

Établissement	Région	Académie	Nom du projet	Thématique	Présentation du projet par l'équipe	Fiche projet	Classement	classe	Ville
Collège	Auvergne-Rhône-Alpes	Académie de Clermont-Ferrand	LOLIZO	Egalité filles-garçons	Notre projet est une bande dessinée sur les inégalités entre les hommes et les femmes. Nous avons souhaité créer une bande dessinée et pour cela nous avons utilisé l'application de la BDnF. Nous aimerions par la suite l'imprimer et nous rendre dans les écoles et les collèges pour en discuter avec les élèves afin de les sensibiliser sur ce sujet. Nous souhaiterions également écrire au Ministre de l'Éducation Nationale afin de lui demander la création d'un ou d'une délégué(e) à l'égalité dans chaque établissement.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=lolizo&e=2021/2022	Nominé	3ème	Moulins
Collège	Auvergne-Rhône-Alpes	Académie de Grenoble	Récup'Chicken	Environnement	Nous avons fabriqué un poulailler à porte automatisée avec des matériaux de récupération afin d'accueillir des poules dans notre collège. Ce projet se base sur l'alliance de l'économie (fait nous-mêmes) et de l'écologie (récupération), avec un supplément de bricolage, une touche de patience, et beaucoup de rire ! :)	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=recup-chicken&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Grenoble
Collège	Auvergne-Rhône-Alpes	Académie de Clermont-Ferrand	VESTIECOLO	Environnement	Notre projet a pour but de sensibiliser pour commencer notre entourage et par la suite le reste de la population sur la consommation de vêtements et sur les conséquences qu'elle a sur notre planète. Pour cela, nous avons commencé par chercher des informations sur le site de l'ADEME et mterre afin de récolter des données pour concevoir une application. Par la suite, nous avons travaillé avec les élèves de terminales STI2D du lycée voisin, le lycée Jean MONNET d'Yzeure, pour réaliser cette application/ test. Notre but est de commencer par la tester auprès de nos camarades et d'élèves d'écoles primaires afin de les sensibiliser à cette pollution.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=vestiecolo&e=2021/2022	Nominé	3ème	Moulins
Collège	Hauts-de-France	Académie d'Amiens	Eco'pen - Le point du Jour	Environnement	Une machine qui permet de valoriser le plastique des fournitures scolaires et de les valoriser en objets utiles. (Broyage - Chauffage - Moulage)	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=eco-pen-le-point-du-jour&e=2021/2022	Non nominé	6ème	Auneuil
Collège	Hauts-de-France	Académie d'Amiens	Le feu intelligent - Le Point du Jour	Sécurité	Le feu rouge intelligent est un feu de circulation qui permet de détecter un véhicule d'urgence en approche et qui passe au rouge pour faciliter et sécuriser son passage.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=le-feu-intelligent-le-point-du-jour&e=2021/2022	Nominé	5ème	Auneuil
Collège	Hauts-de-France	Académie d'Amiens	The Wind Car - Le point du jour	Energie	C'est une voiture qui va récupérer l'énergie du vent pour en faire de l'énergie électrique permettant d'alimenter le moteur et les batteries.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=the-wind-car-le-point-du-jour&e=2021/2022	Nominé	4ème	Auneuil
Collège	Hauts-de-France	Académie d'Amiens	Tique-Tac Le Point du Jour	« Care », Corps, santé	Une application pour s'informer sur les tiques, sur la manière d'enlever une tique et pour prévenir sur la maladie de Lyme.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=tique-tac-le-point-du-jour&e=2021/2022	Nominé	4ème	Auneuil

Collège	Ile-de-France	Académie de Versailles	Kid Share	Education	Site internet. Nous voulons créer une solution complète pour lutter contre le harcèlement scolaire. Notre action aura lieu à l'école et en dehors de l'école. Notre solution va permettre d'apporter une bulle d'amour aux victimes grâce à des vidéos de personnalités qui ont vécu le harcèlement et qui vont témoigner pour redonner confiance aux victimes. Nous sensibiliserons les témoins à devenir acteur et à protéger les victimes grâce à des missions et récompenses. nous allons faire comprendre les différentes formes que peut prendre le harcèlement grâce à des quizz et des jeux. A l'école, nous voulons créer des films sur le harcèlement et développer l'empathie des jeunes qui pourront vivre une expérience virtuelle et être dans la peau des 3 acteurs (victimes, témoins passifs et harceleur)	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=kid-share&e=2021/2022	Non nominé	4ème	Paris
