

Revue de presse SOPRA STERIA



Édition 2023-2024

REVUE DE PRESSE

Audiovisuel (1)

Presse généraliste et spécialisée (5)

Institutionnel (3)

Table des matières

Audiovisuel	4
France Inter, De l'innovation et des sciences, 20/03/2024	5
Presse généraliste et spécialisée	6
Geek Junior, Science Factor 2024 : le palmarès des jeunes inventeurs !, 05/06/2024.....	7
Science et Avenir, Science Factor : deux collégiens inventent une application pour aider les élèves atteints de dyslexie, 29/03/2024.....	12
Challenges, Journée nationale Science Factor : comment la science vient aux filles, 20/03/2024	14
Handicap.fr, Science factor : des ados inventifs en faveur du handicap, 20/03/2024.....	18
Faire Face, Concours Science Factor 2024 et handicap : les bonnes idées des ados, 19/03/2024	20
Institutionnel	25
Académie de Poitiers, concours science factor édition : 2023-2024, 06/10/2023	26
Académie de Montpellier, Participez à la 11ème édition du concours Science Factor	28
Académie de Normandie, Science Factor.....	30

Audiovisuel



- 06:38:45 De l'innovation et des sciences : le concours Science Factor a lieu chaque année depuis plus de dix ans, qui récompense des projets innovants imaginés par des collégiens ou des lycéens et piloté par des filles, moins nombreuses dans les filières scientifiques. C'est une façon de les inciter de les inciter à se lancer. Les prix 2024 seront remis aujourd'hui.
- 06:39:08 Reportage d'Hugo Aussilloux. Charlotte Ricard est en troisième au collège Léon Blum de Villepreux. Avec trois camarades de classe, ils ont développé Dissolutions (ph), une application pour faciliter la vie des élèves dyslexiques.
- 06:39:21 Interview de Charlotte Ricard.
- 06:39:42 D'autres jeunes participant au concours Science Factor se sont lancés dans le développement d'applications, comme Lilou en classe de cinquième au collège André Malraux de Senones en Lorraine. Pour lutter contre le harcèlement scolaire, ils ont installé une borne informatique qui incite les élèves à estimer leur bien être.
- 06:39:58 Interview de Lilou.
- 06:40:25

Interview de Lylou :

Les élèves vont voter avec un smiley, un vert pour si l'élève se sent bien, en jaune pour si se sent moyen, ça ne va pas trop et en rouge si ça va pas du tout. Certaines personnes qualifiées du collège qui vont recevoir les résultats. Il va voir qu'un élève a mis du rouge au bout d'un moment, il va aller parler avec l'élève ou alors parler à la CPE, pour qu'il prenne un rendez-vous avec les élèves.

Hugo Aussilloux :

En tout, ces 24 inventions qui seront présentées au concours. Les équipes qui remporteront l'une des 7 récompenses seront alors suivies par des scientifiques qui les aideront à concrétiser leurs projets.

Presse généraliste et spécialisée

Actualités / Éducation



Science Factor 2024 : le palmarès des jeunes inventeurs !



Pourquoi on en parle ?

Donner l'opportunité aux jeunes d'être récompensés pour leurs innovations, c'est ce que propose Science Factor, et voici le palmarès 2024.

Science Factor offre aux adolescents l'occasion d'être récompensés pour leurs innovations, et voici le palmarès 2024 ! Parmi les projets lauréats, découvrez le Baromètre du Bien-Être à l'École, une solution pour recharger des appareils avec des piles usagées, et une application « Assistant Pédagogique » pour les élèves dyslexiques.

Pour participer à la prochaine édition et obtenir plus d'informations sur ce concours, rendez-vous sur le site : [sciencefactor.fr](https://www.sciencefactor.fr) ! Mais en attendant, découvrez les jeunes talents qui ont été mis à l'honneur pour leurs inventions novatrices cette année.

Le Baromètre du Bien-Etre

Développé par l'équipe BBEE de Senones (89), ce projet regroupe des élèves de 5e : Kylan, Méryl, Malo, sous la direction de Lylou. Le Baromètre du Bien-Etre est un système destiné à mesurer la satisfaction et la sérénité des élèves au quotidien dans leur établissement scolaire. Le fonctionnement est simple : chaque élève s'identifie avec un QR Code personnel et exprime son ressenti en sélectionnant un smiley correspondant à son état du moment. L'objectif est de permettre aux établissements scolaires de repérer les élèves en difficulté, d'évaluer l'ambiance générale de l'école et de réagir rapidement en proposant des solutions adaptées. Cette équipe a remporté le prix de la catégorie Collège ainsi que le prix Orange Numérique.



Regarde la vidéo du projet !

