

FORMATION « La Médiation Culturelle à l'heure des transitions »

La médiation culturelle se situe au carrefour entre les artistes, les œuvres, les publics, les institutions culturelles. Elle est un composant vivant et évolue au gré des formes d'expression culturelle qui parcourent la société. Les missions du·de la médiateur·rice sont diverses et dépendent d'une multiplicité de facteurs, ce qui rend les contours du métier aujourd'hui encore flous. En fonction des objectifs fixés par l'établissement culturel, quelle médiation choisir ? A quels enjeux de société répond la médiation culturelle ? A l'heure des transitions (durable, numérique), le futur de la culture pourrait bien être celui de la médiation.

Public :

- ✓ Travailleur·euse·s du non marchand (culture, éducateur·rice·s, assistant·e·s sociaux·ales, animateur·rice·s, syndicats et mutuelles...)
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels indépendant·e·s
- ✓ Artistes
- ✓ Enseignant·e·s

Objectifs pédagogiques

Phase quantitative :

A l'issue du module les participant·e·s auront :

- ✓ Approché une série de concepts et notions (participation, notion de public(s) – non public(s), démocratie culturelle, démocratisation de la culture, droits culturels ...) pour pouvoir décoder les enjeux d'une action de médiation culturelle,
- ✓ Acquis quelques clés pour concevoir une activité de médiation culturelle.

Phase qualitative :

A l'issue du module les participant·e·s auront :

- ✓ Appréhendé l'importance de questionner l'environnement sociétal dans lequel situer son action de médiation culturelle,
- ✓ Développé une capacité de recul pour replacer une action de médiation culturelle dans un contexte global,
- ✓ Exercé leur curiosité en se mettant en veille sur l'innovation dans le domaine de la médiation culturelle.

Méthodologie et référentiels

La formation se fera en groupe restreint (de 08 à 14 personnes) pour permettre un maximum d'interactivité et l'apprentissage par le partage d'expériences. Le module prévoit une mise en situation des participant·e·s qui seront amené·e·s à concevoir une maquette de médiation culturelle.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 :

- ✓ Prise de contact et installation d'un environnement de travail collaboratif
- ✓ Introduction aux enjeux de la médiation culturelle :
 - Eléments de définition et de contexte
 - La médiation culturelle, un enjeu citoyen
 - La médiation, clé pour le futur de la culture ?
- ✓ Principes et notions de la médiation culturelle :
Publics (typologie) et non publics, participation culturelle, démocratie, démocratisation de la culture, démocratie culturelle, droits culturels
- ✓ Travaux pratiques : veille sur la médiation culturelle, partage de (res)sources, initiatives innovantes et inspirantes.

Jour 2 :

- ✓ La médiation culturelle en Belgique (cadre réglementaire, approche institutionnelle, comparaison à travers des expériences de médiation en UE et à l'étranger, les métiers de la médiation)
- ✓ Travaux dirigés : "Mes 1^{ers} pas dans la médiation culturelle !"

Accompagnement de chaque binôme dans la définition de son projet de médiation culturelle qu'il vient présenter en 5 slides devant le groupe.

Conditions/prérequis : aucun

Formatrice :

Delphine JENART

Animée par la communication, la culture et le numérique, Delphine Jenart intervient en tant que chef de projet au KIKK (festival international des cultures numériques à Namur) mais également auprès d'entreprises et d'organisations culturelles en tant que conseillère en communication et planification stratégique/copywriting/RP/relations gouvernementales. Elle est conférencière invitée à l'UCLouvain (Mons) et à l'Ihecs (Bruxelles) en communication culturelle et médiation culturelle et formatrice chez Arts & Publics.

Informations pratiques

Tarif : 260.00 € par personne TTC

Dates : les 18 et 19 novembre 2024

Lieu en présentiel : 1030 Schaerbeek, boulevard Lambertmont 32 (au STICS asbl)

Code formation : Label Arts&Stics 19

Horaires : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

FORMATION

Le Jeu Vidéo dans le secteur socioculturel

Les transformations numériques ont remodelé les façons dont la culture est créée, consommée et médiatisée. Dans ce contexte, le jeu vidéo émerge comme un outil puissant de médiation culturelle et pédagogique. Cette formation sur deux jours se penche sur l'utilisation du jeu vidéo dans le secteur socioculturel comme moyen de médiation et d'éducation, abordant des enjeux tels que l'éducation aux médias et l'appropriation du jeu vidéo comme outil d'apprentissage.

