

#7 - 2023

HELMo

Édith

histoires de savoirs

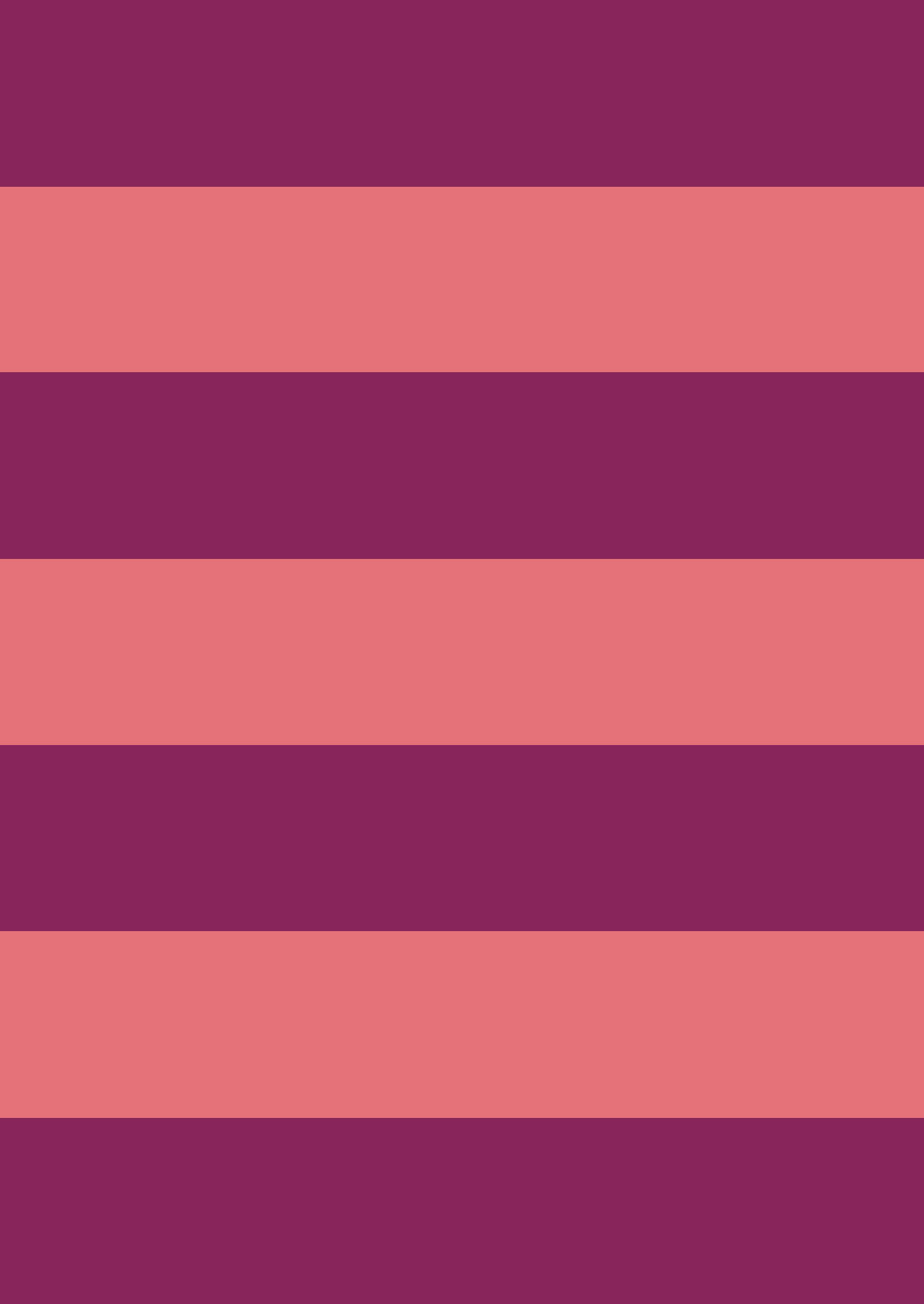
CES INTERACTIONS QUI NOUS ASSEMBLENT

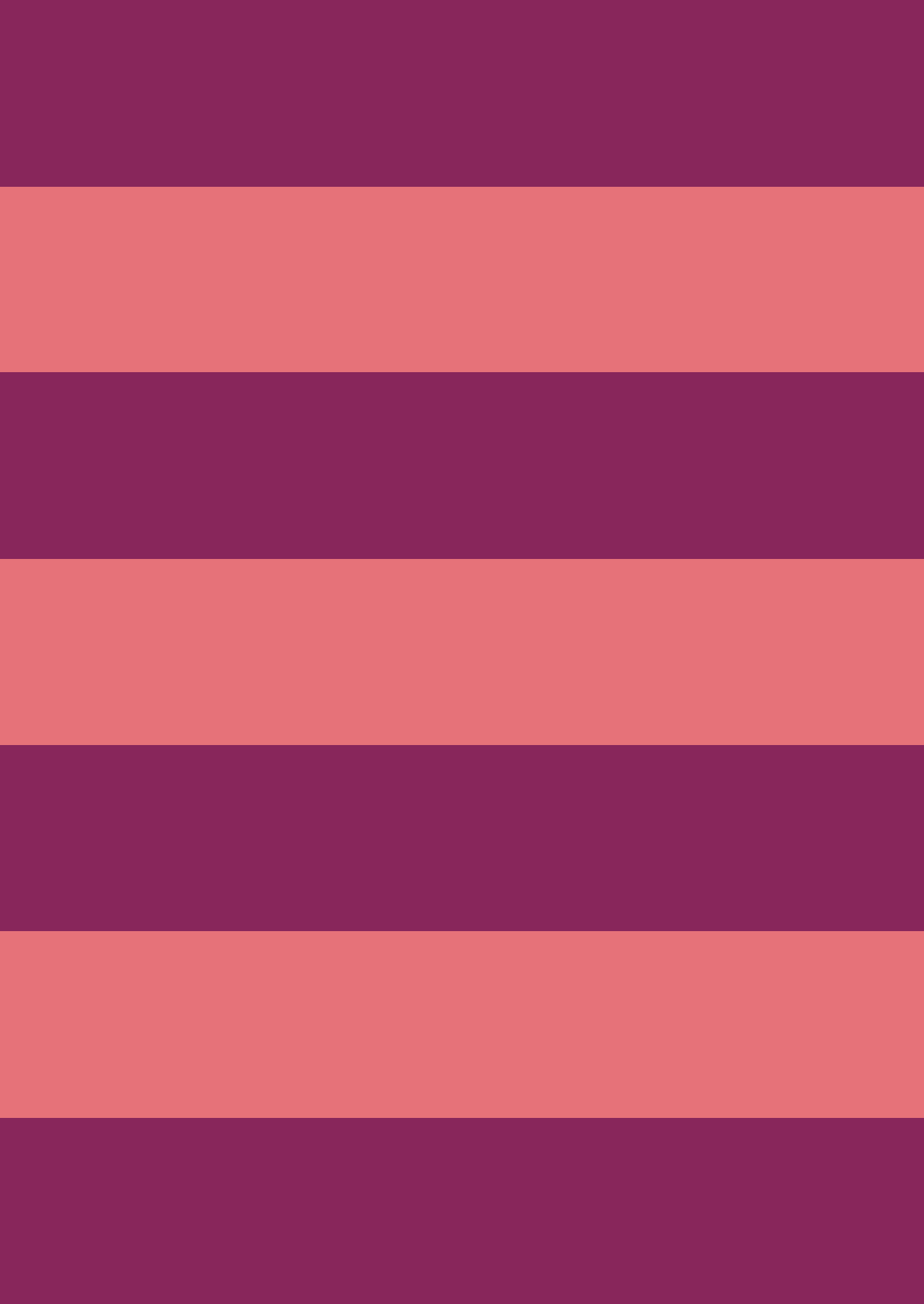
QUAND LE
NUMÉRIQUE TISSE
SA TOILE

LE FACTEUR HUMAIN,
CET ESSENTIEL

GOFFMAN :
100 ANS DÉJÀ

INTERAGIR POUR
UN AVENIR PLUS
DURABLE





#7 - 2023

HELMo

Édith

histoires de savoirs

CES INTERACTIONS QUI NOUS ASSEMBLENT

QUAND LE
NUMÉRIQUE TISSE
SA TOILE

GOFFMAN :
100 ANS DÉJÀ

LE FACTEUR HUMAIN,
CET ESSENTIEL

INTERAGIR POUR
UN AVENIR PLUS
DURABLE

Édit^h Édit^o



Alexandre Lodez
Directeur-Président

Les interactions façonnent notre monde

Dans un contexte d'incertitude, la puissance des interactions s'impose comme un levier contre le fatalisme ambiant. Tisser des liens, les développer, les renforcer, afin de collaborer à un monde plus durable, plus solidaire et plus enviable permet de lutter contre un individualisme qui nous nuit forcément à divers niveaux.

Les interactions sont au cœur même des missions assignées aux Hautes Écoles, qui se doivent d'articuler les dimensions pédagogiques, sociales et culturelles autour de projets communs à leurs différents acteurs. Mais leur caractère interactionnel ne s'arrête pas là, il est omniprésent ; des interactions riches et formatrices naissent également de l'interdisciplinarité ou encore de la mobilité étudiante et enseignante. N'oublions pas non plus que l'enseignement en Haute École est aussi le lieu par excellence d'interactions presque quotidiennes entre la théorie et la pratique.

