

# STEPS

## La technosphère

Vous êtes engagé dans un projet qui bénéficie d'un cofinancement européen. Ce cofinancement a été obtenu par l'intermédiaire du Centre de Coordination et de Gestion des programmes européens.

Un site web centralise par projet des outils de gestion, des ressources pédagogiques et les coordonnées de personnes de contact qui peuvent vous épauler



**Début du projet:**

01/01/2022

**Fin du projet:**

31/12/2025

**Financement total:**

1.120.000,00 €  
dont 560.000,00 €  
par l'Union européenne



Personnes de référence:

[ \_\_\_\_\_ ]  
[ \_\_\_\_\_ ]  
[ \_\_\_\_\_ ]

## Les objectifs du projet

La Technosphère est une expérience interactive et collaborative qui a pour objectif de faire découvrir les métiers scientifiques et technologiques et les études supérieures qui y préparent

## Les activités

Mobile et modulable, cette **animation ludo-éducative** autour du développement durable est proposée à toutes les écoles secondaires sur le territoire de la province de Liège : elle est mise à disposition gratuitement et est déployée dans votre établissement.

Son originalité : permettre aux élèves de 3e degré du secondaire de vivre une expérience unique centrée sur un jeu vidéo coopératif utilisant la réalité augmentée et la réalité virtuelle !

La Technosphère poursuit un triple objectif : donner aux jeunes une meilleure connaissance des métiers de demain, susciter leur intérêt pour les formations scientifiques et technologiques de l'enseignement supérieur et faire naître chez eux, filles comme garçons, l'ambition de construire des projets professionnels porteurs de sens pour eux-mêmes et porteurs d'avenir pour la société.

Afin de donner pleinement sens à l'activité multimédia, la Technosphère vous propose en outre des **outils pédagogiques** créés spécifiquement pour chaque thématique : des fiches d'activités, une plateforme d'apprentissage Moodle, des capsules vidéo, des parcours de formation.

## Public

Les élèves du troisième degré du secondaire