

BEYOND THE STARS

Au-delà des étoiles est un programme d'éducation sanitaire unique au monde qui associe technologies innovantes, apprentissage ludique et récit afin d'encourager les enfants des îles du Pacifique à adopter des habitudes saines, à se former sur des sujets du programme scolaire et à prendre conscience des conséquences de leurs actions sur l'environnement.

Grâce au récit, les enfants se lancent dans une formidable aventure au cours de laquelle ils retrouvent la magie perdue des îles tout en s'informant sur les modes de vie sains, la nutrition, l'activité physique, les fruits et légumes traditionnels et la culture locale, entre autres. Grâce à cette expérience, chaque enfant disposera d'outils lui permettant de prendre des décisions pour son avenir et celui de ses proches.

COMMENT LE PROJET EST-IL NÉ ?

En octobre 2016, un hackaton a été organisé par l'unité innovationXchange du ministère australien des Affaires étrangères et du Commerce (DFAT). Cet événement a réuni plus de 40 spécialistes de l'alimentation et de la nutrition, professionnels de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, et concepteurs dont l'objectif était de déterminer comment utiliser les nouvelles technologies pour lutter contre la malnutrition et les maladies non transmissibles (MNT) dans les îles du Pacifique. À partir des idées du hackaton, un appel à candidatures mondial a été lancé. L'entreprise de technologie créative [S1T2 \(Story 1st, Technology 2nd - Le récit d'abord, la technologie ensuite\)](#) y a répondu avec un projet intitulé « Au-delà des étoiles ».

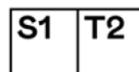
« C'est formidable de voir apparaître de nouvelles méthodes pour nous aider à lutter contre certaines des difficultés les plus tenaces, non seulement aux Fidji, mais aussi dans l'ensemble de la région Pacifique. Je suis persuadée que grâce au travail réalisé par l'initiative LAUNCH Food, nous verrons bientôt notre alimentation s'améliorer, ce qui entraînera des effets positifs sur la santé. »

Rosy Akbar

Ministre de la Santé et des Services médicaux, Fidji

À QUEL PROBLÈME RÉPOND-IL ?

Environ 70 % des décès enregistrés dans l'ensemble du Pacifique sont imputables aux MNT*. Les aliments peu coûteux, importés et pauvres sur le plan nutritif tels que les nouilles instantanées et les boissons sucrées modifient l'alimentation traditionnelle et sont associés à une prévalence extrêmement élevée de diabète, d'hypertension et de maladie cardiaque dans la région. De nombreux décès dus aux MNT sont prématurés (ils surviennent avant l'âge de 60 ans) et évitables. Plus inquiétant encore, le pourcentage de personnes touchées par une MNT devrait augmenter dans les années à venir, ce qui représentera un fardeau sanitaire important et entraînera des difficultés économiques non négligeables pour les individus, les ménages, les communautés et les pouvoirs publics.



STORY 1ST
TECHNOLOGY 2ND

SECONDMUSE

*Rapport sur la feuille de route relative aux MNT (en anglais) diffusé en juin 2014 pour examen par les participants à la réunion conjointe des ministres de l'Économie des pays membres du Forum des Îles du Pacifique et des ministres de la Santé des pays océaniques, 89305.



Des écolières fidjiennes découvrent avec plaisir le contenu du manuel de l'élève.

PHASE 1 DU PROGRAMME

2018 – 2020

En partenariat avec le ministère fidjien de l'Éducation, du Patrimoine et des Arts, la phase pilote du programme a été mise en œuvre auprès d'élèves de quatrième année d'école primaire dans des zones urbaines, rurales et isolées de Viti Levu, la plus grande île des Fidji. Il s'agissait de mettre en place les éléments suivants :

- ◇ court métrage d'animation présentant le récit ;
- ◇ expérience de réalité virtuelle introduisant le récit à la première personne ;
- ◇ manuel de l'élève intégrant le programme local, les politiques nationales et les objectifs internationaux de développement ;
- ◇ jeu interactif sur appareils mobiles et tablettes ;
- ◇ formations et ateliers pour les enseignants avec distribution de manuels à tous les participants ; et
- ◇ échanges dans les écoles et développement des capacités des élèves, des enseignants et de l'ensemble de la communauté.

La phase 1 a été financée par le DFAT et a concerné 9 écoles, 300 élèves, ainsi que 18 enseignants et directeurs des écoles sélectionnées. En outre, plus de 2 000 personnes ont participé aux échanges.

PHASE 2 DU PROGRAMME

2020 – 2021

En partenariat avec la Communauté du Pacifique (CPS), le programme est mis en œuvre sur les territoires océaniques francophones, à savoir la Polynésie française, la Nouvelle-Calédonie et Wallis et Futuna. La phase 2 est financée par la CPS avec le soutien du programme Epic MegaGrants d'Unreal Engine.

ÉLARGISSEMENT DU PROGRAMME

Le programme a été conçu pour être élargi et mis en œuvre au cours d'autres années scolaires dans d'autres écoles de la région Pacifique. Ainsi, le grand récit sera dévoilé au fil du temps pour coïncider avec le déploiement du programme dans d'autres pays. De cette manière, celui-ci produira des effets à long terme grâce à un scénario durable.

Financement estimé pour l'élargissement du programme : 1,97 million de dollars australiens

PARTENAIRES INTERNATIONAUX

S1T2 signifie « Story 1st, Technology 2nd » (Le récit d'abord, la technologie ensuite). Entreprise de technologie créative, S1T2 pense que la technologie peut enrichir notre manière de raconter et de vivre les récits. Cette conviction l'a poussée à collaborer avec des marques, des conteurs et des artistes parmi les plus célèbres au monde en leur proposant des projets et des défis créatifs.

SecondMuse est une agence pour l'innovation qui s'attaque à des problèmes complexes. Elle travaille avec ses clients et ses partenaires pour créer des solutions ayant un impact social et environnemental durable.

SOUTIEN AU PROGRAMME

KPMG est un réseau international de cabinets professionnels proposant des services d'audit, d'accompagnement fiscal et de conseils. La société fidjienne compte 140 employés et propose ses services à l'ensemble de la région dans ses bureaux de Suva et de Nadi.



Un élève de l'école de Nabaitavo teste la réalité virtuelle.



Le jeu interactif est utilisé à l'école de Waiqanake pour transmettre aux élèves des informations sur les modes de vie sains.

PRESSE ET MÉDIAS

https://www.huffingtonpost.com/entry/launchfood-new-paradigm-for-healthy-eating-in-the-us_598e3409e4b0caa1687a6019

<http://www.campaignbrief.com/2017/02/creative-technology-agency-s1t.html>

<https://www.smartcompany.com.au/entrepreneurs/influencers-profiles/s1t2-co-founder-tash-tan-takes-build-million-dollar-business-industry-no-one-expert-yet/>

CONTACTS

Tash Tan Cofondateur, S1T2
Courriel : tash@s1t2.com.au

Allan Soutaris Responsable du programme, S1T2
Courriel : allan@s1t2.com.au