Collège	Normandie	Académie de Rouen	! Alerte allergies !	« Care », Corps, santé	Notre projet consiste à sauver et à aider le maximum de gens touchés par les allergies dangereuses. Notre objectif est de fabriquer un bracelet qui détecte les allergies dangereuses et appelle directement les pompiers et leur indique l'adresse de la personne touchée par des allergies graves grâce à une application de géo-localisation qui sera déjà installée dans le bracelet. Cela nous permettra de sauver le maximum de gens touchés par les allergies.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=alerte-allergies&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	//LISATO\\	Social, vivre ensemble	Nous avons décidé de créer une application d'informations et d'aide sur le thème de la communauté LGBTQ+ (Lesbienne, Gay, Bisexuel, Transgenre...). En arrivant sur notre application, les utilisateurs trouveront trois cases : orientation sexuelle, orientation romantique et genre. En cliquant dessus, les utilisateurs trouveront de nombreuses cases qui donneront sur des définitions faciles et compréhensibles. Les utilisateurs de notre application pourront aussi y trouver un forum où ils pourront poser leurs questions directement à des personnes concernées. Les personnes subissant des propos homophobe ou transphobe trouveront des numéros professionnels inscrits dans une rubrique spécifique.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=lisato&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	//School Bullying //	Social, vivre ensemble	Notre projet est une application qui aide les enfants harcelés, que ce soit à l'école ou sur les réseaux sociaux, à parler, à s'exprimer anonymement dans un chat public ou dans un chat privé avec des professionnels qualifiés. Mais pour accéder à l'application il faudra se connecter ou s'inscrire. On peut également se détendre avec une playlist de musiques douces. On peut se renseigner sur le harcèlement (le numéro à appeler, quoi faire si on est témoin, etc...)	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=school-bullying&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre

Collège	Normandie	Academie de Rouen	/Induxcity/	Environnement	Notre projet consiste à créer un chargeur à induction (géant) pour les trottinettes électriques libre services. La station de recharge sera équipée d'un toit muni de panneaux solaires qui alimenteront la plaque à induction, il y aura des plaques qui alimenteront la plaque à induction (la journée) et d'autres qui alimenteront une batterie (qui se trouvera en dessous de la plaque à induction). La batterie alimentera la plaque à induction lorsqu'il n'y aura pas de soleil (la nuit) la batterie chargera les trottinette sur la plaque à induction .	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=induxcity&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Academie de Rouen	/LiINTERNA/	Energie	Linterna c'est une marque innovante, pleine d'énergie qui ravira ses utilisateurs que ce soit dans la vie de tous les jours ou dans un registre sportif. Nous avons voulu allier sport et augmentation des énergies renouvelables. Nous avons donc établi dans un premier temps un article far et futuriste. Pensez-vous possible de faire du sport et produire de l'énergie, c'est-à-dire produire de l'énergie physique ? Avec Linterna cela sera possible, nous voulons créer une gamme de vêtement qui saura, par un système d'absorption et de conversion, collecter votre énergie produite. Cette énergie pourra être soit le résultat d'une activité sportive ou simplement une action de la vie quotidienne. Notre but est principalement de récupérer l'énergie produite et de la stocker par la suite. Pour cela nous allons installer une puce dans chaque vêtements. Cette puce est dotée de plusieurs aimant spécifique à l'électricité statique. Ainsi, la puce récoltera l'ensemble des énergies produite donnée par les fibres.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=liinterna&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre

Collège	Normandie	Académie de Rouen	#Help4everyone	Social, vivre ensemble	<p>Notre application consiste à aider les personnes qui se sentent seules ou les personnes qui ont du mal à remplir leur papier d'administration ou encore pour trouver des idées d'activités. Dans cette application qui s'appellera A.P.A.S.A se trouveront de nombreux choix : pour commencer sur la première page de cette application il y aura trois différents choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un premier choix qui consiste d'avoir de l'aide pour vos papiers d'administration. : Si vous avez choisi le premier choix vous aller avoir deux nouveaux choix soit pour les papiers de mariage ou de divorce ou soit pour les papiers de loyer de chauffage et autre encore. - le deuxième choix consiste à avoir de l'aide à trouver des activités : si vous avez choisi le deuxième choix vous aurait aussi deux nouveaux choix sont soit trouver des activités à faire dehors ou chez soi. - le troisième choix qui consiste à avoir de l'aide pour les personnes qui se sentent seules qui veulent parler vous . si vous avez choisi le troisième choix vous aurez de nouveau deux nouveaux choix qui sont soit de parler à des personnes professionnelles à ce sujet qui vous aideront à trouver des idées activités pour rencontrer des nouvelles personnes vers chez vous en vous conseillent d'aller dans le choix deux qui et activité et parler avec vous le temps qu'il vous faut ou 	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=help4everyone&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	#JOB4ME	Education	<p>Notre projet a pour but de changer l'avis des jeunes sur les préjugés des « métiers hommes et femmes ». En effet, il semble que notre société véhicule une image clivante selon laquelle il y a des métiers réservés aux femmes ainsi que d'autres réservés aux hommes. Pour changer les idées des jeunes et les motiver à s'orienter vers les métiers de leurs choix sans avoir une appréhension de jugement extérieur, notre application permettra de rassurer les jeunes et de leur montrer que c'est toujours possible de faire le métier de son choix. Elle présentera des quiz, des mini jeux des tests de connaissances, des informations sur l'orientation à suivre dès le lycée, sur des métiers...</p>	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=job4me&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	#Savemoney	Alimentation	<p>Notre projet est une application mobile collaborative...Les utilisateurs partagent, sur l'appli, les meilleurs produits alimentaires rapport qualité/prix près de chez eux et comparent entre eux. On peut aussi entrer une liste de courses et l'application dirigera l'utilisateur vers un magasin où une majorité des produits de sa liste sont les mieux classés (rapport qualité/prix) selon les avis partagés sur l'appli. Elle propose un magasin en fonction de la localisation et du budget déterminé par l'utilisateur.</p>	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=savemoney&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre

Collège	Normandie	Academie de Rouen	#Trott & Turn	Transport, mobilité	Le projet est d'inventer une trottinette avec un détecteur de mouvement qui affiche un signal a l'arrière de la trottinette quand on fait un mouvement. Par exemple si on tourne a gauche il y aura une lumière sur la gauche de la trottinette, comme un clignotant pour indiquer qui nous suit un changement de direction. On va utiliser un capteur gyroscopique relié a une carte arduino, le tout sera programmé sur scratch.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=trott-turn&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	4theplanet	Energie	Les panneaux pluviaux ont pour but de transformer l'eau de pluie, en énergie électrique, il existe plusieurs énergies comme le soleil, l'eau, la vent, le charbon, etc... Notre objectif est d'installer notre projet sur les toits des maisons comme des panneaux solaires c'est à peu près le même modèle sauf que ces panneaux vont fonctionner avec de l'eau, l'eau de la pluie. Les mini turbines qui se trouveront à l'intérieur de ces panneaux seront fixées sur le toit de la maison et elles seront reliées à un alternateur pour créer de l'énergie électrique qui sera stockée dans des batteries pour être réutilisée plus tard dans la maison.