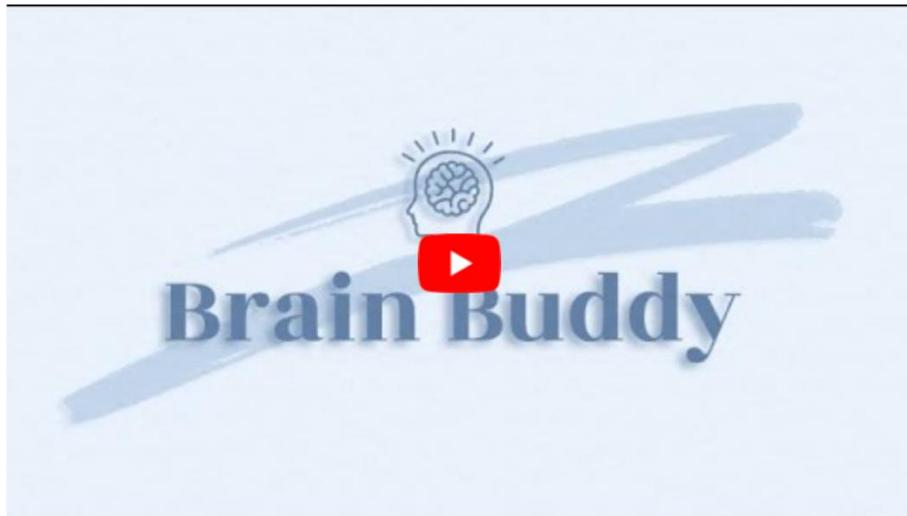


Brain Buddy

L'innovation lauréate dans la catégorie générale des lycées est une application baptisée « Brain Buddy » ! Créée par l'équipe Brain Buddy de Charleville-Mézières (08), cette application, compatible avec les tablettes et les Smart TV, vise à aider les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer ainsi que leurs aidants. Interactive, elle utilise l'intelligence artificielle (IA) pour permettre aux proches des patients Alzheimer de partager des contenus personnalisés et stimulants tels que des photos, des vidéos ou des messages audio. Ces contenus sont spécialement conçus pour encourager les patients à réagir, stimulant ainsi leur mémoire et leurs émotions. Sous la direction d'Anaïs, l'équipe Brain Buddy comprend également Amandine, Charles et Ethan. Ils ont également remporté le Prix Care.



Leur video ici :





Pil'Plus

Le projet Pil'Plus part du constat que nous accumulons des piles usagées dans nos tiroirs, bien qu'elles contiennent souvent encore de l'énergie. L'idée est de mesurer facilement la tension résiduelle de ces piles et de valoriser cette énergie pour recharger des téléphones portables, par exemple. Ce projet, porté par Chloé et Kilian, élèves de 3e à Saint-Junien (87), a séduit les jurys et remporté le prix Engie Énergie.

Comment valoriser les piles avant le recyclage ?



Dyssolutions

Avec plus de vingt fonctionnalités, cette application est conçue pour aider les élèves atteints de troubles DYS et leurs enseignants. Développée par l'équipe Dyssolutions de Villepreux (78), composée d'élèves de 3e et dirigée par Charlotte avec l'aide de Dany, l'application utilise l'intelligence artificielle générative pour identifier le trouble spécifique de l'élève via un test. Elle peut répondre aux questions de l'élève, l'aider à comprendre un sujet, et générer divers documents adaptés à ses besoins, tels que des ajustements de police, des fiches de révision, des schémas, des images et des enregistrements sonores. Cette innovation a remporté le Prix Handinumérique de la mission handicap Sopra Steria.



Pour en savoir plus :



Ces projets illustrent l'importance de soutenir la créativité et l'innovation chez les jeunes, non seulement pour résoudre des problèmes actuels, mais aussi pour façonner un avenir meilleur pour tous. Et qui sait, peut-être que l'année prochaine ce sera toi ?

Science et Avenir, Science Factor : deux collégiens inventent une application pour aider les élèves atteints de dyslexie, 29/03/2024

https://www.sciencesetavenir.fr/videos/science-factor-deux-collegiens-inventent-une-application-pour-aider-les-eleves-atteint-de-dyslexie_x3q008q



Science Factor : deux collégiens inventent une application pour aider les élèves atteints de dyslexie

Le 29.03.2024 à 00h00 | HIGH-TECH



Cette invention a été conçue pour aider les jeunes atteints de dyslexie

La nouvelle édition du concours Science Factor a mis en avant 5 lauréats, parmi lesquels deux collégiens de 3ème, Charlotte et Dany, qui remportent le prix handinumérique avec leur projet « Dyssolution ». Une application avec une IA dont l'objectif est de rendre plus accessible la scolarité des jeunes atteints de dyslexie. Les deux collégiens seront accompagnés par la société Sopra Steria pour développer leur projet et le rendre disponible aux élèves comme aux professeurs.

Retranscription :

Science et Avenir :

Ce mercredi 20 mars, à l'occasion d'une nouvelle édition du concours Science Factor, des innovations scientifiques ont été mises à l'honneur. Chacune de ces inventions ont été conçues par des collégiens ou des lycéens venus de toute la France. Parmi ces conceptions, le projet "Dyssolutions" a su séduire

le jury. Cette invention a été conçue pour aider les jeunes atteints de dyslexie et à permis à ses deux innovateurs Charlotte et Dany, de remporter le prix Handinumérique.

