

TRIER C'EST GAGNÉ !

DOSSIER DE PRESSE

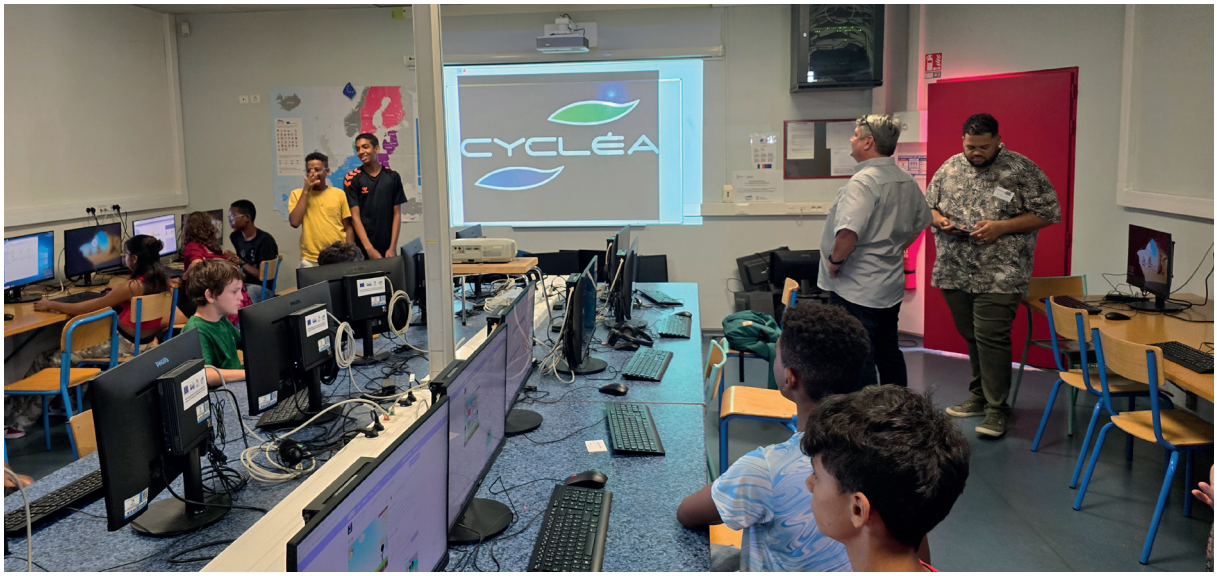
05 JUIN 2024

REMISE DU PRIX DU JEU LAURÉAT
DU CHALLENGE DES ÉCO-DÉVELOPPEURS

CYCLÉA

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

académie La Réunion



UN PROJET ÉDUCATIF INNOVANT

Dans le cadre du programme d'Éducation à la Protection de l'Environnement, un partenariat inédit a été engagé en décembre 2023 entre le collège Texeira Da Motta de La Possession et l'entreprise CYCLÉA : «le challenge des Éco-développeurs» !

Lors de leurs ateliers de programmation, un groupe d'élèves du collège a travaillé sur la conception et le développement de jeux vidéo éducatifs sur le thème du tri des déchets et de la protection de l'environnement.

C'est à l'occasion de la Journée Mondiale de l'Environnement du 5 juin 2024, au centre de tri de CYCLÉA, que le jeu lauréat a été désigné parmi les 5 en lice !

À PROPOS DE CYCLÉA

CYCLÉA est une entreprise engagée qui exerce son expertise dans le domaine du tri, de la gestion des déchets et de la protection de l'environnement. Grâce à une démarche RSE forte, elle œuvre quotidiennement pour promouvoir des pratiques durables et responsables, tout en sensibilisant le grand public et les jeunes générations aux enjeux environnementaux. Si sa contribution à la préservation de l'environnement est dans l'ADN historique des activités de l'entreprise, sa contribution sociétale se voit renforcée d'année en année, reconnue et labellisée par les standards les plus exigeants.

À PROPOS DU COLLÈGE TEXEIRA DA MOTTA

Le Collège Texeira Da Motta est un établissement scolaire de La Possession dédié à l'excellence académique et à la formation de futurs citoyens responsables. Grâce à des initiatives innovantes et ce genre de partenariats avec une entreprise locale, le collège encourage ses élèves à développer leurs compétences, à apprendre à dialoguer et surtout à s'engager activement dans la protection de l'environnement.