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=4theplanet&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	Aidado	Egalité filles-garçons	Notre projet est un jeu vidéo sous forme d'échappement game. Il se présentera sous une forme de map avec des indicateurs rouges pour montrer où nous pouvons cliquer pour accéder à une mise en scène. Il y aura plusieurs mise en scènes, c'est-à-dire, du harcèlement de rue, dans les transports en communs, sexuel, etc ... Dans chaque point rouge qui indique une nouvelle scène, il y aura forcément des questions avec et plusieurs réponses dont 2 fausses et une bonne, à vous de trouver la bonne pour pouvoir accéder à une récompense qui nous vous mènera à une nouvelle map pour gagner la récompense finale. Ce serious game dénonce le harcèlement fait aux femmes (principalement) mais également aux hommes. Le harcèlement de rue concerne 57 % des femmes et 25% des hommes. On essaiera de créer ces scènes sous forme d'animation (avec une tablette graphique).	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=aidado&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	Aidants	« Care », Corps, santé	Notre projet a pour but d'aider les enfants qui souffrent de solitude dans les hôpitaux, nous voulons lutter contre cela avec une application qui reliera tous les enfants d'un hôpital avec un appel vidéo ils pourront jouer en même temps, ensemble. Nous voulons faire un réseau interne pour qu'ils puissent communiquer entre eux sans avoir à sortir de leurs chambre car cela n'est pas toujours simple avec leurs problèmes de santé où les conditions matérielles(machines, tubes, perfusions...)	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=aidants&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre

Collège	Normandie	Académie de Rouen	allcitizen	Egalité filles-garçons	Notre projet Science Factor est une application pour sensibiliser la société de la présence du sexisme au quotidien. Cette application est un jeu ludique pour les enfants, adolescents et adultes. Le jeu se présentera comme une tour, un immeuble, contenant plusieurs étages et pièces dans lesquelles se trouveront des personnes ayant des problèmes sexistes (ex :femme victime d'agression, violence envers des hommes...). Le but sera de résoudre les problèmes de ces personnes et de monter les étages tout en apprenant des choses en répondant à des questions.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=allcitizen&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	APMEDICA	« Care », Corps, santé	Notre projet est une application qui sert à se faire livrer des médicaments chez soi par des infirmiers. Elle possédera les fonctions suivantes : -Renouvellement d'ordonnances et de Rendez-vous -Des rappels pour vous avertir le manque de médicaments et dates de péremption via un scanner -Contact direct avec un médecin via Visio ou encore par message -Géolocalisation : pour trouver des pharmacies aux alentours de chez vous -Rappel de vaccin en plus avec la crise sanitaire ces temps ci cela est très pratique. -Des gestes barrières à respecter -Un bouton « SOS » en cas de phase grave c'est-à-dire (ne plus marcher, tomber des escalier...)	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=apmedica&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	Ask & Help	Social, vivre ensemble	Notre projet est une application qui aidera les personnes âgées ainsi que les étudiants. Pour cela l'application sera développée pour être la plus compréhensible possible. La personne devra indiquer son genre et son âge et ensuite s'inscrire ou alors se connecter à l'aide de son compte Google, Twitter ou Facebook. Par la suite la personne arrivera sur la page d'accueil qui affichera un message donnant des informations sur les développeurs et le projet Science Factor. En appuyant sur «OK» la personne pourra se rendre sur la barre de recherche et indiquer sa ville, trouver une personne qui peut échanger des services, discuter avec elle et recommencer ces étapes.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=ask-help&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	AYYAK	Social, vivre ensemble	Nous souhaitons créer une application qui permettra aux femmes victimes de violence de pouvoir facilement identifier les refuges proches, alerter les secours et s'informer si besoin . Nous savons que souvent les époux surveillent les téléphones de ces femmes et c'est pourquoi nous avons décidé de faire une sorte d'application cachée avec un logo qui représente plutôt une application en lien avec les recettes de cuisine: "cooking Aida" ceci dans le but de protéger les femmes battues.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=ayyak&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre

Collège	Normandie	Académie de Rouen	Dream Team	Travail	Notre projet est une application contre toutes les formes de harcèlements et la dépression . L'application " Délivrance " permettra aux utilisateurs de pouvoir avoir accès à une aide médicale adaptée à eux (psychologue, éducateur ...) , de pouvoir parler avec des personnes qui les comprennent car il vivent la même chose grâce à des conversations privés et un forum tout public . Pour lutter contre le cyber harcèlement des blocages et une filtration des messages sera mise en place pour qu'aucune personne puisse se faire insulter, contre le harcèlement scolaire des interventions pourront être faites des renseignements seront fournis sur l'attitude et les réflexes à avoir (en parler , les numéros ...) . Les personnes qui se multiplient peuvent voir depuis combien de temps ils ne se sont pas fait de scarifications et bien nombre d'autres fonctions seront ajoutées à notre application .	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=dream-team&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	Handihelper	Social, vivre ensemble	Notre projet consiste à aider les personnes handicapées, leur faciliter la vie de tous les jours avec des personnes qui peuvent les aider pour des tâches de la vie qu'elles ne peuvent pas accomplir par exemple : les raccompagner chez elles, les aider à prendre un objet en hauteur etc... Notre projet consiste à aider les personnes en situation d'handicap. Il y aura deux interfaces une pour les personnes qui proposent leur aide et une pour les personnes en situation d'handicap. Les deux personnes pourront s'inscrire. Si tu es l'handicapé tu dois dire tu as besoin de quoi ensuite ca va te geolocaliser et ca va envoyer une notification au personne de la même ville et y devront appuyer sur oui ou non si il vient.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=handihelper&e=2021/2022	Non nominé	3ème	Le Havre
Collège	Normandie	Académie de Rouen	Handivélo	Transport, mobilité	Notre projet consiste à aider les personnes qui n'ont pas l'usage des mains et qui aimeraient bien faire du vélo dans leur vie. Nous voulons créer un vélo adapté aux personnes en situation de handicap moteur. Notre vélo sera constitué de cordes qui seront reliées aux épaules afin de pouvoir tourner le guidon et se diriger, il y aura un système de rétropédalage qui permettra de freiner.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=handivelo&e=2021/2022	Nominé	3ème	Le Havre

Collège	Normandie	Normandie	Neverhomeless	Orange	Cette borne, conçue pour être résistante aux conditions extérieures, permettra à travers un écran tactile l'accès aux informations : alimentation, hygiène et bien-être, accueil, conseils, formation et emploi, activités, centre médical pour animaux, logement qui accepte les animaux, emplacement ou les association proposent de l'alimentation gratuit. Cette borne sera équipée d'un haut-parleur pour les mal voyants. Elle aura une alimentation en énergie indépendant fournie par des panneaux solaires. Les informations présentes sur cette borne seront disponibles en plusieurs langues.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=neverhomeless&e=2021/2022	Non nominé	3e	Le Havre
Collège	Normandie	Normandie	SNLEN	Sécurité	Notre projet a pour but de concevoir des écouteurs prévenant pour éviter les accidents urbains. Les écouteurs prévenant permettront et assureront la sécurité en ville afin de lutter contre ces accidents. Ils toucheront aussi les personnes malvoyantes et aveugles pour mieux les aider en zone urbaine. Il fonctionnera en émettant des vibrations et des « alertes » et selon le côté d'où vient le danger l'écouteur de droite ou de gauche annoncera ces alertes pour éviter les possibles accidents.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=snlen&e=2021/2022	Nominé	3e	Le Havre