Charlotte:

Nous participons au Concours Science Factor avec l'application "Dyssolutions"

Dany:

L'application propose à tous les élèves dyslexiques plusieurs fonctionnalités telles que les principales "DysChecker", qui permet de vérifier si nous sommes potentiellement dys ou pas, ce qui peut être vraiment intéressant parce qu'on sait qu'en France on manque cruellement d'orthophonistes. Et donc ça permet de nous éclaircir un petit peu avant de solliciter un/une orthophoniste et éviter les rdv inutiles.

On a aussi notre deuxième fonctionnalité qui est "Assistant" qui permet de résumer les cours avec l'intelligence artificielle, de pouvoir lui poser toutes les questions que l'on se pose pour créer des tableaux et des graphiques, tout ce qu'on veut pour nous aider à mieux comprendre nos cours et à tout résumer pour aller au but final

Charlotte:

Et il y a également "Copilote", qui permet lorsqu'on est sur un site internet de modifier un peu l'interface en changeant l'interligne, la police et la taille de l'écriture. Et l'IA, comme son but est de personnaliser l'application, elle garde à chaque fois les dernières modifications. On est nous-mêmes dyslexiques, donc on s'est basé sur nos propres difficultés, notamment pour "Assistant" pour reformuler les cours et aussi on aurait aimé qu'il y ait une application de ce style avec toutes les fonctionnalités qui existent pour notre scolarité.

Dany:

J'ai parlé de ce projet à plusieurs de mes professeurs, ils ont trouvé ça génial et ils pensent que ça pourrait aider beaucoup des personnes, dont eux, à permettre de mieux comprendre et mieux adapter la dyslexie dans leurs cours.

Charlotte:

Oui, parce qu'il y a aussi une fonctionnalité qui aide les profs, qui quand on scanne, par exemple un contrôle, l'IA dit s'il est bien pour les dys, et sinon, elle le modifie pour qu'il soit bien.

Science et Avenir :

La ministre de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, madame Sylvie Retailleau, a prit le temps d'échanger avec eux et de les féliciter pour leur projet.

Dyssolutions sera soutenu par l'entreprise Sopra Steria dans le cadre de leur Mission Handicap, qui a pour but de favoriser l'insertion du handicap dans la société.

Les équipes de Sopra Steria vont encadrer et suivre Charlotte et Dany afin qu'ils développent et concrétisent leur projet.

Challenges, Journée nationale Science Factor : comment la science vient aux filles, 20/03/2024

https://www.challenges.fr/femmes/journee-nationale-science-factor-comment-la-science-vient-aux-filles_887354

Challenge^s

L'économie de demain est l'affaire de tous

Femmes

Journée nationale Science Factor : comment la science vient aux filles

Par Anne-Marie Rocco le 20.03.2024 à 09h00

 Ecouter 4 min.

La finale de la Journée nationale Science Factor se déroule ce mercredi 20 mars, avec le soutien de plusieurs ministères. Ce concours récompense des équipes paritaires, mais pilotées par des filles, pour les encourager à s'investir dans le numérique et les métiers d'ingénieurs, où elles restent très minoritaires.



Claudine Schmuck, fondatrice et directrice de Global Contact, à l'initiative de Science Factor.

 GLOBAL CONTACT

Des lunettes antimoustiques (SOS-L.A.M), une appli pour aider les élèves « DYS » (Dyssolutions), ou encore un vélo trois places dont l'une est réservée à une personne handicapée (Trihandem)... La finale de la journée nationale Science Factor, ce mercredi 20 mars, mettra en lumière sept inventions « scientifiques et citoyennes » portées par des équipes de collégiens et de lycéens, paritaires mais toutes pilotées par des filles. Un événement organisé par le cabinet d'étude et de recherche Global Contact dirigé par Claudine Schmuck avec le soutien de plusieurs ministères, dont ceux de l'Education nationale et de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. Objectif : tenter d'endiguer le désamour des jeunes filles pour la science et le numérique.

En Allemagne, la chancelière s'était investie personnellement

Car la France n'y arrive pas, comme le montrent les chiffres de l'étude Gender Scan/Etudiants 2024 réalisée par Global Contact. « Non seulement ces chiffres ne sont pas bons, mais nous régressons, explique Claudine Schmuck. Sur 10 ans, les effectifs de femmes dans les filières numérique ou ingénierie baissent de 6 %, contre une hausse de 19 % dans le reste de l'Europe. » Certains pays ont pourtant trouvé la parade, à l'instar de l'Allemagne. « Angela Merkel avait instauré un Girl's day qui a permis de redresser le tir, rappelle l'experte. Diplômée de physique, l'ancienne chancelière s'était personnellement investie dans cette opération qui se tient chaque année au moment où les entreprises organisent leurs portes ouvertes. »

Familles (36 %), amis (32 %), enseignants (59 %) : tous s'accordent à leur déconseiller les filières conduisant aux métiers du numérique, et les chiffres sont très semblables pour l'ensemble des métiers de la science, des technologies, de l'ingénierie et des mathématiques (STIM). « On leur dit qu'elles n'ont pas le niveau parce qu'elles sont des femmes, déplore Claudine Schmuck. L'autre argument mis en avant est l'hostilité de ce milieu. » Et là encore, les chiffres le confirment, malgré les dispositifs de lutte contre le sexisme mis en place dans la plupart des écoles : près de 3 étudiantes sur 10 dans les STIM ou dans le numérique ont été confrontées à des comportements sexistes en école d'ingénieur.