Publics

- ✓ Professionnel.les du secteur culturel et socioculturel
- ✓ Enseignant.es, éducateur.rices et animateur.rices
- ✓ Médiateur.rices culturel.les
- ✓ Porteur.euses de projets culturels indépendant.es
- ✓ Artistes

Objectifs pédagogiques

Phase quantitative : À la fin du module, les participant.es auront :

- Acquis une compréhension approfondie de l'impact du jeu vidéo sur les pratiques culturelles et pédagogiques.
- Rencontré et échangé avec des professionnel.les du jeu vidéo et de la médiation culturelle.

Phase qualitative : À la fin du module, les participant.es auront :

- Mesuré l'ampleur des changements technologiques et culturels engendrés par le jeu vidéo.
- Intégré le jeu vidéo dans les pratiques de médiation et d'éducation.

Méthodologie et référentiels

- Passage en revue des notions théoriques (gamification, ludicisation, éducation par/aux médias, littératie vidéoludique, démocratie culturelle/démocratisation culturelle appliquée à la médiation JV).
- Présentation de projets de détournement du jeu Minecraft dans un

contexte socioculturel/éducatif.

- Analyse des usages culturels et socioculturels du jeu vidéo.
- Réflexion critique sur les pratiques vidéoludiques.
- Prise en main du jeu Minecraft à travers une série d'exercices pratiques courts (30-60 min).
- Ébauche d'un canevas pour la création d'un projet de médiation culturelle utilisant Minecraft.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 :

- Introduction à l'évolution du jeu vidéo et son impact sur la culture.
- La médiation culturelle face aux défis et opportunités du jeu vidéo.
- Études de cas inspirants de projets de médiation culturelle liés au jeu vidéo.
- Enjeux et limites de la médiation avec le jeu vidéo.
- Ateliers pratiques : initiation créative à un outil de création de jeu vidéo (Construct).

Jour 2 :

- Jeu vidéo et apprentissage : comment intégrer le jeu vidéo dans ses pratiques d'apprentissage ?
- Jeu vidéo et panique morale.
- Minecraft comme outil pédagogique et de médiation.
- Travaux pratiques : conception de projets de médiation culturelle avec le jeu vidéo.

Intervenant.es :

- Laura Semeraro, médiatrice jeu vidéo chez Arts&Publics
- Yassine Amrouch, médiateur jeu vidéo chez Arts&Publics

Format :

Cette formation se donne en format séminaire, combinant des sessions théoriques et interactives. Les participant.es seront encouragé.es à préparer les séances et à participer activement dans une dynamique de co-apprentissage.

Enjeux :

- Éducation aux médias : sensibiliser les participant.es aux techniques et impacts des médias numériques, en particulier les jeux vidéo.
- Appropriation du jeu vidéo comme outil d'apprentissage : utiliser les jeux vidéo pour développer des compétences pédagogiques et créer des contenus éducatifs interactifs.

Cette formation vise à exploiter le potentiel du jeu vidéo pour enrichir les pratiques de médiation culturelle, tout en offrant des outils pratiques et théoriques pour intégrer cette forme d'art dans divers contextes éducatifs et socioculturels.

Formateur principal :

Ekin Bal, directeur de la médiation culturelle numérique Jeu Vidéo & Société chez Arts&Publics

Conditions/Prérequis : aucun.

Cette formation vise à outiller les participant.es pour utiliser le jeu vidéo comme un moyen de médiation culturelle innovant, favorisant ainsi une meilleure compréhension et intégration de ce média dans les pratiques d'animation et de médiation contemporaine.

