



NOUVELLE-CALÉDONIE

## PARTENAIRE DU PROGRAMME

# STARTUPS À L'ÉCOLE

Contact local : Aurélie CHERON : [aurelie.cheron@adecal.nc](mailto:aurelie.cheron@adecal.nc)



**PUBLICS  
SCOLAIRES**

+



**ENTREPRISES  
INNOVANTES**

+



**INCUBATEUR  
MÉDIATEUR**

=



**PROJET  
PÉDAGOGIQUE**





## CHRISTOPHE CARBOU – DIRECTEUR DU PÔLE INNOVATION

La [Technopole de Nouvelle-Calédonie](#) (ADECAL Technopole) a été créée fin 2011 pour répondre à une **volonté partagée des pouvoirs publics, des acteurs de l'enseignement supérieur et de la recherche et du monde de l'entreprise de faire de l'innovation un levier de développement et de diversification de l'économie calédonienne**. Plus spécifiquement, ses objectifs sont de

favoriser l'émergence de projets et filières innovants, notamment par la **valorisation des ressources biologiques marines et terrestres**, dont le potentiel reste encore largement sous-exploité, et de contribuer au renforcement de la compétitivité et de l'attractivité de la Nouvelle-Calédonie par l'innovation.

D'un point de vue opérationnel, l'ADECAL Technopole est aujourd'hui constituée de **3 Pôles thématiques** : marin, terrestre, et agroalimentaire et d'un **Pôle transversal de soutien à l'innovation**. Ces 4 Pôles s'appuient sur 7 centres d'expérimentation et transfert ou unités pilotes de production, un incubateur d'entreprises innovantes issues de la recherche publique et un accélérateur d'entreprises innovantes, ainsi qu'une équipe en charge du suivi de la mise en œuvre de projets nouveaux et d'activités de veille.

**Les élèves d'aujourd'hui sont les innovateurs de demain**. La sensibilisation à l'entrepreneuriat est indispensable surtout sur notre territoire insulaire. Mettre à contribution les étudiants de manière opérationnelle et les rendre acteurs dans cette opération est pour nous la meilleure manière de les inciter à la créativité et l'innovation. Nous souhaitons continuer à déployer ce dispositif afin de porter une dynamique dans la continuité.

## PROJET DE GAMIFICATION CARTANOU AVEC LA STARTUP IGLOO

Dans le cadre de ce projet, une classe de terminale a désigné les **cartes du jeu** « Cartanou » développé par [IGLOO](#). L'objectif de ce jeu étant de **favoriser l'apprentissage des dates d'Histoire pour les élèves de troisième par la gamification**, les élèves impliqués ont ainsi pu soumettre leurs propositions sur le plan des **scénarios d'usage** mais aussi du **graphisme des cartes** aux dirigeants de la **startup** et ainsi laisser libre court à leur imagination.

Le projet en vidéo c'est [ici](#) !!



Le projet m'a permis d'acquérir de l'expérience. Ça m'a donné une idée de ce qu'est le monde du travail. Ça m'a appris à gérer un cahier des charges et à respecter les contraintes. Cette expérience est très enrichissante.



Elève de STI2D Lycée Jules Garnier,  
Nouméa

# PRODUIRE DES DALLES EN MATÉRIAUX RECYCLÉS AVEC ECOPAVEMENT

L'objectif de ce projet était de **sensibiliser les élèves à la notion de développement durable**. En rencontrant Paul Ligeard, fondateur d'[Ecopavement](#), startup fabriquant des dalles à partir de scories et de plastiques recyclés, les élèves ont pris connaissance du besoin de leur « commanditaire » : **imaginer différents designs** pour ces dalles.

L'ensemble de ce travail a permis d'investir **une démarche de création locale**, rendue concrète par la demande et les rencontres avec l'entrepreneur, qui à chaque fois a apporté des précisions techniques importantes, permettant aux élèves de préciser leur projet.



## PAUL LIGEARD - CO-GÉRANT D'ECOPAVEMENT



« L'intégration d'[Ecopavement](#) au tissu social calédonien est très importante à la fois pour Ecopavement qui doit se faire connaître et pour les élèves qui sont **les futurs entrepreneurs, clients et acteurs économiques**. En effet, ils doivent dès à présent voir les perspectives qui s'offrent à eux de faire évoluer le système économique vers un modèle mieux adapté aux nouvelles données locales et internationales.

Le simple fait de participer aux ateliers avec les élèves et leurs professeurs m'a permis d'avoir **une vision différente, tant de nos produits, que des évolutions qu'on pourrait leur donner**. Je ne regrette en aucun cas d'avoir pris part à la démarche qui s'est avérée fructueuse. L'investissement en temps est raisonnable et se trouve correctement récompensé. »



## CLAIRE BALOGE - ENSEIGNANT STD2A AU LYCÉE JULES GARNIER À NOUMÉA

« Ce Lycée polyvalent est situé à Nouméa, sur la presqu'île de Nouville, en Province Sud et s'inscrit dans le Projet Éducatif de la Nouvelle-Calédonie (PENC) avec une orientation générale, technique et professionnelle.

**Le retour d'expérience est très positif**, à différents niveaux. L'aspect concret de cette séquence de travail permet **d'ancrer la démarche de conception en design dans une réalité, parfois abstraite encore pour les élèves de pré-bac**. La rencontre avec le monde de l'entrepreneuriat permet aux élèves de **se projeter en tant que futurs professionnels**, pour certains. La plupart **gagnent en confiance** dans leurs capacités, notamment en devant présenter leur projet oralement au commanditaire, et en ayant des feedbacks encourageants. Le suivi par l'[ADECAL Technopole](#) permet d'avoir accès à des contacts d'entrepreneurs que nous n'aurions probablement pas créés sans eux. Enfin l'édition d'une vidéo permet de conserver une trace dont les élèves sont fiers, et qu'ils peuvent partager à leur entourage. »

## TRAVAILLER SUR LA LUTTE CONTRE LES MOUSTIQUES AVEC **Aedes System**

Ce projet mené en partenariat avec la startup [Aedes System](#) et une classe de terminale visait à la **création d'un système visant à répondre au problème de la nidification des moustiques dans des réservoirs d'eau stagnante** et donc lutter contre la prolifération de maladies comme la dengue, le chikungunya ou le paludisme.

Les élèves ont donc proposé et prototypé un mécanisme innovant visant à **placer un boîtier de caméra Go Pro à l'extrémité d'une perche télescopique permettant le visionnage en direct de l'état des bacs d'eau**.

Découvrez la [vidéo](#) du projet !



Le fait de travailler avec une entreprise c'est un réel avantage pour nous. On a des objectifs, il faut satisfaire le client et respecter le cahier des charges.



Elève de STI2D Lycée Jules Garnier,  
Nouméa