Collège	Normandie	Normandie	The Little Swan	Environnement	C'est une application qui servira à scanner des Qr code qui seront accrochés sur toutes les poubelles et à chaque Qr code codé, une petite vidéo de félicitation sera transmise. Chaque fin du mois les individus qui participeront à cette collecte récolteront des points par rapport au nombre de déchets qu'ils ont jetés dans les poubelles spécifiques, ces points serviront ensuite à des associations qui pourraient distribuer de la nourriture pour les personnes âgées ou autre dans le besoin.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=the-little-swan&e=2021/2022	Non nominé	3e	Le Havre
Collège	Occitanie	Académie de Toulouse	Les Ulisziens	Accessibilité	Nous avons créé l'Ulisboard, un véhicule électrique pour les élèves à mobilité réduite (ceux qui ont des béquilles, ceux qui sont en fauteuil et ceux qui ont du mal à marcher) leur permettant de se déplacer librement dans le collège. Nous avons remarqué que l'utilisation de l'ascenseur, fatigue plus nos élèves car ils parcourent deux fois plus de distance qu'en passant par les escaliers. Ce véhicule électrique est accessible à tout moment grâce à une station solaire autonome de recharge située à l'extérieur des bâtiments.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=les-ulisziens&e=2021/2022	Nominé	4ème	Rabastens

Collège	PACA	Académie d'Aix-Marseille	4 filles à l'Affût	Sécurité	Nous avons créé un projet permettant aux personnes ayant des plaques à gaz dans leur cuisine d'éviter les accidents, causés par leur casserole restée trop longtemps sur le feu par exemple. Une alarme se déclenche si les gens n'éteignent pas leurs plaques au bout d'un certain temps. Ce temps est réglable. Si, malgré tout, ils ne viennent pas, le système coupera la cuisson en éteignant les vannes. Pour savoir s'ils arrivent et donc ne pas l'éteindre pour rien, il sera équipé d'un détecteur de mouvement pour savoir quand les personnes arrivent.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=4-filles-a-l-affut&e=2021/2022	Non nominé	5ème	Avignon
Collège	PACA	Académie d'Aix-Marseille	Crik	Energie	Notre projet consiste à utiliser l'énergie du bruit pour en faire une énergie électrique. Pour cela il faut utiliser la vibration du bruit afin qu'elle active un module piezo électrique.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=crik&e=2021/2022	Nominé	4ème	Avignon
Collège	PACA	Aix-Marseille	Les aériens	Environnement	Notre projet est de construire un purificateur d'air à placer sur les lampadaires dans les villes. Il permet de filtrer l'air pollué qui est aspiré par un moteur alimenté par des panneaux solaires. Un filet permet d'éviter que des insectes soient piégés à l'intérieur.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=les-aeriers&e=2021/2022	Non nominé	4ème	Gardanne
Collège	PACA	Aix-Marseille	Les calmars	Energie	Nous avons imaginé une coque de téléphone qui capte ondes sonores grâce à des capteurs (micros) et qui les transforme en électricité ce qui permet de recharger le téléphone.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=les-calmars&e=2021/2022	Non nominé	4ème	Gardanne
Collège	PACA	Aix-Marseille	Les queens de l'hybride	Energie	Notre projet permet d'utiliser l'énergie cinétique (=leur vitesse) des gaz d'échappement inutilisée jusqu'à aujourd'hui. Cela consiste à installer dans le pot d'échappement des alternateurs (générateurs électriques) qui tournent grâce au flux des gaz émis par le moteur thermique. De l'électricité est alors produite et envoyée vers une batterie qui la stocke. La batterie est en lien avec un moteur électrique qui est utilisé préférentiellement lorsque la voiture roule à basse vitesse.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=les-queens-de-l-hybride&e=2021/2022	Non nominé	4ème	Gardanne
Collège	Pays de la Loire	Académie de Nantes	A.N.M.A	Energie	Notre projet est de récupérer l'air chaud que renvoie la hotte classique dehors (ce qui augmente le réchauffement climatique) pour préchauffer l'eau arrivant au ballon d'eau chaude. Nous allons répondre à la problématique du renvoi de la chaleur échappée par la hotte (et diminuer le réchauffement climatique)	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=a-n-m-a&e=2021/2022	Non nominé	5ème	Champcoeteaux