L'incroyable aventure de MADIN'O en Martinique

Pourtant, il faut bien remettre l'ouvrage sur le métier, et c'est ce que fait Science Factor avec constance, depuis 13 ans. « L'idée est de réconcilier les adolescents avec les métiers d'avenir en leur proposant de développer une action qui apporte des éléments de solution », souligne Claudine Schmuck. Le concours met en valeur la capacité des ados, en particulier des filles, à mettre en œuvre des innovations. Parmi 24 équipes finalistes, sept prix seront dévoilés, et accompagnés dans la durée par les partenaires de Science Factor, dont Engie, Orange ou Sopra Steria.

Rien ne vaut l'exemple. Deux projets primés les années précédentes seront également mis à l'honneur, car ils sont, depuis, devenus réalité. GIPSI (2019), une application GPS qui aide les élèves atteints de dyspraxie à s'orienter dans les établissements scolaires, a été imaginé par une équipe de 4^e à Roubaix et développée grâce à l'accompagnement de la mission Handicap Sopra Steria, d'EPITA et Science Factor. L'autre projet, 1Possible rêve (2023), imaginée par des élèves de 3^e au Havre, est une exposition en réalité augmentée qui fait découvrir l'histoire de personnalités connues ayant excellé dans leurs domaines malgré leur handicap, comme Beethoven, Frida Kahlo ou Philippe Croizon...

Enfin, l'incroyable aventure continue pour MADIN'O, l'une des équipes récompensées en 2023, créée par des élèves de 3^e en Martinique. Les tests de validation ont prouvé que le filtre par gravité qu'ils ont inventé est efficace... à 100 % ! Félicitations à l'équipe dirigée par la jeune Mahoré.

handicap.fr

science factor : des ados inventifs en faveur du handicap

Un trihandem ou une appli pour dys ! Ils ont entre 11 et 17 ans et sont peut-être les ingénieurs de demain. Science factor met à l'honneur des jeunes esprits créatifs, avec, notamment, des innovations pertinentes en faveur des personnes handicapées.

20 mars 2024 • Par Handicap.fr / E. Dal'Secco

Un trihandem ? Coup de cœur pour le projet de José, Sasha, Margo et Guéno. En sixième à Dol-de-Bretagne (Ille-et-Vilaine), ils ont imaginé un vélo trois places dont une réservée à une personne en situation de handicap. Située sur le siège avant, c'est elle qui tient le guidon et dirige. Quant aux deux partenaires, derrière, ils pédalent. Cette maquette a pu voir le jour grâce aux conseils avisés de Sasha, une camarade en fauteuil roulant.



Piloté par une fille

Voir la vidéo [trihandem](#)

Cette idée qui n'est est pour le moment qu'au stade d'ébauche, jetée sur un papier par l'esprit créatif d'enfants pourrait-elle un jour devenir réalité ? C'est en tout cas l'ambition de Science factor qui a vu le jour en 2011, sous l'impulsion de plusieurs ministères français. Cette douzième journée nationale, qui a lieu le 20 mars 2024, met à l'honneur des inventions scientifiques et citoyennes, inclusives, conçues et développées par des jeunes, en équipe (quatre personnes max), toujours pilotées par une fille. Objectif ? Susciter des vocations pour les carrières scientifiques, le numérique et l'innovation, et permettre aux adolescents (sixième à terminale) dans un esprit de solidarité et de citoyenneté, d'imaginer et de concrétiser un projet d'équipe innovant. En 2024, 24 équipes sont en lice.

Le handicap en bonne place

Dans ce concours d'inventivité, le handicap est toujours en bonne place, notamment via le prix Handinumérique. Avec « Dyssolutions », des élèves de troisième de Villepreux (Yvelines) ont mis au point une appli « *assistant pédagogique* » destinée aux élèves dys et à leurs enseignants. Après avoir identifié le trouble spécifique de l'élève par un test, l'appli basée sur l'IA Générative est capable de répondre à ses questions, de l'aider dans la compréhension d'un sujet et de générer tout type de documents (ajustement des polices, fiches révision, schémas, images, son...).

Verdict le 20 mars 2024

Mais aussi, parmi les finalistes de l'édition 2024, deux applis destinées aux personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer, l'une s'appuyant sur l'IA pour stimuler leur mémoire et leurs émotions (Brain Buddy), l'autre sécurisant leur autonomie (Stop Alzheimer), ou encore une exposition pour sensibiliser les élèves à l'endométriose (EDMS). Sept récompenses à la clé seront dévoilées chez UNOWHY, de 13h30 à 18h (Neuilly-sur-Seine), première EdTech française et partenaire de l'événement.