Informations pratiques

Tarif : 260.00 € par personne TTC

Dates : les 16 et 17 décembre 2024

Lieu en présentiel : 1030 Schaerbeek, boulevard Lambert 32 (dans les locaux du STICS asbl)

Code formation : Label Arts&Stics 22

Horaire : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

FORMATION

« Podcast : 1001 façons de faire du son »

Dans une révolution numérique où l'image occupe l'espace, le son a su se faire sa place. Principalement, à travers un phénomène technologique : le podcasting ou la diffusion de contenus sonores numériques. Si le phénomène n'est pas récent (début des années 2000), il a littéralement explosé ces dernières années pour devenir un média incontournable dans le paysage de la diffusion en ligne. Il faut dire que le podcast présente de nombreux avantages : accessibilité (gratuit et disponible en permanence), variété de formats (enregistrements, émissions, reportages, fictions, rediffusions, web-séries, documentaires, tutoriels, témoignages, etc.), portabilité (le podcast peut s'écouter partout, sur PC ou appareil mobile, tout en vaquant à d'autres occupations). Sans remplacer vos autres canaux de communication, le podcast vous ouvre la perspective d'élargir vos publics ou de les toucher autrement. Il peut aussi se révéler un formidable outil d'animation lors d'ateliers participatifs.

Cette formation s'adresse à toute personne qui souhaiterait apprendre les bases du montage sonore, en particulier en vue de créer des podcasts. Elle abordera donc diverses notions théoriques liées au son et au matériel sonore, mais s'axera aussi et surtout sur la pratique au travers d'exercices de montages à l'aide du logiciel Reaper.

Objectifs pédagogiques

- Acquérir les bases du montage son, en particulier sur Reaper
- Acquérir les bases du matériel audio : types de micros, interfaces, placement
- Savoir scénariser et monter un podcast

Méthodologie et référentiels

- Théorie sur le matériel sonore : micros, cartes sons, programmes
- Théorie sur le podcast en général
- Théorie sur la prise de son
- Prise en main du logiciel Reaper par le montage d'un extrait de podcast existant
- Écriture d'un podcast personnel, seul·e ou en groupe
- Montage du podcast et post-production
- Les moyens de diffusion

Itinéraire pédagogique

Jour 1 : familiarisation avec Reaper, montage d'un podcast existant.

Jour 2 : pré-production d'un podcast personnel et enregistrement.

Jour 3 : montage et écoute des podcasts.

Conditions/prérequis : bases en informatique

Publics

Ce module est destiné aux :

- ✓ Travailleur·euse·s du secteur non marchand (professionnel·le·s de la culture, éducateur·rice·s, assistant·e·s sociaux·ales, animateur·rice·s, membres de syndicats et de mutuelles, etc.)
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels indépendant·e·s
- ✓ Amateur·trice·s de podcasts
- ✓ Enseignant·e·s



Formateur

Yassine AMROUCH

Chargé de contenu pédagogique et d'éducation aux médias, Yassine crée du contenu pédagogique au sein de l'ASBL en plus d'animer des ateliers sur le terrain. Il a également été formateur lors de la formation Numbers sur plusieurs modules, dont le podcast.

Informations pratiques

Tarif : 390.00 € par personne TTC

Dates : les 3, 4 et 6 février 2025

Lieu en présentiel : UNESSA asbl, chaussée de Boondael 6, 1050 Ixelles

Code formation : Label Arts&Stics 25

Horaire : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

FORMATION

« Crowdfunding : comment réussir sa campagne ? »

Le financement participatif est devenu un levier essentiel pour donner vie aux projets culturels et créatifs, offrant aux porteurs de projets une alternative innovante pour mobiliser leur communauté.

Cet atelier permet aux participant·e·s de se familiariser avec les outils et stratégies du crowdfunding, en s'appuyant sur les retours d'expérience de Florian Donnet, expert dans ce domaine.

Lors de cet atelier, les participant·e·s auront l'opportunité de :

- Découvrir les bases du crowdfunding culturel et créatif, un secteur en pleine expansion.
- Acquérir une méthodologie pour concevoir et réaliser une campagne de crowdfunding, de la phase de préparation à la clôture.
- Apprendre à mobiliser une communauté autour de leur projet, pour maximiser les chances de réussite de leur collecte de fonds.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Maîtriser les bases du financement participatif appliqué aux projets culturels et créatifs.
- ✓ Connaître les étapes clés pour concevoir une campagne de crowdfunding efficace.
- ✓ Développer une stratégie de communication adaptée pour capter l'attention des contributeurs potentiels.
- ✓ Explorer les outils et plateformes de crowdfunding et comprendre leurs spécificités.
- ✓ Analyser des exemples concrets de campagnes et en tirer des enseignements applicables.