ÉDITO

Laurent BLÉRIOT
Directeur Général de CYCLÉA

“ Ce projet a été pour nous l’occasion de renforcer nos actions de sensibilisation au tri et à la gestion des déchets en allant directement à la rencontre des jeunes et en les impliquant concrètement dans notre lutte pour la protection de l’environnement.
La création de jeux vidéo avec les jeunes et pour les jeunes est une action innovante qui selon nous permettra d’assurer une meilleure transmission du message aux jeunes générations en utilisant un mode de communication ludique et adapté.
Notre engagement fort face à l’urgence d’une amélioration de la gestion de nos déchets pour limiter l’enfouissement passe par la promotion, sous toutes les formes, de pratiques durables et responsables. ”

Samuel COUTEYEN-CARPAYE
Principal du Collège Texeira Da Motta (La Possession)

“ L’Éducation à la Protection de l’Environnement a vocation à diffuser largement les valeurs et bonnes pratiques auprès des jeunes générations. Ce challenge innovant permet à la fois le développement de nouvelles compétences numériques et créatives mais aussi une implication forte des jeunes sur des problématiques cruciales pour leur avenir. Il est d’une importance capitale que les jeunes s’emparent de leur citoyenneté sur la question de la protection de l’environnement.
Ce projet de jeu vidéo éducatif est riche d’enseignements et servira, je l’espère, à inspirer le développement d’autres projets tout aussi créatifs et engagés sur l’île. ”

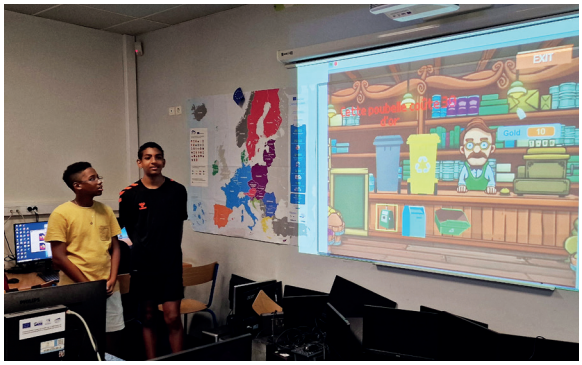


UN PARTENARIAT INÉDIT

Initié en décembre 2023, le projet pédagogique «Challenge des Éco-développeurs» a permis à un groupe de collégiens de mettre en pratique les compétences développées lors de leurs ateliers de programmation sur le logiciel libre SCRATCH.

SCRATCH, logiciel développé par le MIT Media Lab et soutenu par l'Éducation Nationale, est un environnement pédagogique de programmation dont l'apprentissage est au programme de mathématiques des classes de collège.

Enseignée depuis 2015, l'utilisation de SCRATCH permet aux élèves de créer des histoires interactives, des jeux et des animations, tout en se familiarisant au secteur du numérique et de la programmation.









Dans le cadre du challenge des Éco-développeurs, les élèves du collège Texeira Da Motta ont ainsi eu pendant près de 18 séances l'opportunité de développer et mettre en pratique leurs compétences numériques dans la création d'un projet concret et engagé pour l'environnement. Les équipes de CYCLÉA ont été mobilisées tout au long de la démarche pour apporter leur regard expert sur les idées et propositions des apprentis développeurs.

Au-delà de l'acquisition de compétences techniques, les collégiens ont bénéficié de temps de sensibilisation à la gestion des déchets et au compostage pour bien comprendre les enjeux du projet et pouvoir proposer des jeux utiles, vecteurs de bonnes pratiques pour les jeunes générations.



UN PROJET COOPÉRATIF



Le projet a été suivi de près par les éco-délégués du collège qui ont joué un rôle crucial dans le développement des jeux. Jouant le rôle d'assistants, ils ont accompagné les développeurs en herbe pour bien orienter les messages et permettre une bonne mise en image des consignes de tri.

Ainsi, au-delà de la dimension de sensibilisation sociétale, ce projet a permis la mise en œuvre d'un processus de création partagée dans le groupe de développeurs d'une part et avec les éco-délégués d'autre part : entrer en relation avec autrui, développer une écoute et une compréhension aigües de son prochain, mettre à contribution les forces et les compétences de chacun dans un objectif commun.

Un challenge en «mode projet» qui a permis à chacun d'éprouver les forces d'un travail collaboratif au bénéfice de l'environnement !