La recherche, loin d'être en reste

Un projet de recherche n'a de sens que s'il est lui aussi confronté à d'autres réalités, à différents points de vue, à des possibles à envisager. Et la recherche n'a-t-elle pas ce rôle crucial à jouer de nous donner de l'espoir pour les générations futures ?

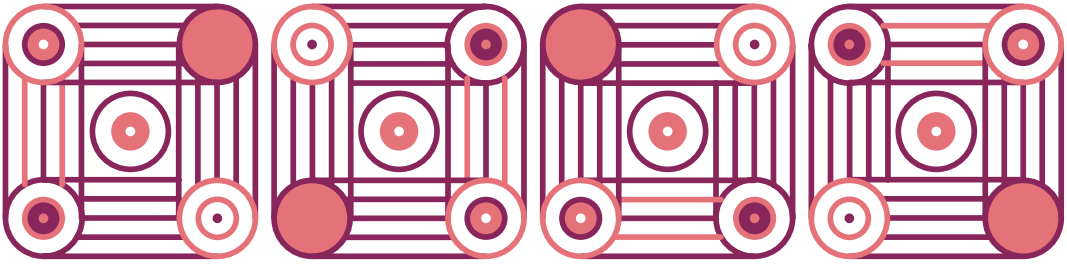
Ce mook se veut de plus en plus résolument ouvert vers l'extérieur, confirmant le caractère essentiel de la confrontation à des expériences autres. Ce septième numéro d'Édith explore diverses initiatives qui tentent de (re)mettre du lien là où c'est nécessaire. Il est structuré autour d'un dossier thématique central consacré à Erving Goffman, sociologue interactionniste américain, et aux apports – toujours actuels – de ses travaux. Trois chapitres s'articulent en parallèle : une partie dédiée au numérique et aux interactions techniques et humaines qu'il permet et facilite, un focus sur la place des interactions au sein de pratiques pédagogiques innovantes, et enfin un chapitre tourné vers l'avenir à travers des projets ambitieux pour nous et notre environnement.

Chaque contributeur, interne ou externe à la Haute École HELMo, a permis d'ajouter un maillon à la chaîne de cet ouvrage, le rendant plus dense, plus cohérent et plus équilibré. Comme toujours, Édith leur en est reconnaissante.

Et l'apprentissage dans tout ça ?

« L'interaction sociale, c'est l'origine et le moteur de l'apprentissage. » Cette citation du pédagogue et chercheur russe Lev Vygotski résume bien le propos tenu ici : quoi de mieux que d'être en présence des autres et de leur diversité afin d'apprendre d'eux, mais également de soi-même ?

Je vous souhaite nombre d'interactions stimulantes et mobilisatrices, qui vous portent vers des horizons neufs et positifs.



1 | QUAND LE NUMÉRIQUE TISSE SA TOILE 20

De la Science, oui,
mais des jeux aussi! 22

Les usages de l'intervention
sociale au défi du numérique:
délice ou supplice? 28

Quand les liens entre réalité
et virtuel se font gémellaires 38

E-Safe: sécurité, qualité; s'y former 44

3 | GOFFMAN: 100 ANS DÉJÀ 52

Introduction 54

La collusion, cette conspiration
du silence 56

Stigmate et vie sociale 62

Identité sociale et handicap:
lorsque cadres sociaux et attentes
normatives influent les trajectoires 68