Du projet à la réalité !

Avec l'appui des partenaires, deux innovations Science factor sont aujourd'hui devenues réalité, qui seront testées le jour J en présence des équipes. Tout d'abord GIPSI, une application GPS qui aide les élèves atteints de dyspraxie à s'orienter dans les établissements scolaires. Ou encore « 1 Possible rêve », une exposition en réalité augmentée qui fait découvrir l'histoire extraordinaire de célébrités en situation de handicap qui ont réalisé leur rêve, comme Beethoven, Frida Kahlo, Philippe Croizon...

© Capture d'écran YouTube



Partager sur : [in](#) [X](#) [f](#)

Tous droits de reproduction et de représentation réservés.© Handicap.fr.Toutes les informations reproduites sur cette page sont protégées par des droits de propriété intellectuelle détenus par Handicap.fr. Par conséquent, aucune de ces informations ne peut être reproduite, sans accord. Cet article a été rédigé par Emmanuelle Dal'Secco, journaliste Handicap.fr

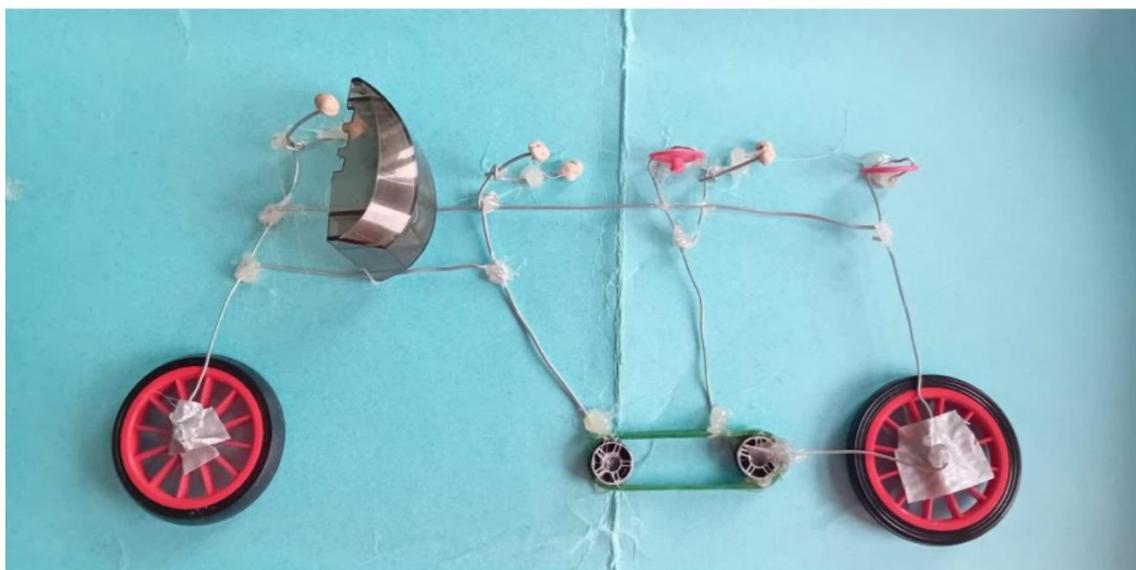
Faire Face, Concours Science Factor 2024 et handicap : les bonnes idées des ados, 19/03/2024

<https://www.faire-face.fr/2024/03/19/science-factor-triandem-expo-handicap/>



Concours Science Factor 2024 et handicap : les bonnes idées des ados

Publié le 19 mars 2024 par **Élise Descamps**



Si elle remporte un prix, l'équipe du "Triandem" espère bien concrétiser son vélo inclusif. Un tandem à trois dont une personne handicapée. © DR

Un tandem à trois dont une personne handicapée, une exposition de QR codes à scanner pour découvrir des parcours de réussite atypiques.... Les idées des collégiens et lycéens, dans le cadre du concours **Science Factor dont les lauréats seront connus le mercredi 20 mars, ne manquent pas. Rencontre de deux groupes ayant mis la science au service de l'inclusion.**

Rien de tel qu'expérimenter le processus de l'idée au projet pour prendre goût à l'innovation scientifique. Partout en France, chaque année, depuis 2011 des dizaines de collégiens et lycéens participent ainsi au concours **Science Factor**. Et chaque année, un des prix récompense un projet apportant une solution à un problème lié au handicap. Le concours met aussi en avant des lauréats des éditions précédentes ayant réussi à concrétiser leur idée.

Le vélo de la liberté



De gauche à droite : José, Sasha, Margo, Guénoilé. © DR

En classe de sixième à Dol-de-Bretagne, Margo a cherché une idée d'innovation autour du vélo, qu'elle aime pratiquer. Alors elle a proposé à ses camarades José et Guénoilé de travailler sur un "trihandem". Un modèle permettant une balade avec un cycliste en situation de handicap. Un tandem à trois places (une triplète), celle de devant, avec un vrai siège et sans pédales, étant dédiée à une personne assise qui assure un rôle majeur : tenir le guidon.