- ✓ Créer l'ébauche d'un projet de campagne, en s'appuyant sur des principes fondamentaux de mobilisation de communauté.

Méthodologie et référentiels

L'atelier combine théorie et pratique pour une compréhension en profondeur du crowdfunding. L'atelier s'appuiera sur des études de cas, des exercices interactifs et un support pédagogique. Un temps de réflexion et de discussion sera proposé pour aborder les questions spécifiques des participant·e·s.

Itinéraire pédagogique

Matinée : Introduction aux concepts et aux outils du crowdfunding ; exploration des éléments fondamentaux d'une campagne réussie, avec des exemples concrets.

Après-midi : Atelier pratique pour créer une ébauche de campagne. Les projets seront présentés et évalués en groupe pour un apprentissage collaboratif.

Conditions/prérequis : aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

Publics

Ce module est destiné aux :

- ✓ Professionnel·le·s du secteur culturel et créatif
- ✓ Travailleur·euse·s du non-marchand (opérateur·trice·s culturel·le·s, éducateur·trice·s, assistant·e·s sociaux·les, animateur·trice·s, syndicats et mutuelles...)
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels indépendant·e·s



Formateur

Florian DONNET

Expert en gestion de projets culturels et créatifs, Florian Donnet débute son aventure dans le monde du crowdfunding en 2014, en tant que porteur de projet pour son groupe de musique Recorders. En 2016, fort de cette première expérience concluante, il intègre l'équipe de KissKissBankBank, d'abord en tant qu'Account Manager, et ensuite comme Chef de Projet sur le territoire Benelux entre 2018 et 2022. Dans ce rôle, il a accompagné des centaines de porteurs de projets culturels, les guidant de la conception jusqu'à la réalisation de leurs campagnes, acquérant ainsi une expertise pointue des rouages du financement participatif.

Informations pratiques

Tarif : 130.00 € par personne TTC

Date : le 11 février 2025

Lieu en présentiel : STICS asbl, boulevard Lambermont 32, 1030 Bruxelles

Code formation : Label Arts&Stics 23

Horaire : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

FORMATION

« Découvrir CHATGPT pour le secteur culturel »

Longtemps associée à l'informatique et à la robotique (on a tous·tes vu les reportages sur les robots japonais ou ces grands joueurs d'échecs affrontant les super ordinateurs) ou la science-fiction (2001, l'Odyssée de l'espace, tout le monde à la référence), l'intelligence artificielle, mieux connue sous le sigle IA, connaît aujourd'hui un boom mondial avec l'émergence d'agents virtuels ou conversationnels (chatbots) comme ChatGPT. Ces agents font partie de l'IA générative, au départ utilisés « pour le fun » se sont rapidement imposés dans le monde professionnel comme de vrais compagnons de travail, capable de répondre à une infinité de questions ou de produire des contenus textuels et visuels à l'envie, non sans certaines dérives à une époque où les *fake news* sont légions et où l'équilibre entre information et désinformation s'avère plus que jamais précaire.

Même s'il a réponse à tout, ChatGPT pose en même temps de nombreuses questions : quant à son utilisation, quant à ses nombreuses potentialités et applications, etc. Ces deux journées de formation vous permettront d'appréhender cette technologie innovante sur le plan théorique et pratique, tout en explorant la manière d'en faire un levier d'efficacité et un catalyseur de créativité pour vos projets dans le respect des règles éthiques.

Objectifs pédagogiques

Phase quantitative

- Développer les compétences techniques des participant·e·s dans l'utilisation de ChatGPT.

- Permettre aux participant·e·s de créer et de développer des prompts personnalisés¹ pour leurs activités socioculturelles.
- Familiariser les participant·e·s avec les bonnes pratiques et les lignes directrices pour une utilisation efficace et responsable de ChatGPT.
- Permettre aux participant·e·s d'expérimenter et de pratiquer activement l'utilisation de ChatGPT dans des scénarios réels.
- Donner aux participant·e·s les outils nécessaires pour automatiser certaines tâches liées à leurs activités socioculturelles à l'aide de ChatGPT.