Collège	Pays de la Loire	Académie de Nantes	Choupous	Travail	Le tapis-tech sera une souris qui va pouvoir se connecter à n'importe quel ordinateur. Elle sera entièrement tactile.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=choupous&e=2021/2022	Nominé	5ème	Champcoeteaux
Collège	Pays de la Loire	Académie de Nantes	Ecol'eau2	Energie	Il s'agit de récupérer l'énergie cinétique perdue de l'eau, qui coule des toboggans dans les parcs aquatiques, et la transformer en énergie électrique qui servira à alimenter des équipements électroniques du site comme les ordinateurs...	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=ecol-eau&e=2021/2022	Nominé	4ème	Champcoeteaux

Lycée	Auvergne-Rhône-Alpes	Académie de Lyon	Les grooms	Energie	Le dérèglement climatique est un sujet qui actuellement est très important et qui nous concerne tous. C'est donc pour cela que nous souhaitons transformer l'énergie mécanique perdue par l'ouverture ou la fermeture d'une porte en énergie électrique. Notre projet a été inspiré par les fermettes automatiques. Le mouvement de la porte entraînerait le rotor de l'alternateur, qui convertirait l'énergie mécanique en énergie électrique. Cette dernière pourrait, par exemple, allumer pendant une certaine durée une lampe.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=les-grooms&e=2021/2022	Nominé	2nde	Saint-Priest-en-Jarez
Lycée	Auvergne-Rhône-Alpes	Académie de Lyon	NGU	Ville intelligente	Le projet consiste à récupérer les eaux usées et l'eau de pluie, puis à créer de l'énergie électrique grâce à un système turbine/alternateur installé dans les réseaux de canalisations. Seules les eaux claires pourront être récupérées et utilisées mais les eaux de laves vaisselles et de toilettes iront dans des canalisations à part. L'énergie produite grâce à ce système sera ensuite utilisée pour alimenter une partie des objets ayant besoin d'un apport en électricité en continue. Le bâtiment récupérera les eaux des pluies avec un design utilisé sur la Shangaï Tower en Chine. Le toit sera en forme de spirale pour récolter l'eau de pluie ou simplement aménager les gouttières déjà utilisées, puis de faire passer l'eau de pluie par les canalisations équipées de notre système.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=ngu&e=2021/2022	Nominé	1ère	Saint-Priest-en-Jarez
Lycée	Grand Est	Académie de Reims	Ecol'eau08	Accessibilité	Un récupérateur d'eau de douche intelligent. Celui-ci capte le précieux liquide, encore trop froid pour votre fragile épiderme et l'oriente là où l'on fait moins la fine bouche, soit le réservoir des WC (grâce à une électrovanne située à l'arrière) ou les racines des plantes de l'appartement ou tout usage domestique menacé de déshydratation (ceci grâce à un robinet placé en-dessous qui pourrait être associé à une douchette « rinceuse ». Il suffirait de poser la pomme de douche sur notre tablette récupératrice d'eau froide et le tour est joué ! Pour satisfaire notre esprit éco-citoyen, notre objet art-déco, en forme de goutte d'eau (pour s'intégrer à un maximum de salle d'eau) sera fabriqué en plastique recyclé. Plusieurs fonctionnalités sont intégrées à « éco l'eau » : un distributeur de savon et un espace hermétique où l'on glisserait une enceinte musicale. Nous avons aussi associé à notre « éco l'eau » un dispositif plus cher composé d'un module arduino couplé à une sonde de température, qui serait placé entre la robinetterie et le tuyau de douche ; la redirection de l'eau de la douche ne serait alors plus qu'un simple aiguillage aveugle !	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=ecol-eau08&e=2021/2022	Nominé	2nde	Charleville-Mezières

Lycée	Grand Est	Académie de Reims	Handimoov	Accessibilité	HandiMoov est une application cartographique recensant tous les lieux accessibles et toutes les aides pouvant améliorer le quotidien des personnes en situation de handicap et leurs déplacements. Les utilisateurs pourront, en recherchant une ville, prendre connaissance des aménagements, des lieux accessibles et des services qui leur sont proposés dans la ville choisie grâce à la carte HandiMoov. Ils disposeront de 6 onglets intitulés : Lieux publics et Loisirs, Places de Parking, Structures médicales, Offres d'emploi, Restauration et Hébergements. Chacun d'entre eux disposera de sous-fonctions, par exemple : je propose, je cherche, donner un avis ou un lien direct vers une agence spécialisée ; cela permettra de mettre en relation les utilisateurs entre eux ainsi qu'avec les professionnels du monde du handicap et enfin de soutenir une actualisation continue de la carte.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=handimoo v&e=2021/2022	Nominé	2nde	Charleville-Mezières
