

FICHE 3 - MAQUETTE PROJET MEMORANDUM

<p>Nom du projet : Faire de l'Eurométropole un territoire favorisant les compétences numériques</p>	
Partenaires flamands :	<ul style="list-style-type: none"> - TUA West - KULeuven - Hangar K - UGent - Partenaires universitaires - VDAB West-Vlaanderen - Entreprises flamandes - ...
Partenaires français :	<ul style="list-style-type: none"> - Ulille - Institut du Numérique Responsable - Pole Emploi - Partenaires universitaires - MEL - Région Hauts-de-France - Euratechnologies - Entreprises françaises - ...
Partenaires wallons :	<ul style="list-style-type: none"> - Ee-Campus - Entreprendre.wapi - Ideta/Ipalle - Institut belge du Numérique Responsable - Forem - IFAPME - Technofutur TIC - Technocité - UMons - Entreprises wallonnes - ...
Lien avec les programmes EU	<p>Priorité 4 : Soutenir la cohésion sanitaire, sociale, culturelle et touristique du territoire</p> <p style="padding-left: 20px;">Os 4.1 : Améliorer l'efficacité et l'intégration des marchés du travail et l'accès à un emploi de qualité par le développement des infrastructures sociales et la promotion de l'économie sociale</p> <p style="padding-left: 40px;">Action 1. Améliorer l'adéquation entre l'offre et la demande sur les marchés du travail transfrontaliers par le développement d'une connaissance ou gestion prévisionnelle des besoins en compétences, en éducation et en formation tout au long de la vie.</p> <p style="padding-left: 40px;">Action 2. Développer une offre intégrée d'accompagnement transfrontalier en vue d'accroître la mobilité des travailleurs, des élèves, des étudiants, des stagiaires et des demandeurs d'emploi.</p>

Objectif :

L'Eurometropolitan e-Campus (Ee-Campus) est une structure wallonne soutenant la montée en compétences numériques de la région depuis 10 ans. Cette structure permet le décloisonnement entre monde de l'académique, la formation professionnelle et le tissu socio-économique local. Situé au coeur de l'Eurométropole, elle œuvre également en tant que chef de file dans des projets transfrontaliers liés à l'innovation pédagogique. Ainsi, le projet Dig-e-Lab a permis de réaliser des études fournies sur l'enseignement distanciel. A l'heure actuelle, un certificat interuniversitaire en ingénierie pédagogique réunissant UMon et ULille voit le jour dans le cadre du projet Teach Transition.

Avec ses partenaires wallons, français et flamands, l'Ee-Campus ambitionne de soutenir la montée en compétences des adultes et leur mobilité au sein de la région transfrontalière.

Plusieurs projets complémentaires permettraient d'atteindre cet objectif :

- Un projet orienté sur le renforcement de la formation des adultes au travers des nouveaux espaces et pratiques d'apprentissage. La réappropriation de lieux dédiés renforcée par l'implémentation de nouvelles technologies pourrait permettre de modifier les dispositifs d'apprentissage et attirer des publics éloignés de la formation tout en favorisant l'émergence et le développement de start-ups dans le secteur de l'Ed Tech.
- Un projet orienté sur la mise en place et la promotion des dispositifs permettant une meilleure reconnaissance et valorisation des compétences sur les différents versants de l'Eurométropole afin de favoriser la mobilité transfrontalière et palier, dans une certaine mesure, notamment à la pénurie de profils IT;
- Enfin, soucieux de soutenir l'intégration du numérique dans la société mais de manière raisonnée et responsable, un projet sera dédié à la montée en compétences de l'ensemble des acteurs du territoire transfrontalier dans le domaine du numérique responsable de la conception au reconditionnement en passant l'utilisation des objets numériques.

Enjeux :

Le numérique est un puissant levier pour le développement transfrontalier de régions d'un point de vue socio-économique et permet de répondre à de nombreux enjeux qui se posent à l'Eurometropole.

Un des premiers est celui de la formation. Ainsi la Commission européenne avait affiché comme objectif d'obtenir un taux participation des adultes à la formation de 15 % en 2020, la moyenne européenne n'est actuellement que 10,8%. La Flandre avec 7,2% et la Wallonie avec 5,2% se situent bien en queue de peloton. Bien qu'au-dessus de la moyenne avec 11,2 %, la France a également manqué cet objectif européen.

Un des objectifs est alors d'actionner des leviers susceptibles de favoriser la formation des adultes. De fait, la formation tout au long de la vie est un enjeu considérable pour assurer l'employabilité des personnes sur le marché du travail dans un contexte de changements et d'évolutions rapides des métiers. Les structures classiques de formation continuent donc de rencontrer des difficultés à attirer une grande partie du public adulte. Une clef pour remédier à ce problème réside dans la refonte des lieux d'apprentissage en intégrant de manière intelligente les nouvelles technologies.