Ensuite, le trio est allé voir Sasha, élève en fauteuil roulant d'une autre classe, et l'a embarquée dans l'aventure. Ses conseils avisés ont permis par exemple d'améliorer le projet en ajoutant des éléments de confort. « *C'était super de travailler ensemble, surtout sur une idée permettant de donner plus de liberté aux personnes à mobilité réduite comme moi* », commente Sasha. Margo, pour sa part, a réalisé à quel point les personnes en situation de handicap pouvaient tout autant que les autres avoir envie de faire du sport.

Le projet n'en est qu'au stade de maquette ↗. Mais le groupe espère bien, s'il gagne, bénéficier de l'accompagnement de l'équipe de Science Factor pour le rendre réel.

Une expo dans les starting-blocks

Cette satisfaction de la concrétisation, l'équipe d' "**1 possible rêve**" ↗ l'expérimente. L'an dernier, Jade et Alexis, lycéens en spécialité audiovisuel au lycée Jean-Prévost (Montivilliers), et Fadella, collégienne en classe Ulis au collège Jean-Moulin (Le Havre) ont remporté à la fois le prix Handinumérique, et le prix de l'Innovation dans l'éducation. Leur exposition interactive mettant en avant des parcours de réussite de personnes en situation de handicap est sur le point d'être diffusée. Leur cible : les écoles, collèges et lycées, d'abord de leur région (autour du Havre) puis de toute la France.

Plutôt que des panneaux aux très longs textes, ils ont privilégié un medium plus ludique. Treize stations très simples, avec un visuel et quelques mots inscrits sur une feuille, uniquement pour donner envie de scanner le QR code. Là, se met en marche une vidéo d'une minute, montée par le groupe de jeunes, et présentant une réussite. L'humoriste Quentin Ratieuville, le chef Grégory Cuilleron, le cinéaste Steven Spielberg... mais aussi des personnalités disparues.

La vraie réussite ? Faire ce que l'on souhaite

Alexis, porteur de multiples troubles (autisme, TDAH, dyslexie, dyspraxie, dysorthographe), a rencontré la forte motivation de Jade, dont la cousine est autiste, et de Fadella, qui a troubles cognitifs. « *Nous voulons montrer que chacun peut réussir malgré les difficultés, et que la véritable réussite est tout simplement de faire ce que l'on souhaite* », explique-t-il.

Pour aller plus loin, les élèves ont aussi conçu un questionnaire sur le handicap, à destination des visiteurs de l'exposition. Et des idées de mises en situation. Un projet qu'ils vont donc faire vivre bien après leurs années collège et lycée.



Fadella, Alexis et Jade

Institutionnel

Académie de Poitiers, concours science factor édition : 2023-2024, 06/10/2023

<https://ww2.ac-poitiers.fr/techno->

[si/spip.php?article503#:~:text=concours%20science%20factor%20%C3%A9dition%20%3A%202023%2D2024%20publi%C3%A9%20le%2006%2F,appui%20sur%20les%20r%C3%A9seaux%20sociaux](https://ww2.ac-poitiers.fr/techno-si/spip.php?article503#:~:text=concours%20science%20factor%20%C3%A9dition%20%3A%202023%2D2024%20publi%C3%A9%20le%2006%2F,appui%20sur%20les%20r%C3%A9seaux%20sociaux)



concours science factor édition : 2023-2024

publié le 06/10/2023



Le concours Science Factor [🔗](#) vise à faire émerger des idées et projets d'innovation citoyens, avec une participation égale de filles et de garçons, en prenant appui sur les réseaux sociaux. Science Factor propose aux jeunes de la sixième à la terminale de construire en équipe (de 2 à 4 participants, pilotés par une fille), un projet scientifique ou technique innovant, une invention ayant un impact positif clairement démontré au niveau sociétal, économique ou environnemental.

L'édition 2023-2024 est ouverte du 11 septembre 2023 au 31 décembre 2023.

Le calendrier de cette 12^e édition du concours :

Du 11 septembre 2023 au 31 décembre 2023 :
dépôt des projets des équipes participantes

Du 11 décembre 2023 au 06 janvier 2024 :

votes pour les projets sur Internet

Janvier 2024 : notation par les jurys et

préparation aux auditions

03 avril 2024 * : audition de la finale

16 mai 2024 * : remise des Prix

*dates indicatives

Qui peut participer ?

Le concours s'adresse aux élèves francophones de la sixième à la terminale (ou niveaux équivalents pour les élèves scolarisés en filière professionnelle ou à l'étranger).

Les équipes candidates, constituées de 2 à 4 jeunes, sont obligatoirement pilotées par une fille et peuvent être épaulées par des étudiants, enseignants ou professionnels issus de filières scientifiques et techniques. Que doit-on présenter et comment se déroule le concours ?

