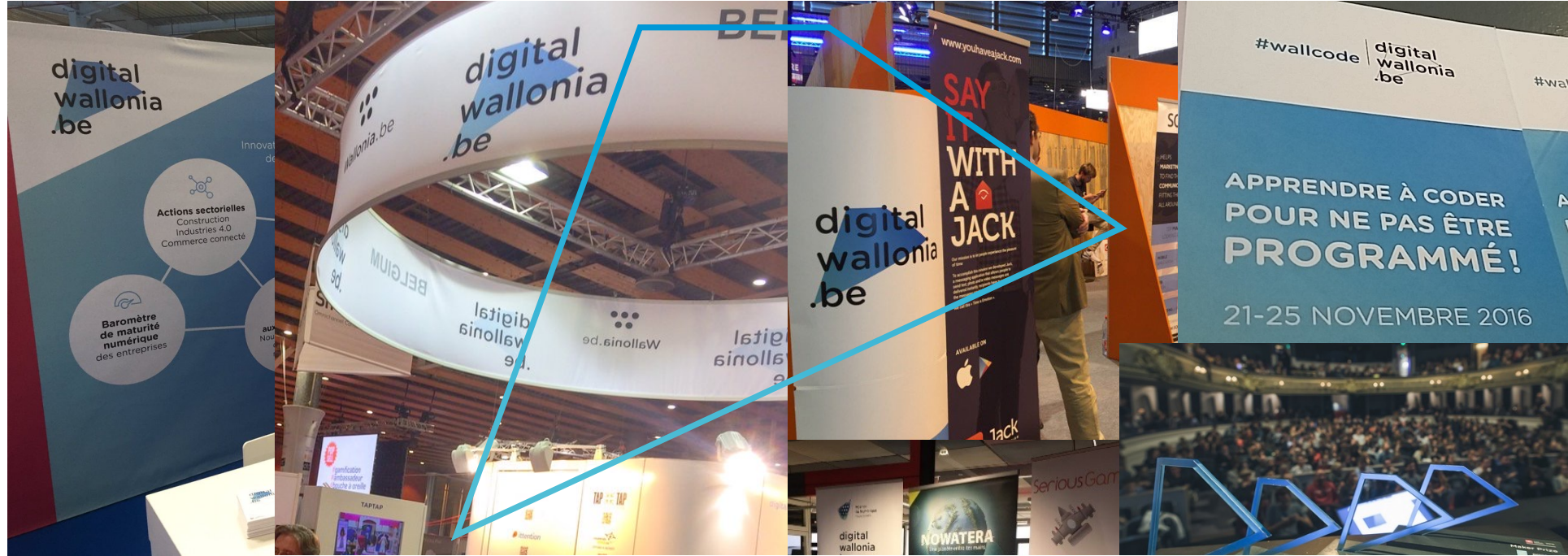
<https://start-digital.be>



Plus d'info sur le Digi Challenge:

<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/digichallenge/>

An advertisement for the Digi Challenge. The background is a bright yellow. At the top left, the text '32%' is written in large, bold, blue font. Below it, in a smaller blue font, is 'des citoyens wallons «éloignés du numérique», et vous ?'. In the center, a white circle contains the text 'Testez vos compétences numériques !'. On the right, a hand is shown holding a smartphone. The phone screen displays the 'Digi challenge' interface with three numbered steps: '1. Prise en main: a. Recherche ficelle', '2. Connaissances numériques', and '3. Manipulations numériques'. A yellow button labeled 'Poursuivre le jeu' is visible under the first step. At the bottom left, there are logos for 'Wallonie', 'digital wallonia .be', and 'Agence du Numérique'.



## Stratégie.

Programme cadre de la Wallonie numérique.

Elle fixe les priorités et objectifs des politiques publiques, ainsi que le cadre des soutiens aux initiatives privées en faveur du numérique.

## Plateforme.

Vitrine du secteur du numérique en Wallonie.

Elle propose des contenus de référence et des bonnes pratiques, et fournit les services et le support aux acteurs engagés dans la mise en œuvre de la stratégie numérique.

## Marque.

Identité de l'ambition numérique de la Wallonie et de ses citoyens.

Elle fédère les acteurs et les initiatives publiques et privées lancées dans le cadre de la stratégie numérique et assure leur visibilité.