

## COMITÉ D'ACCOMPAGNEMENT DU PROJET TECHNOSPHERE

**LUNDI 26 MARS 2018**  
**ECOLE POLYTECHNIQUE DE SERAING**

### **Mot de bienvenue de Mme Muriel BRODURE-WILLAIN**

Députée provinciale en charge de l'Enseignement et de la Formation

Mesdames, Messieurs,

Chers membres du Comité d'accompagnement de la Technosphère,



Je suis heureuse de vous retrouver en ce jour si particulier et important pour la Technosphère. Ce projet que la Province porte avec le soutien du Fonds Social Européen est ambitieux, tant par les objectifs qui lui sont fixés que par les moyens utilisés pour les atteindre.

Des objectifs ambitieux : promouvoir les métiers scientifiques et technologiques ainsi que les études supérieures qui y préparent, c'est – comme tous les acteurs de l'orientation le savent bien – s'attaquer à une multitude d'idées reçues et de stéréotypes, notamment liés au genre.

Lorsque ce sont les représentations voire les consciences (des jeunes mais aussi de leur parents et de leurs enseignants) que l'on cherche à changer, il est difficile d'évaluer l'efficacité de son action en termes strictement quantitatifs. Il s'agit d'un travail qualitatif de fond et de longue haleine dont les effets et la portée seront malaisés à évaluer, vu le

nombre de facteurs qui entrent en jeu dans les choix d'études posés par nos jeunes.

Et c'est précisément pour cette raison que la Technosphère, adoptant une démarche complémentaire aux actions d'orientation existantes, s'appuie sur d'ambitieuses technologies ! Avec la réalité virtuelle et la réalité augmentée, le jeu vidéo qui a été conçu propose aux jeunes de vivre une véritable expérience immersive. C'est la combinaison judicieuse de ces dimensions technologique, éducative, ludique et coopérative qui constituent à mon sens le caractère original et innovant de ce projet !

En matière de nouvelles technologies, les services publics ont parfois la réputation d'être à la traîne et n'incarnent pas forcément l'avant-garde dans ce domaine... Mais la Technosphère prouve au contraire qu'une institution comme la Province de Liège a son rôle à jouer et peut proposer un outil novateur, en investissant pour le bénéfice des citoyens et en conjuguant ses compétences avec celles d'entreprises comme NRB et Dogstudio et des chercheurs du Liège Game Lab de l'Université de Liège.

Le résultat de ce partenariat est très convaincant et je ne doute pas qu'il portera ses fruits ! Et je parie qu'il vous convaincra vous aussi !

Merci pour votre attention. Je cède maintenant la parole à M. Franck, Directeur général adjoint de l'Enseignement.