Les équipes doivent présenter une innovation scientifique ou technique dont le caractère novateur, ainsi que l'impact sociétal, économique ou environnemental, devront être clairement démontrés lors du dépôt du projet. Pour participer au concours, les équipes doivent réaliser une vidéo illustrant leur projet et remplir le formulaire de participation en ligne.

Nous recommandons fortement aux équipes de réaliser une maquette (physique, virtuelle) ou un prototype de leur projet afin de permettre aux internautes et au jury de mieux se projeter dedans.

Les équipes présentent ensuite leur projet sur Internet et les réseaux sociaux, et les soumettent aux votes des internautes. Ces votes établissent un classement à l'issue duquel les 5 meilleurs projets de chaque catégorie sont soumis au jury de Science Factor, qui sélectionnera 3 équipes finalistes pour chaque Prix. En 2022/2023, les projets Sciences Factor ont récolté plus de 16 424 votes ! Les équipes finalistes présentent alors leur projet à l'oral devant le jury et une équipe lauréate est désignée par Prix.

Consultez le règlement de l'édition 2023-2024 du concours.

Que gagne-t-on ?

Cette année, 9 prix sont attribués :

Le Prix Collège : pour les élèves de la 6ème à la 3ème

Le Prix Lycée : pour les élèves de la Seconde à la Terminale

Le Prix Lycée Professionnel : pour les élèves de la Seconde à la Terminale des filières professionnelles

Le Prix ENGIE : récompense l'équipe de collégiens ou de lycéens pour la solution la plus économe en énergie ou la plus optimisée en production d'énergie

Le Prix Orange Numérique : récompense l'équipe ayant présenté la solution numérique (matériel, logiciel ou application, réseaux) dont l'utilité à la société civile sera la plus significative et la mieux démontrée

Le Prix Handinumérique de la mission Handicap Sopra Steria : récompense une solution numérique citoyenne présentée par une équipe comprenant au moins un.e élève en situation de handicap

Le Prix « Care » : récompense l'équipe ayant présenté une innovation au service de la santé et du bien-être.

Le Prix Egalité Filles-Garçons : récompense l'équipe ayant présenté une innovation permettant de faire progresser l'égalité réelle et de prévenir et lutter contre le sexisme.

Le Prix UNOWHY/SQOOL TV : innovation dans l'éducation, l'apprentissage pour l'école de demain

Chaque équipe gagnante remporte des chèques-cadeaux de 250 € par participant, ainsi qu'une couverture média des partenaires Science Factor et, depuis 2014, un accompagnement dans la durée avec un appui pour l'orientation.

Académie de Montpellier, Participez à la 11ème édition du concours Science Factor
<https://www.ac-montpellier.fr/participez-a-la-11eme-edition-du-concours-science-factor-125038>



ACADÉMIE
DE MONTPELLIER

Liberté
Égalité
Fraternité

ac-montpellier.fr

Accueil > Article > Participez à la 11ème édition du concours Science Factor

PARTICIPEZ À LA 11ÈME ÉDITION DU CONCOURS SCIENCE FACTOR

Le concours Science Factor propose aux jeunes de la sixième à la terminale de construire en équipe un projet scientifique à impact positif au niveau sociétal, économique ou environnemental.

Le principe du concours

Science Factor, c'est un concours pour les jeunes de la sixième à la terminale. Objectif : construire en équipe de 2 à 4 participants, un projet scientifique ou technique innovant, une invention à impact positif au niveau sociétal, économique et environnemental.

Qui peut participer ?

Le concours s'adresse aux élèves francophones de la sixième à la terminale (ou niveaux équivalents pour les élèves scolarisés en filière professionnelle ou à l'étranger).

Les équipes candidates, constituées de 2 à 4 jeunes, sont obligatoirement pilotées par une fille et peuvent être épaulées par des étudiants, enseignants ou professionnels issus de filières scientifiques et techniques.

Que doit-on présenter et comment se déroule le concours ?

Les équipes doivent présenter une innovation scientifique ou technique dont le caractère novateur, ainsi que l'impact sociétal, économique ou environnemental devront être clairement démontrés lors du dépôt du projet.

Pour participer au concours, les équipes doivent réaliser une vidéo illustrant leur projet et remplir le formulaire de participation en ligne.

Nous recommandons fortement aux équipes de réaliser une maquette (physique, virtuelle) ou un prototype de leur projet afin de permettre aux internautes et au jury de mieux se projeter.

Les équipes présentent ensuite leur projet sur internet et les réseaux sociaux, et les soumettent aux votes des internautes.

Ces votes établissent un classement à l'issue duquel les cinq meilleurs projets de chaque catégorie sont soumis au jury de Science Factor.

Ce jury sélectionnera 3 équipes finalistes pour chaque Prix.

En 2021/2022, les projets Sciences Factor ont récolté plus de 17 471 votes !

Les équipes finalistes présentent alors leur projet à l'oral devant le jury, et une équipe lauréate est désignée par Prix.