Phase qualitative

- Renforcer la compréhension des participant·e·s sur l'impact de ChatGPT dans le secteur socioculturel.
- Favoriser la créativité et l'innovation en encourageant les participant·e·s à explorer de nouvelles façons d'utiliser ChatGPT.
- Promouvoir une réflexion éthique et responsable sur l'utilisation de ChatGPT dans les activités socioculturelles.
- Encourager la collaboration et les échanges entre les participant·e·s pour favoriser l'apprentissage mutuel et le partage d'expériences.
- Accroître la confiance et la compétence des participant·e·s dans l'utilisation de ChatGPT pour soutenir leurs projets socioculturels.

Méthodologie et référentiels

La formation adopte une approche participative et pratique pour favoriser l'engagement et l'apprentissage actif des participant·e·s. Les méthodes suivantes seront utilisées.

¹ Prompt : dans le jargon technologique, un prompt désigne un consigne soumise à un outil d'intelligence artificielle afin qu'il produise en retour une réponse adaptée à notre demande.

- **Présentations interactives** : la formatrice fournira des informations clés sur les concepts et les stratégies liés à la visibilité sur les réseaux sociaux. Cependant, les présentations seront interactives, encourageant les questions, les discussions et les échanges d'expériences entre la formatrice et les participant·e·s.
- **Études de cas** : des études de cas réelles et pertinentes dans le secteur socioculturel seront présentées pour illustrer les meilleures pratiques et les défis courants. Les participant·e·s seront encouragé·e·s à analyser ces cas, à partager leurs idées et à proposer des solutions.
- **Exercices pratiques en groupe** : des exercices pratiques en groupe seront intégrés tout au long de la formation. Les participant·e·s seront divisé·e·s en groupes pour travailler sur des tâches spécifiques, telles que la définition des objectifs de visibilité, la création de plans de contenu, l'élaboration de stratégies publicitaires, etc. Ces exercices permettront aux participant·e·s d'appliquer immédiatement les connaissances acquises et de partager leurs idées avec leurs pairs.
- **Retours et discussions en groupe** : après chaque exercice pratique, une session de retour et de discussion sera organisée pour permettre aux participant·e·s de présenter leurs travaux, d'obtenir des feedbacks de la formatrice et des autres participant·e·s, et d'échanger idées et bonnes pratiques.
- **Analyse de cas individuels** : les participant·e·s seront encouragé·e·s à analyser leurs propres projets ou organisations pour appliquer directement les concepts et les stratégies enseigné·e·s. Ils pourront partager leurs expériences, poser des questions spécifiques et bénéficier de conseils personnalisés de la formatrice.

Itinéraire pédagogique

JOUR 1 : Introduction à l'intelligence artificielle et ChatGPT

Introduction et objectifs de la formation (1 heure)

Présentation des objectifs de la formation et des attentes des participant·e·s
Explication de l'importance de l'intelligence artificielle dans le secteur socioculturel

Compréhension de l'intelligence artificielle, des cas d'utilisation et des applications (3 heures)

Présentation de l'intelligence artificielle, des objectifs, impact, et futures perspectives
Exploration des fonctionnalités et des capacités d'application d'IA telles que Dall-e, Sendsteps, HeyGen, Wellsaid, etc.

Compréhension de ChatGPT et de ses fonctionnalités (1,5 heure)

Présentation de ChatGPT
Exploration des fonctionnalités et des capacités de ChatGPT

Exercice interactif : Expérimentation de ChatGPT (2 heures)

Les participant·e·s sont divisés en petits groupes
Chaque groupe utilise ChatGPT pour explorer des scénarios pertinents dans le secteur socioculturel
Les participant·e·s partagent leurs expériences et discutent des résultats obtenus

JOUR 2 : Utilisation pratique de ChatGPT dans les activités socioculturelles

Applications de ChatGPT dans le secteur socioculturel (1 heure)

Présentation des différentes façons dont ChatGPT peut être utilisé dans les activités socioculturelles

Exemples concrets d'utilisation de ChatGPT dans des projets et des initiatives du secteur

Développement de prompts personnalisés (2 heures)

Guide les participant·e·s dans la création de prompts adaptés à leurs besoins spécifiques

Exercices pratiques pour développer des prompts pertinents pour leurs projets socioculturels

Feedback et partage d'expériences sur le développement de prompts

Discussion et échanges sur les meilleures pratiques et les résultats obtenus

Bonnes pratiques et éthique dans l'utilisation de ChatGPT (1,5 heure)