UNE IMMERSION DANS LE MONDE PROFESSIONNEL





Pour mieux comprendre la problématique déchet, les collégiens ont bénéficié d'un accès privilégié au centre de tri de CYCLÉA. Amenés à découvrir l'ensemble du processus industriel de traitement des déchets recyclables, les jeunes ont été formés au tri mais aussi au compostage par les agents de CYCLÉA, leur rappelant ainsi que le déchet est avant tout une ressource à valoriser !
Les liens réguliers entre les collégiens et les équipes de CYCLÉA tout au long du «Challenge des Éco-développeurs» ont permis d'enrichir les propositions et de compléter le programme d'apprentissage.



CINQ JEUX EN LICE

À l'occasion de la Journée Mondiale de l'Environnement, les 5 jeux réalisés dans le cadre de ce projet ont été présentés et les élèves ont procédé à une démonstration.

TRI-MINUTE

de Solal ALLAMELE
et Théo SIVY

Objectif du jeu :

Le monde entier est pollué, tant et si bien que des déchets flottent dans l'espace. À toi de nettoyer l'espace en les mettant dans la bonne poubelle. Attention, une erreur de tri est pénalisante et diminue le temps de jeu… arrivé à 0, tout est perdu !





RUDOLOGIE : LE MONDE DES DÉCHETS

de Shandjéyâ JAGANARDINPOULLE,
Simon CASTRO,
Joshua DECAMERY

Objectif du jeu :

Dans le monde apocalyptique des déchets, fais le tri en reliant les bons déchets aux bonnes poubelles avant la fin du temps imparti..

ECORUSH

Lenny BATAILLE,
Eli-Kami ABOUDOU,
Kylian BOCA CAN

Objectif du jeu :

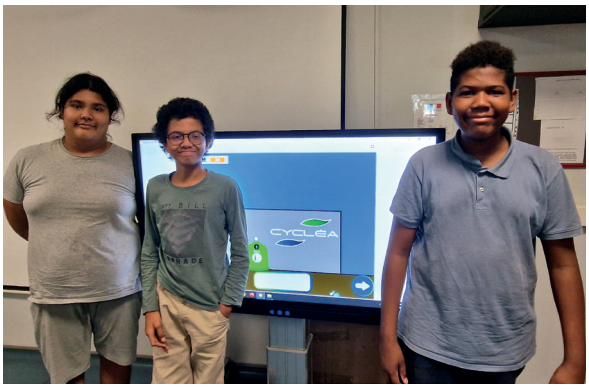
Un personnage inspiré par Mario est devant un tapis de tri sur lequel défilent des déchets. 3 poubelles sont à sa disposition, à toi de l'aider à les mettre dans la bonne poubelle.



CINQ JEUX EN LICE

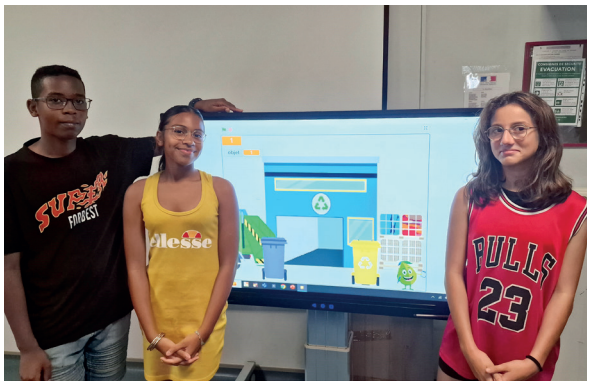
THE FAMOUS ODESSEY OF TRASH

de Paul GRONDIN, Tayler TANTALIDES, Grégoire FEDE



Objectif du jeu :

Rien ne va plus, les déchets tombent du ciel. Guide le monstre poubelle pour qu'il dévore le maximum de déchets avant la fin du décompte.

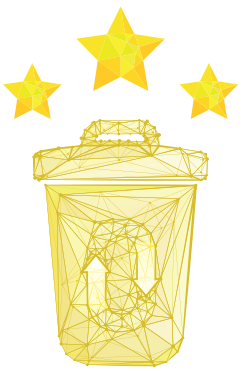


SUPER TRI

de Emma MARIAPIN, Lucas ICHAMBE RANEMACHISE, Lana CERA

Objectif du jeu :

Des déchets tombent du ciel et doivent être envoyés dans la bonne poubelle. À toi de parvenir à trier le plus de déchets possible en 10 min !





CONTACT PRESSE

laura@strater.re
06 93 82 99 73

chloe@strater.re
0693 81 06 11

STRATÉGIES
& TERRITOIRES

Crédit photos : CYCLÉA
Adobe Stock. Mai 2024.