La sociologie en formation
initiale de futurs professionnels 74

Peut-on apprendre à comprendre
l'autre? 82

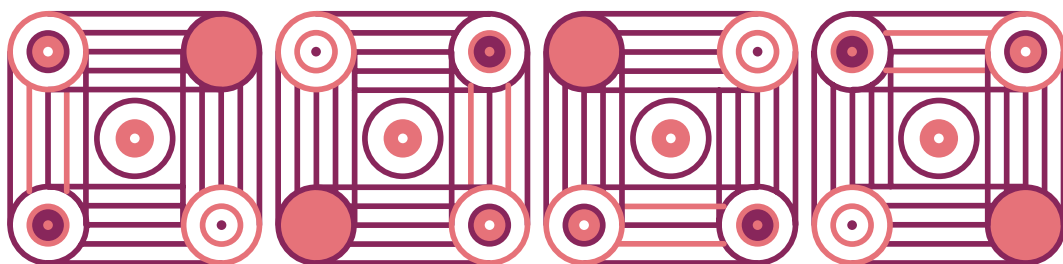
2 | NOS ÉTUDIANTS N'ONT PAS LEUR LANGUE DANS LEUR POCHE 48

Initiatives étudiantes
hors des sentiers battus 49

4 | NOS CHERCHEURS SANS LANGUE DE BOIS 88

Portraits de chercheurs 89

Balbutiements d'un projet
de recherche 92



5 | LE FACTEUR HUMAIN, CET ESSENTIEL 94

Regard sur les pratiques d'accompagnement profs-étudiants en Haute École 96

Hybridation et juste mise à distance dans l'enseignement des Sciences 104

S'organiser en réseaux pour consolider les liens? 112

7 | INTERAGIR POUR UN AVENIR PLUS DURABLE 118

Les insectes d'élevage comme base de compléments alimentaires 120

Quand nos mauvaises habitudes partent en fumée 124

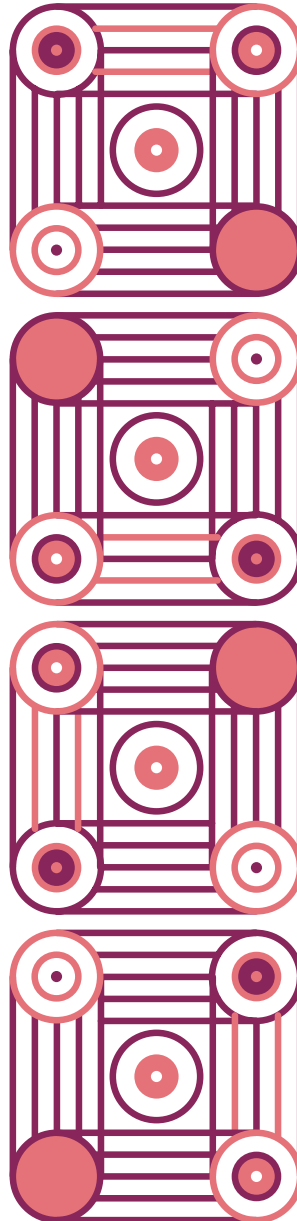
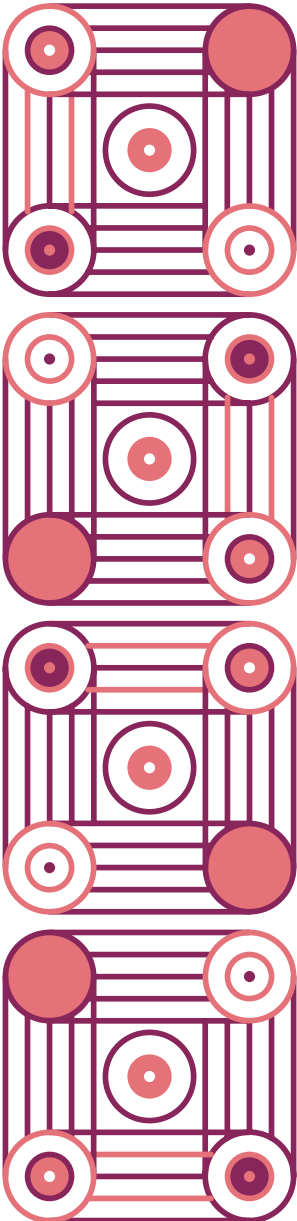
UpCycling « 2.0 » : HELMo Mode et Décathlon éclatent les codes 128

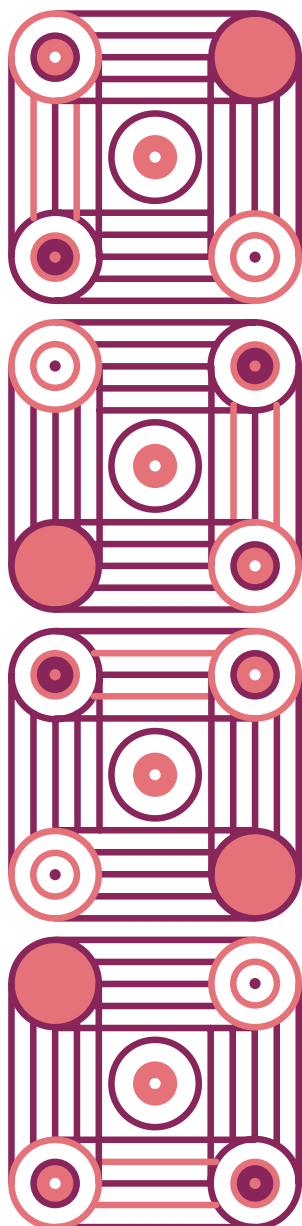
Hermetia Illucens: la magie des insectes! 130

6 | LA PAROLE À NOS OUVRAGES 116

Vient de paraître:
Principes de comptabilité 116

À paraître:
Récit de monsieur Olivier 116





DU NOUVEAU DANS ÉDITH !

Vous l'avez peut-être remarqué dans la Table des matières de ce septième numéro ; dans une volonté renouvelée d'ouverture, Édith a mis en place deux nouvelles rubriques.

Avec celle déjà existante dédiée aux ouvrages récemment parus ou à paraître au sein de notre institution, vous retrouverez donc trois axes récurrents d'un numéro à l'autre, liés à la recherche ou aux innovations au sein de notre Haute École.