Discussion sur les bonnes pratiques pour utiliser ChatGPT de manière responsable et éthique

Sensibilisation aux limites et aux précautions à prendre lors de l'utilisation de ChatGPT

Identification des cas d'utilisation de ChatGPT (1,5 heure)

Examen des différents scénarios et cas d'utilisation où ChatGPT peut apporter une valeur ajoutée dans le secteur socioculturel

Discussion et partage d'expériences des participants sur les défis et les opportunités spécifiques

Exercices pratiques de création de contenu avec ChatGPT (1 heure)

Les participant·e·s utilisent leurs prompts développés pour créer du contenu socioculturel

Feedback et conseils de la formatrice sur l'utilisation efficace de ChatGPT dans la création de contenu

Conditions/prérequis : aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

Publics

Ce module est destiné aux :

- ✓ Directeur·trice·s, coordinateur·trice·s, producteur·trice·s
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Animateur·trice·s,
- ✓ Chargé·e·s d'accueil

Formatrice

Leïla MAIDANE

Tout au long de son parcours, Leïla Maidane, ancienne consultante en transformation digitale et fondatrice de BeGreator et Femmes Fières, a démontré de grandes capacités à créer, organiser et animer des programmes, des ateliers et des formations sur les outils numériques destinés à divers publics, dont des dirigeant·e·s, des étudiant·e·s et des entrepreneur·euse·s.

Grâce à son origine multiethnique et à ses expériences professionnelles éclectiques, elle est en mesure de développer une variété de techniques et de contenus captivants pour former efficacement les participant·e·s.



Informations pratiques

Tarif : 260 € par personne TTC

Dates : 20 et 21 février 2025

Lieu en présentiel : UNESSA asbl, chaussée de Boondael 6, 1050 Bruxelles

Code formation : Label Arts&Stics 26

Horaire : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

FORMATION

« Le jeu au service de l'humain : la ludopédagogie appliquée en travail social »

Jouer est notre première méthode d'apprentissage dans la vie, on a tendance à l'oublier...

Dans cet atelier, vous aurez l'occasion de (re)découvrir le monde du jeu et plus précisément celui des jeux de société :

- d'une part, ce secteur est en pleine expansion et il est parfois difficile de s'y retrouver dans toutes ces offres ;
- d'autre part, ces jeux offrent des expériences uniques qu'il faut apprendre à décoder dans un usage pédagogique et social.

L'approche ludo-sociale permet d'apporter des balises afin d'allier le jeu et le travail social de manière innovante.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Développer une culture ludique
- ✓ Apprendre les avantages et limites des différentes formes de jeu et de la ludopédagogie
- ✓ Découvrir l'intérêt du jeu en travail social et comment l'inscrire dans une démarche sociale
- ✓ Concevoir l'ébauche d'un projet ludique sur base des éléments essentiels à la conception d'un atelier
- ✓ Analyser des jeux pour les utiliser en contexte de travail en mettant l'accent sur les compétences que le jeu permet de travailler
- ✓ Comprendre le rôle du travailleur ou de la travailleuse social·e durant une activité ludique, l'importance de l'observation, de l'écoute et de la parole.

Méthodologie et référentiels

La méthodologie utilisée est évidemment celle de la ludopédagogie. Les participant·es auront l'occasion de jouer, disposeront d'un support pédagogique pour la partie plus théorique et découvriront des outils utiles à la conception d'atelier. Un temps de débriefing est prévu pour approfondir la discussion et poser ses questions.

Itinéraire pédagogique

Durant la matinée, les personnes découvriront les univers ludiques existants afin d'en faire l'expérience.

Les aspects principaux de l'approche ludique en travail social seront également abordés.

L'après-midi sera consacrée au travail pratique afin de créer un projet d'activité ludique.

Les projets seront présentés par la suite à l'ensemble du groupe et soumis à une évaluation collective.