Lycée	Nouvelle-Aquitaine	Académie de Bordeaux	La bob Team	Environnement	Après avoir participé au projet des expériences de Thomas Pesquet sur les blobs où nous avons pu faire des expériences comme la Cafétéria le but était de leur avons donner différente nourriture pour voir ce qu'ils aimaient. Nous nous sommes dit que nous pourrions utiliser ces blobs pour diminuer les déchets de la cantine. Le but étant de récupérer les déchets des élèves pour alimenter le blob et le re-transformer en sclérotés.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=la-bob-team&e=2021/2022	Non nominé	2nde	Agen
Lycée	Pays de la Loire	Académie de Nantes	DALK	Environnement	Notre projet est parti du constat que les poubelles deviennent nombreuses et encombrantes dans nos habitats. Nous avons donc eu l'idée de créer une poubelle 4 en 1 de façon a faciliter le tri des déchets dans un encombrement réduit. De plus notre DALK est équipée d'un QR code qui grace à une application smartphone donnera des conseils de tri, des lieux de déchetterie, et des jeux pour inciter les enfants et les parents à trier plus facilement leurs déchets. Afin de limiter le volume, le compartiment déchets ménagers sera compacté par le compartiment supérieur (verre). Une manette permettra de relever ce compartiment et de basculer le compartiment déchets ménagers pour pouvoir jeter le déchet. La DALK sera personnalisable et pourra être décorée pour être plus "design" dans une cuisine par exemple. Nous avons réalisé un prototype à l'échelle 1/10 imprimé en 3D pour vérifier les proportions, qui ont été calculées en fonction des statistiques de déchets des français. Notre DALK ne consomme que de l'énergie "humaine", c'est le smartphone qui donne les informations sur le tri. Tous les compartiments sont amovibles pour pouvoir être vidés facilement et être nettoyés. Nous pensons que notre projet peut être très utile et éviter le multiples poubelles encombrant nos cuisine	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=dalk&e=2021/2022	Nominé	1ère	Angers

Lycée	Pays de la Loire	Nantes	Magic Pillow	Care, corps santé	Notre projet est un coussin de maintien, composé en deux parties, la partie principale du coussin en forme de pavé peut servir de coussin pour dormir (coussin normal), puis la seconde peut se scratcher avec la première afin d'être en position assise ou mi-allongé afin de ne pas avoir de douleur au dos ou à la nuque lorsqu'une personne est dans son lit. Nous avons créé ce projet en cours de management et nous souhaitons le faire évoluer davantage.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=magic-pillow&e=2021/2022	Non nominé	Terminale	Angers
Lycée	Pays de la Loire	Académie de Nantes	DROP BY DROP	Environnement	Nous avons créé un arrosoir design et original pour les plantes d'intérieur. Ce dernier s'utilise grâce à la pression de notre pouce. En effet, il faut enlever le pouce du trou (du dessus) pour pouvoir immergé l'arrosoir dans l'eau afin qu'il se remplisse. Il suffit alors de jouer du pouce pour arroser ou stopper l'arrosage de votre plante. Drop by Drop délivre de délicats filets d'eau permettant d'arroser vos plantes, même les plus fragiles.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=drop-by-drop&e=2021/2022	Non nominé	Terminale	Angers
Lycée professionnel	Hauts-de-France	Académie de Lille	Re-borne, start a second life	Loisirs	Nous recyclons des matières premières telle que le bois, des ordinateurs usagées (pc portables et pc fixe), des écrans, des enceintes, des barres led, des boutons presseurs... afin de construire des bornes d'arcade recyclées. Nous proposons de vendre ces bornes recyclées et aux acheteurs des les personnaliser.	https://sciencefactor.fr/concours/projet.php?projet_url=re-borne-start-a-second-life&e=2021/2022	Non nominé	1ère	Calais