- **Nos étudiants n'ont pas leur langue dans leur poche**
- **Nos chercheurs sans langue de bois**
- **La parole à nos ouvrages**

Édith offre ainsi désormais des espaces définis afin que les étudiants et chercheurs puissent s'exprimer à propos de divers sujets. Une attention accrue est également portée aux projets engagés pour plus de durabilité. Sans en faire une rubrique à proprement parler, Édith souhaite pouvoir mettre régulièrement en lumière ces initiatives salutaires.

Bonnes découvertes !

PROXY INFORMATIQUE

UN PARTENAIRE DE CHOIX
pour les petites structures qui souhaitent un conseil, une digitalisation des processus métiers de leur entreprise.

WWW.PROXY-INFORMATIQUE.COM
+32 87 71 00 30
INFO@PROXY-INFORMATIQUE.COM

L'INFORMATIQUE AVEC L'HUMAIN COMME UNIQUE POINT COMMUN

DES LOGICIELS INFORMATIQUES QUI FONT GAGNER DU TEMPS

CUBI
Outil d'aide à la prise de décision

BikeSoft
Logiciel de gestion complet pour le suivi de votre concession Motos, Quads et Scooters.

esia
Offre une vision globale centralisée dans une seule interface

BATISCRIP
Outil de gestion de chantiers, regroupant tous les intervenants qui accompagnent le cycle de la construction.

RECOVERO
Récupère vos données perdues

dstny
Améliore la communication entre vous et les autres utilisateurs.

esia
Offre une vision globale centralisée dans une seule interface

RESPONSABLE INFORMATIQUE à temps partagé

=exact
Logiciel de gestion en ligne pour les TPE et PME.



LAURENTY
GROUP

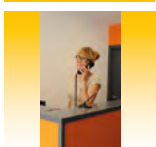
GROENE ZONES
ESPACES VERTS

ENTRETIEN D'ESPACES VERTS
POSE DE CLÔTURES
DÉNEIGEMENT / ÉPANDAGE



FACILITY
FACILITY

PETITE MAINTENANCE
FOURNITURES
APPROVISIONNEMENT



SCHOONMAAK
NETTOYAGE

NETTOYAGE INDUSTRIEL
LAVAGE DE VITRES
ENTRETIEN DE BÂTIMENTS



WIEGENNET
BALAYAGE

NETTOYAGE HAUTE PRESSION
CURAGE D'AVALOIRS
BALAYAGE DE VOIRIES



GEBOUWEN
BATIMENTS

CONSTRUCTION / RÉNOVATION
PEINTURE
DÉSAMIANTAGE



À LA RECHERCHE D'UN STAGE DANS LA CONSTRUCTION ?



Faites de votre stage le tremplin vers notre équipe.



Vous avez la passion ? Nous construisons ensemble votre avenir.

Proposez-nous sans tarder votre candidature à l'attention de :

HOUYOUX Constructions—Damien PIRLET

chaussée de Rochefort 29 - 6900 Marloie (Marche-en-Famenne)

TÉL. 084/31.05.64 - 0477/77.02.23 - dpirlet@houyoux.be

SERAS-TU NOTRE PROCHAIN COLLABORATEUR ?



Nous sommes actuellement à la recherche d'un(e) :

- Gestionnaire de chantier
- Conducteur de chantier
- Acheteur
- Dessinateur
- Deviseur

Envie d'évoluer dans une entreprise bénéficiant de la solidité d'un grand groupe, Eiffage ?



Envoie ton CV à : morgane.vandenrijt@eiffage.com (possibilité de stages)



Circular Economy

Sustainable Energy production is a mandatory component of the climate change contingency plan. CRM Group is developing solutions in the field of energy generation for various energy sources (solar, wind, due thermal...). Due to the intermittent production pattern of the investigated energy sources CRM is also developing storage solutions, like batteries.



Photovoltaic solar solutions

Functionalisation of metallic substrate for solar cell completion.

Development of innovative PV solutions

Transfer from lab to pilot scale, in R2R process

Partner in European initiatives to go beyond state-of-the-art



Energy recovery

Pre-conditioning of C-bearing sludges and dusts from the process industry or other C/H-bearing materials

Thermal conversion of coal, biomass, waste (plastics...) pyrolysis, gasification, combustion

Use of produced secondary fuels or reducing agents in several pyro-metallurgical processes

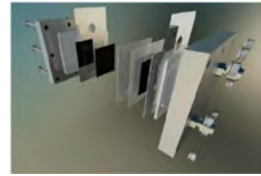


Wind Energy

Development of sustainable and technological steel wind tower solutions

Experienced Design team, extensive Numerical Modelling, deep understanding of Certification processes and multiple Mechanical Testing capabilities

Development of Innovative tower solutions



Fuel Cells

The CRM Group focus on the development of innovative metal based bipolar plates for PEM fuel cells and develops innovative coatings for metal bipolar plates (low Interfacial Contact Resistance, corrosion resistance, adherence).