Conditions/prérequis : aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

Ce module est destiné aux :

- ✓ Professionnel·les en travail social
- ✓ Étudiant·es en travail social



Formateur

Quentin DASPREMONT

Assistant social de formation, Quentin est accompagnateur de projets humains et ludiques. Il utilise le jeu comme méthodologie de travail et a créé sa structure, Ludo-Social, afin d'accompagner des associations, établissements scolaires, entreprises et administrations publiques dans l'utilisation du jeu comme pratique professionnelle. Depuis près de 4 ans maintenant, il intervient également pour établir des projets sociaux, aborder des thématiques sociétales, améliorer les relations sociales, le travail en équipe et le bien-être psychosocial de manière ludique. Récemment, il a fait le tour des écoles de la Ville de Bruxelles pour former le corps enseignant à la ludopédagogie. À la suite d'une collaboration avec la Fédération des CPAS de Wallonie, il voyage également dans ces structures publiques pour favoriser la cohésion d'équipe et développer ses softs skills. Enfin, il officie comme chroniqueur jeux de société sur BXFM Radio.

Informations pratiques

Tarif : 130.00 € par personne TTC

Date : 6 mars 2025

Lieu en présentiel : STICS asbl, boulevard Lambermont 32, 1030 Bruxelles

Code formation : Label Arts&Stics 24

Horaire : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

FORMATION

« Comment améliorer vos performances sur les réseaux sociaux ? »

Les réseaux sociaux constituent désormais un espace de communication incontournable pour promouvoir un projet socioculturel ou artistique et construire une communauté d'intérêts. Pourtant, présence sur les réseaux sociaux ne rime pas avec visibilité !

Vous recherchez de nouvelles solutions/idées/clés pour vos projets de financement ? Notre panel de contenus attractifs, d'outils et de méthodes efficaces boosteront durablement le suivi de vos performances et l'optimisation de vos résultats...

Objectifs pédagogiques

- ✓ Comprendre l'utilité des principes fondamentaux des réseaux sociaux et les stratégies (de visibilité, d'engagement, de mobilisation de communauté...) pour les projets socioculturels
- ✓ Planifier, mettre en œuvre, évaluer et ajuster une stratégie de visibilité sur les réseaux sociaux
- ✓ Développer des compétences d'analyse des performances des projets en faveur de décisions éclairées et d'optimisation des résultats
- ✓ Définir des objectifs de visibilité et d'engagement SMART pour les projets
- ✓ Maîtriser les techniques de création de contenu attrayant et engageant
- ✓ Améliorer la portée organique des publications
- ✓ Augmenter efficacement le nombre de followers ou d'abonnés, d'interactions sur les publications, de clics ou de visites vers les sites web, de nouvelles demandes de formation ou d'inscriptions aux projets,



de prospects ou de contacts qualifiés en financements pour les projets grâce aux réseaux sociaux.

Méthodologie et référentiels

La formation adopte une approche participative et pratique pour favoriser l'engagement et l'apprentissage actif des participants. Les méthodes suivantes seront utilisées : présentations interactives, études de cas, exercices pratiques en groupe, retours et discussions en groupe, analyse de cas individuels.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 : Stratégie de visibilité et d'engagement et optimisation de la présence sur les réseaux sociaux

Jour 2 : Conception de contenu engageant et gestion de la communauté

Jour 3 : Mobilisation de la communauté, planification et mise en œuvre de la stratégie de visibilité.

Conditions/prérequis : aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

Ce module est destiné aux :

- ✓ Directeur.rice.s, coordinateur.rice.s, producteur.rice.s, animateur.rice.s, chargé.e.s d'accueil, etc
- ✓ Stagiaires débutant.e.s qui ont un intérêt.



Formatrice

Leïla MAIDANE

Tout au long de son parcours, Leïla Maidane, ancienne consultante en transformation digitale et fondatrice de BeGreator et Femmes Fières, a démontré de grandes capacités à créer, organiser et animer des programmes, des ateliers et des formations sur les outils numériques destinés à divers publics, dont des dirigeant.e.s, des étudiant.e.s et des entrepreneur.euse.s. Grâce à son origine multiethnique et à ses expériences professionnelles éclectiques, elle est en mesure de développer une variété de techniques et de contenus captivants pour former efficacement les participant.e.s.

Informations pratiques

Tarif : 390.00 € par personne TTC

Dates : 17, 18 et 20 mars 2025

Lieu en présentiel : UNESSA asbl, chaussée de Boondael, 1050 Bruxelles

Code formation : Label Arts&Stics 27

Horaire : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)