Consultez le règlement de l'édition 2022-2023 du concours.

Que gagne-t-on ?

Cette année, neuf prix sont attribués :

Le Prix Collège : pour les élèves de la 6ème à la 3ème

Le Prix Lycée : pour les élèves de la seconde à la terminale

Le Prix Lycée Professionnel : pour les élèves de la seconde à la terminale des filières professionnelles

Le Prix ENGIE : récompense l'équipe de collégiens ou de lycéens pour la solution la plus économe en énergie ou la plus optimisée en production d'énergie

Le Prix Orange Numérique : récompense l'équipe ayant présenté la solution numérique (matériel, logiciel ou application, réseaux) dont l'utilité à la société civile sera la plus significative et la mieux démontrée

Le Prix Handinumérique de la mission Handicap Sopra Steria : récompense une solution numérique citoyenne présentée par une équipe comprenant au moins un.e élève en situation de handicap

Le Prix «Care» : récompense l'équipe ayant présenté une innovation au service de la santé et du bien-être.

Le Prix Egalité Filles-Garçons : récompense l'équipe ayant présenté une innovation permettant de faire progresser l'égalité réelle, de prévenir et lutter contre le sexisme.

Le Prix UNOWHY/Squool TV : innovation dans l'éducation, l'apprentissage pour l'école de demain

Chaque équipe gagnante remporte des chèques cadeaux de 250 € par participant, ainsi qu'une couverture média des partenaires

Science Factor et, depuis 2014, un accompagnement dans la durée avec un appui pour l'orientation.



**ACADÉMIE
DE NORMANDIE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

ac-normandie.fr

Accueil > Article > Sciences Factor

SCIENCES FACTOR

Il propose aux jeunes de la sixième à la terminale de construire en équipe de 2/4 participants, pilotés par une fille, un projet scientifique ou technique ayant un impact sociétal, économique ou environnemental.



DESCRIPTION DE L'ACTION

Le concours **Science Factor** vise à faire émerger des idées et projets d'innovation citoyens, avec **une participation égale de filles et de garçons**, en prenant appui sur les réseaux sociaux. **Science Factor** propose aux jeunes de la sixième à la terminale de construire en équipe (de 2 à 4 participants, pilotés par une fille), **un projet scientifique ou technique innovant, une invention ayant un impact positif clairement démontré au niveau sociétal, économique ou environnemental.**

Que doit-on présenter et comment se déroule le concours ?

Pour participer au concours, les équipes doivent **réaliser une vidéo illustrant leur projet et remplir le formulaire de participation en ligne.**

Il est conseillé aux équipes de **réaliser une maquette (physique, virtuelle) ou un prototype** de leur projet afin de permettre aux internautes et au jury de mieux se projeter dedans.

Les équipes présentent ensuite leur projet sur Internet et les réseaux sociaux. Le vote des internautes permet d'établir un classement à l'issue duquel les 5 meilleurs projets de chaque catégorie sont soumis au jury de Science Factor, qui sélectionnera 3 équipes finalistes pour chaque Prix.

Que gagne-t-on ?

Cette année, 8 prix sont attribués :

- **Le Prix Collège** : pour les élèves de la 6ème à la 3ème
- **Le Prix Lycée** : pour les élèves de la Seconde à la Terminale
- **Le Prix Lycée Professionnel** : pour les élèves de la Seconde à la Terminale des filières professionnelles
- **Le Prix ENGIE** : récompense l'équipe de collégiens ou de lycéens pour la solution la plus économe en énergie ou la plus optimisée en production d'énergie
- **Le Prix Orange Numérique** : récompense l'équipe ayant présentée la solution numérique (matériel, logiciel ou application, réseaux) dont l'utilité à la société civile sera la plus significative et la mieux démontrée
- **Le Prix Handinumérique de la mission Handicap Sopra Steria** : récompense une solution numérique citoyenne présentée par une équipe comprenant au moins un.e élève en situation de handicap
- **Le Prix «Care»** : récompense l'équipe ayant présenté une innovation au service de la santé et du bien-être.
- **Le Prix Egalité Filles-Garçons** : récompense l'équipe ayant présenté une innovation permettant de faire progresser l'égalité réelle et de prévenir et lutter contre le sexisme.

Chaque équipe gagnante remporte des chèques cadeaux de 250 € par participant, ainsi qu'une couverture média des partenaires Science Factor et **un accompagnement dans la durée avec un appui pour l'orientation.**

LES DATES

Le calendrier habituel du concours :

1. De septembre à décembre : dépôt des projets des équipes participantes.
2. De décembre à janvier : votes pour les projets sur Internet et Facebook.
3. En Janvier : notation par le jury des projets retenus à l'issue des votes et annonce des finalistes.
4. En Mars : oraux de finale et journée nationale de rencontres.
5. En mai : remise des Prix et journée nationale de rencontres.

CONTACTS

La personne ressource pour l'académie de Normandie peut être jointe à l'adresse suivante : maryne@sciencefactor.fr

Plus d'informations [ICI](#)