Envie d'une carrière riche de sens ? Découvrez nos opportunités sur <http://www.crmgroup.be/en/jobs>

HELMO
Haute Ecole
Libre Mosane

**FORMATION
CONTINUE !**

*+60 formations pour
les professionnel·le·s*

**Faire
bouger
les lignes**

www.helmo.be/formation-continue



On recrute

INFIRMIER.E.S & ASSISTANT.E.S SOCIALES

**Un travail qui, chaque jour,
fait la différence**

Des actes techniques et variés
Une équipe pluridisciplinaire
Des formations continues

Chez nous, notre approche du patient est
globale, construite autour de trois
dimensions :

Sociale, médicale et humaine.

Un job qui permet l'autonomie et la prise
de responsabilités.

**REJOINS
NOTRE
ÉQUIPE
PASSIONNÉE
ET DÉVOUÉE**

POSTULER



JOB@ASDLIEGE.BE



Liège - Huy - Waremme

Follow us!





**Tu réfléchis aux prochaines étapes
de ta vie professionnelle ?**

**Toutes nos offres sont sur notre site,
rends-toi y régulièrement !**



Ingénieur?

Postule dès

à présent par mail via

carrieres-stembert@essity.com

#s'engager

#prendresoins

#oser

#collaborer

Financialway

WE LIGHT AND SECURE
THE WAY FOR
ENTREPRENEURS & INVESTORS



La question que l'on se pose tous les jours :

Comment transformer la comptabilité des PME pour en faire un outil vertueux au service des entrepreneurs ?

Notre réponse :

1. Une méthode de travail hors du commun

→ À chaque projet, son équipe où :

Chaque équipe est

- ✓ Multidisciplinaire et composée de 2 à 5 personnes
- ✓ Autonome et responsable de son projet
- ✓ Proche de son client
- ✓ Composée sur mesure en fonction des besoins de son client et évolutive

Chaque personne

- ✓ S'occupe d'un panel de clients diversifié
- ✓ Se forme de manière ambitieuse (120 heures par an)
- ✓ Consacre une partie de son temps à faire évoluer l'entreprise
- ✓ Évolue selon son rythme
- ✓ Est à l'écoute de ses clients et de ses collègues
- ✓ Reçoit un package salarial attractif

2. Une organisation 100% digitale

NOS CLIENTS SONT DES ENTREPRISES ET ENTREPRENEURS UNIQUEMENT

3. Une ambiance de travail dynamique et joyeuse

4. Des partenariats qui ont du sens pour soutenir la création et le développement des entreprises :



**Motivé de contribuer à réaliser
notre ambition ?**

**Rejoins-nous en scannant
le QR Code!**





Appel aux témoignages d'étudiant·e·s

Stop violences genrées en Haute École

Dans le cadre d'un projet de recherche, HELMo souhaite documenter les faits de violence qui existent au sein de la Haute École. Mais pas n'importe quelle violence : celle en lien avec le genre, c'est-à-dire le fait d'appartenir à un groupe social genré.

L'équipe de recherche veut comprendre comment cette appartenance peut mener à des situations de violences (verbales, physiques, ...) dans différents contextes : lors des cours, stages, baptêmes, garden parties, jobs étudiant, ...

Ton témoignage est précieux que tu aies vécu, observé ou entendu ces faits. Il nous aidera non seulement à faire le point sur les violences genrées en Haute École, mais aussi à comprendre comment cela se passe et à imaginer comment cela pourrait changer.

Par défaut, ton témoignage sera anonyme, mais tu pourras aussi t'identifier si tu souhaites obtenir de l'aide.

Dépose ton témoignage en ligne



www.stopviolencesgenrees.wordpress.com

Merci à *nos partenaires*

Par nature, la Haute École HELMo est proche des milieux professionnels dans lesquels évolueront ses diplômés.

HELMo multiplie les collaborations avec les entreprises et organisations: stages, projets de recherche, formations continuées, offres d'emploi, projets...

Afin de permettre à Édith d'aller à la rencontre d'un public plus nombreux tout en lui trouvant un modèle économique viable, permettre à ces partenaires d'annoncer dans les pages d'Édith s'est imposé comme une évidence.

Merci à eux pour leur confiance!



Annoncez dans le prochain numéro d'Édith!



Contactez
c.dechesne@helmo.be





QUAND LE NUMÉRIQUE TISSE SA TOILE

De la Science, oui,
mais des jeux aussi!

Les usages de l'intervention
sociale au défi du numérique:
délice ou supplice?