Par ailleurs, le numérique est un outil essentiel pour le développement économique de la Flandre, des Hauts de France et de la Wallonie. Les stratégies de spécialisation de ces régions en attestent. Pourtant, les talents manquent. Ainsi, les métiers liés à l'IT figurent en bonne place sur les listes des métiers du VDAB, de Pole Emploi et du FOREM. Parmi ces profils en pénurie, les responsables de projets IT manquent encore plus cruellement à l'appel. L'aspect hybride de ces fonctions devant jongler entre des compétences techniques et de gestion de projets explique en partie cet état de fait. La mise en place d'un ou plusieurs Open Badges peut être une des solutions à ce problème. De fait, cet outil de valorisation des expériences et des acquis

permet de mettre en lumière les compétences acquises de manière informelle. Il révèle également les compétences nécessaires aux fonctions et indique à d'éventuels candidats des formations adéquates. Il est également un outil d'autonomisation des apprenants, permettant à des personnes éloignées de l'emploi de prendre confiance en ses capacités et de pouvoir les présenter aux potentiels employeurs.

Enfin, Si le numérique est source de potentialités tant sociales qu'économiques, il a également son coût environnemental : 4 % des émissions de CO² peuvent être attribuées à son usage. Ce nombre est amené à doubler d'ici les prochaines années. La nécessaire transformation numérique de nos sociétés se heurte donc aux impératifs écologiques. De plus, l'usage des outils numériques a son lot d'implications sociales négatives. Un des leviers pour sortir de ce dilemme est le concept de numérique responsable. Il s'agit de l'usage raisonné des nouvelles technologies au regard de l'impact environnemental et sociétal tout en s'assurant d'une conception éthique de celles-ci. Depuis plusieurs années, il existe une véritable effervescence autour de cette thématique avec la fondation des Instituts du Numérique en France, Suisse et Belgique.

Comment :

- Mise en réseau des nouveaux lieux d'apprentissage dans la région transfrontalière Wallonie-Hauts de France-Flandre - Etudes et recherche-actions sur les dispositifs soutenant la motivation à se former (modalités pédagogiques, liens entre espace et apprentissage, Open Badges et évaluation par les pairs, etc.) - Aménagement de lieux et/ou d'espaces apprenants favorisant la formation des adultes - Actions visant à encourager l'ouverture des nouveaux lieux d'apprentissage à un public diversifié ;
- Sensibilisation aux Open Badges - Conception d'un dispositif d'Open Badges attestant le suivi d'une formation ou mettant en lumière des compétences acquises tout au long de la vie ;
- Sensibilisation aux enjeux du numérique responsable – construction de dispositifs de sensibilisation/formation – promotion de ces dispositifs.

Contact GECT

GECT Eurométropole	Loïc Delhuvette
GECT Dunkerque	
GECT Plaines Scarpe-Escaut	

Coût total estimé :

6,750 mio d'euros :
 - 1.850.000 euros/projet (montant prévisionnel) - ingénierie
 - 4.500.000 euros pour les 3 versants : développement du système
 - 400.000 euros pour la communication

Structure du projet :

Projet autour des lieux d'apprentissage:

- Expérimenter des nouvelles modalités d'apprentissage ;
- Etudier scientifiquement les effets de ces nouvelles modalités ;
- Identifier les bonnes pratiques des nouveaux espaces d'apprentissages ;
- Implémenter des prototypes sur bases des recherches ;
- Mettre en place un nouveau lieu d'apprentissage et documenter la démarche ;
- Créer un réseau transfrontalier de nouveaux lieux d'apprentissage.

Projet autour des Open Badges:

- Etats des lieux sur l'existence d'une communauté IT transfrontalière ;
- Définition des compétences nécessaires pour la conduite de projet IT ;
- Benchmarking des Open Badges existants couvrant les compétences ;
- Benchmarking transfrontalier de l'offre de formation permettant d'acquérir les compétences ;
- Création d'Open Badge(s) couvrant la totalité des compétences identifiées ;

- Mise en place technique d'un Open Badge ;
- Endossement des Open Badges par les acteurs de la formation ;
- Endossement des Open Badges par les acteurs économiques ;
- (Mise en place de nouvelles formations) ;
- Communication autour des Open Badges ;
- Pérennisation des Open Badges ;

Projet autour du numérique responsable :

- Identifier les acteurs liés au numérique responsable de la conception au reconditionnement sur le territoire transfrontalier;
- Identifier les barrières à l'implémentation d'une politique de numérique responsable à tout niveau;
- Faire un état des besoins en formations en numérique responsable;
- Analyser l'offre existante;
- Mettre en place un ou plusieurs parcours de formations complémentaires à celles existantes;
- Etudier la démarche de construction de ces parcours ;
- Promouvoir ces parcours de formations auprès des publics identifiés.

PROJET