

Hackathon des collèges à Dieuze : Les collégiens se prennent au jeu

Quatre équipes de trois collèges de Moselle se disputaient samedi dernier leur place en finale du Hackathon organisé par Grand Est numérique. C'est un trio de Hombourg-Haut qui décroche la qualification.

- Le Républicain Lorrain 15/02/2018



Photo HD Guidés par un coach de l'équipe du Fablab de Dieuze, les collégiens se sont surpris eux-mêmes d'être capables de développer seuls des outils numériques utiles et ludiques. Photo RL

Une douzaine de collégiens, répartis en quatre équipes, se sont retrouvés samedi matin dans les locaux du Fablab de Dieuze pour tenter de concrétiser leurs projets respectifs imaginés et conçus dans le cadre du Hackathon des collèges organisé par l'association Grand Est numérique, en partenariat avec le conseil départemental de la Moselle, sur le thème "Jeux et insertion".

Il se voulait culturel dans le projet imaginé par l'équipe du collège Charles-Hermite de Dieuze. Intitulé "Découverte culturelle de la Sarre et de la Moselle", le jeu de plateau imaginé par les élèves débouchait sur une découverte du patrimoine local au moyen de cartes dotées de QR code renvoyant vers l'histoire locale.

La première équipe du collège Jean-de-la-Fontaine de Saint-Avold a travaillé sur ce qu'elle a appelé "la cible universelle". Le projet consistait en l'élaboration d'un joystick à double moteur équipé d'un pointeur laser qui permettrait à des personnes handicapées de jouer avec les valides aux fléchettes.

La seconde équipe du même établissement, elle, a tenté une version modernisée du célèbre jeu de mémoire Simon dans l'idée de distraire les collégiens dans la file d'attente du restaurant scolaire.

Enfin, la dernière équipe issue du collège Robert-Schuman de Hombourg-Haut, qui comme les autres disposait de 10 minutes pour convaincre le jury et les quatre membres, représentants du Fablab local, du Département, du territoire et de Grand Est numérique, a convaincu avec son "Jeux découvre mon collège".

Le trio à l'origine de ce jeu de plateau multilingue reprenant le plan de l'établissement scolaire avec des cartes à tirer menant de salle en salle et de découverte en découverte a pensé à ce jeu pour favoriser l'insertion de leurs congénères étrangers et leur apprentissage du français. « C'est une vraie surprise, confiait l'une des collégiennes. On n'aurait pas été si confiants car on a changé toutes nos idées à la dernière seconde. » N'empêche qu'elles étaient bonnes.

Les sélectionnés ont encore un mois devant eux pour peaufiner les modalités techniques et les règles du jeu avant d'aller défendre leur concept aux archives départementales à Metz, le 22 mars.