Quand les liens entre réalité
et virtuel se font gémellaires

E-Safe : sécurité, qualité ; s'y former

**De la Science,
oui, mais
des jeux aussi!**

FUNFORLAB

Annabelle Lejeune | directrice du Coursus TLM | a.lejeune@helmo.be
Mélanie Zenner | coordinatrice du projet | m.zenner@helmo.be



**ou comment
rendre plus fun
et efficace
la formation
de Technologies
de Laboratoire
Médical**



Année 2051

Malgré les nombreuses mises en garde des experts scientifiques et les rapports alarmants du GIEC formulés depuis des lustres, les mesures prises pour lutter contre le dérèglement climatique n'ont pas été suffisantes.

Les catastrophes naturelles, les guerres et les épidémies de virus se sont multipliées. La fonte des glaces provoque une montée des eaux qui rend une grande partie de la planète inhabitable. Avec l'aide de grandes multinationales, les gouvernements de nombreuses nations projettent de coloniser la planète Mars afin de sauver l'humanité.

Cela va cependant prendre des années, voire des décennies, avant que tout le monde puisse être évacué. Le gouvernement procède donc à une sélection de profils prioritaires pour l'installation des infrastructures martiennes.

Un programme d'analyses médicales se met alors en place, et la population se mobilise pour obtenir son ticket vers Mars. De nombreuses personnes passant par les laboratoires rapportent des pratiques suspectes. Des organisations criminelles saisissent l'opportunité de falsifier les tests sanguins. C'est l'anarchie...

Bienvenue dans l'univers de jeu de FUNFORLAB (FFL)!

Un consortium issu de l'Euregio Meuse-Rhin (EMR) et composé de partenaires experts dans la formation des technologues de laboratoire médical (TLM) et dans le développement de jeux vidéoludiques participe au projet FUNFORLAB depuis mars 2021. Ce projet ambitieux, financé par le FEDER via l'appel VI de l'Interreg EMR, a comme objectif la création de jeux vidéoludiques de type *Serious Game*. Au travers de la création de ces jeux, ce projet tentera de promouvoir les métiers scientifiques en général, et de TLM en particulier, d'augmenter l'homogénéité et la qualité des formations des TLM dans l'Euregio et de lever les freins à la mobilité et à l'employabilité eurégionales. Les partenaires s'adresseront à plusieurs publics cibles : les enseignants et élèves des écoles secondaires ainsi que les jeunes en décrochage scolaire afin d'attirer leur curiosité pour les branches scientifiques, et les étudiants, les enseignants et les professionnels TLM afin de les impliquer dans les autres démarches.

Une simulation nécessaire pour répondre aux besoins de 2023


Dans l'EMR, à l'exception des Pays-Bas, la crise sanitaire actuelle a exacerbé la pénurie de technologues de laboratoires médicaux, déjà identifiée depuis plusieurs années. Il faut donc impérativement augmenter le nombre de diplômés et attirer plus de jeunes vers ces études et vers les études scientifiques en général. En parallèle, il y a un réel besoin d'adapter les compétences techniques des TLM à l'automatisation croissante de leur métier. Cependant, si les écoles formant les TLM sont équipées de laboratoires permettant l'enseignement des techniques d'analyses médicales manuelles, les automates n'y sont pas présents (ou très peu). Enfin, il y a un manque de mobilité transfrontalière liée notamment à la variabilité des cadres légaux des pays membres.

En Allemagne et en Belgique, un agrément délivré par les autorités et un quota de formations continues sont imposés pour l'accès à la profession, contrairement aux Pays-Bas. De plus, il faut noter une grande hétérogénéité dans les formations : aux Pays-Bas, deux formations en Sciences générales, une de niveau secondaire (MBO) et une en Haute École (HBO), cohabitent ; en Allemagne, la formation est exclusivement de niveau secondaire. En Belgique, la formation est un bachelier organisé en Haute École.

Une analyse préalable pour définir les exigences dont tenir compte

Le projet a commencé par une analyse SWOT eurégionale portant sur les divers aspects de la formation TLM dans les différentes régions EMR. Le 23 novembre 2021, à Sittard-Geleen aux Pays-Bas, une réunion de travail a rassemblé des représentants de tous les publics cibles : jeunes en décrochage scolaire, élèves et enseignants de l'enseignement secondaire, étudiants et enseignants des écoles formant les TLM et représentants des associations professionnelles. Cette analyse s'est focalisée sur l'orientation précoce des élèves du secondaire vers les options scientifiques, la transition des élèves du secondaire vers les études de TLM, la formation à la profession de TLM et la « gamification » comme outil d'apprentissage.

Les résultats de cette analyse SWOT ont fourni une série de conclusions intéressantes. Il est devenu évident que la profession de TLM n'est pas connue par les élèves du secondaire et est très peu présentée dans les écoles secondaires comme projet professionnel potentiel, et ce, dans tout l'EMR. Il sera dès lors important d'adapter le jeu FFL pour améliorer cette situation, sans le rendre trop « difficile ou détaillé » pour les élèves du secondaire. Il a été aussi surprenant de constater que, bien que les étudiants en TLM aient déjà fait un choix pour leur future profession, la plupart d'entre eux n'ont pas non plus de bonne représentation de cette dernière. Enfin, il est apparu évident qu'une partie de la pénurie de main-d'œuvre et du manque d'attrait de la profession de TLM peut être attribuée à un salaire, une flexibilité du travail et une possibilité de développement de carrière faibles par rapport à d'autres professions scientifiques, notamment dans l'industrie. Il s'agit d'éléments que le projet FFL ne peut pas contrôler, mais qui ont certainement un impact sur la situation actuelle. En outre, il existe une certaine hétérogénéité dans les programmes éducatifs de l'EMR, mais aussi dans les équipements utilisés dans les laboratoires. Faciliter la mobilité transfrontalière dans l'ensemble de la région EMR et viser le partage de formations et l'homogénéisation des programmes TLM peuvent avoir un impact positif important sur cette question.



En ce qui concerne le développement du jeu FFL, il est apparu que la plupart des participants à l'analyse SWOT sont très enthousiastes et estiment que le jeu pourrait avoir un impact important sur la sensibilisation et l'amélioration de la formation. Cependant, la plupart des participants ne veulent pas que le jeu soit limité à une ou quelques machine(s)/automate(s). Il devrait plutôt offrir au joueur une « expérience » professionnelle allant « du patient au diagnostic », avec des défis et des problèmes, afin que les joueurs soient réellement immergés dans le métier de TLM. La plupart des groupes cibles s'attendent à une certaine profondeur de contenu, à des visuels de qualité, à un gameplay facile, à des aspects compétitifs, à des systèmes de récompense...

Ces résultats ont lancé le consortium dans le développement de deux jeux vidéoludiques dont les scénarios et contenus doivent convenir à l'ensemble de l'EMR sans manquer des détails nécessaires pour offrir des expériences de jeu et d'apprentissage. Un défi de taille!

Non pas un jeu, mais deux!

Le premier jeu sera de type « point and click » ; un jeu de réflexion où le joueur va, à l'aide de sa souris, cliquer sur des parties du décor ou sur d'autres personnages pour interagir avec eux. Au programme, entre autres : découverte d'un laboratoire, de la technique de prise de sang, des automates, des échantillonnages et des microscopes. Le joueur est un jeune technicien de laboratoire médical ayant une petite sœur asthmatique. Son objectif est de trouver un emploi qui lui permettra de partir sur la planète rouge avec elle. Il est approché par les services secrets pour démanteler une mafia locale en refaisant des analyses dans le laboratoire suspecté d'être sous la coupe de celle-ci. S'il contribue à prouver sa culpabilité, le gouvernement l'engagera en tant que TLM sur un des vaisseaux spatiaux à destination de Mars.

Lors de sa mission, il sera aidé par un robot de laboratoire. Ce jeu s'adresse aux élèves et professeurs des écoles secondaires ainsi qu'aux élèves en décrochage scolaire. Le but étant de mettre en lumière les métiers scientifiques, et en particulier la filière menant au métier de TLM.

Le second jeu sera, lui, un jeu de réalité virtuelle qui vient en aval du jeu précédent. Le héros a rempli sa mission. Les services secrets lui offrent, comme promis, le poste de TLM au gouvernement à bord d'une des navettes. Sa petite sœur pourra l'accompagner. Muni d'un casque et de manettes, le joueur immergé dans son laboratoire spatial devra réaliser des analyses tout en déjouant les nouvelles manigances de la mafia. Ce jeu s'adresse principalement aux étudiants TLM grâce à une immersion dans le monde professionnel, mais il aura certainement du succès auprès de tous les publics visés par le projet.

Actuellement, les partenaires travaillent à la création et le codage informatique des différents scénarios. Dans le courant du premier trimestre 2023, les prototypes des deux jeux FFL seront partagés et testés de manière critique par les groupes cibles dans chaque région lors d'ateliers et de séminaires à destination de ces différents groupes cibles. Grâce à ceux-ci, tous les groupes cibles pourront donc fournir un retour d'information sur les jeux FFL afin de les faire évoluer vers des outils pédagogiques et promotionnels essentiels pour l'enseignement et la profession de TLM.

Et après ?

À l'avenir, les partenaires ont pour ambition de poursuivre leur collaboration et de faire vivre et évoluer les jeux afin de conserver un contenu attractif et « up-to-date ».

**Découvrez
le site du
projet !**



Le projet est financé par INTERREG, un programme de financement de l'Union européenne qui s'attaque aux disparités entre les régions et encourage la collaboration transfrontalière. Avec le soutien du Fonds Européen de Développement Régional, la Wallonie et la Fédération Wallonie-Bruxelles, l'Union européenne investit dans votre avenir.

