



CONCOURS SCIENCE FACTOR SUR FACEBOOK...

Jusqu'au 12 mars 2016



Forme une équipe
de 4 personnes



Remplis
le formulaire
d'inscription



Propose une
innovation



Invite tes amis
à voter
pour toi



Remporte
250 euros x 4
de cadeaux

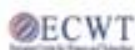


<http://www.facebook.com/sciencefactor>

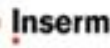
FICHES PRATIQUES SCIENCE FACTOR



universcience



Qu'il soit **PIEMME**
du Normandie



Fiche 1 - Qui peut participer et que gagne-t-on ?

Qui peut participer :



Le concours est ouvert à l'ensemble des collégien-ne-s et des lycéen-ne-s de la Sixième à la Terminale. La mise en place d'équipes mixtes (maximum de 4 collégien-ne-s/lycéen-ne-s), avec des filles et des garçons est encouragée. **La seule obligation, c'est que l'ambassadrice, la « chef d'équipe » soit une fille.**

L'ambassadrice doit veiller à avoir l'autorisation de ses parents pour participer au concours. C'est cette autorisation parentale qui nous permet ensuite de mettre en ligne le projet de l'équipe et donc de valider votre participation.

Que gagne-t-on ?

Chaque membre des deux équipes lauréates gagne un chèque cadeau de 250 € qui lui permettra de s'acheter les produits High Tech de son choix et un pass Universcience qui lui donnera un accès illimité à la Cité de Sciences et au Palais de la Découverte.

Les bons projets, et plus particulièrement ceux des équipes finalistes, pourront bénéficier d'un accompagnement par des entreprises partenaires de Global Contact. Ils bénéficieront aussi d'une couverture médiatique.

Exemple d'article publié sur les lauréats Science Factor 2012

ils inventent demain

"Nous avons inventé une technique pour dépolluer notre port"

Laura et son équipe, tous lycéens, ont remporté le concours « Science Factor », en proposant un projet pour dépolluer le port de la Seyne-sur-Mer, près de Toulon.

*Photo: Yannick Boudet
Illustration: Olivier Lefebvre*

1. ANALYSER
Les sédiments: un problème ?
« La sédimentation est un phénomène naturel: tous les ans, dans la rade de Toulon, se déposent 2 000 tonnes de sédiments, composés principalement d'argile et de sable fin. Surtout que dans ce cas s'y ajoutent aussi des polluants, résidus issus des différentes activités portuaires. En nous appuyant sur des données publiques, nous avons pu constater que les concentrations en métaux, chlorures, phosphore et autres organiques toxiques y atteignent des records... »

2. EXPÉRIMENTER
Que font les sédiments lors d'un dragage ?
« Il nous fallait ensuite comprendre comment se comportaient ces polluants quand ils étaient ravalés. Après d'un laboratoire, nous avons travaillé sur des prélèvements de sédiments. Nous les avons mélangés avec des eaux de différentes couleurs, et nous les avons agités selon des durées variables (2 heures ou une nuit). Après analyse du surnageant (l'eau contenant ce qui avait été entraîné lors de l'agitation), notre conclusion principale a été celle-ci: plus les sédiments sont ravalés longtemps, dans l'eau, moins ils sont entraînés, plus ils interagissent de polluants... »

3. S'INTERROGER
Que disent les normes environnementales ?
« Après calculs, nous avons par exemple constaté qu'en cas de dragage, les concentrations en plomb de la rade atteindraient 770 fois la limite autorisée par les normes environnementales ! Et pourtant... en 2013, la rade aura besoin d'un dragage pour payer en profondeur et écouler toute nouvelle frégate (navires de guerre). Que faire ? »

4. OBSERVER
Ce qui existe déjà...
• **La membrane géotextile.** C'est une sorte de tissu perméable qui laisse passer l'eau mais pas les particules. Les sédiments sont ainsi retenus et les polluants ne se répandent pas dans l'eau. Le dragage consiste alors à pomper les sédiments à travers une ouverture dans la membrane, vers un contenant à déchets. Quand l'eau est retirée, le problème: cette membrane n'empêche pas les polluants dissous de passer.
• **La risine chélatante.** permet de piéger des polluants grâce à une affinité avec ses composants d'argile avec les métaux lourds par exemple. Problème: impossible de piéger de la risine toute seule sur le sol marin, car elle se dissout et on ne pourrait pas la récupérer.

5 BONNES RAISONS DE LIRE PHOSPHORE

1. **Augmentez votre regard sur l'actualité et le monde.**
2. **Développez votre personnalité et gagnez en autonomie.**
3. **Pour élargir sa culture et se construire.**
4. **Pour tout comprendre et mieux vivre le lycée.**
5. **Pour réussir vos études et vos choix d'orientation.**

Concours Science Factor
Destiné à encourager les vocations scientifiques, le concours Science Factor est ouvert à tous les lycéens. Chaque équipe (de 2 à 4 élèves) s'inscrit en présentant un projet d'innovation. Originels, solides, basés sur la recherche scientifique, les projets sont évalués par un jury d'experts. Les lauréats, chaque équipe doit être représentée par une élève (ambassadrice) et inscriptions par email au 31 décembre sur la page Facebook Science Factor.

Phosphore
Pour bien vivre vos années lycée et ne jamais plus manquer un numéro de Phosphore, RENDEZ-VOUS PAGE 43 ou sur www.bayard-jeunesse.com

**AUTORISATION PARENTALE
DE PARTICIPATION AU CONCOURS SCIENCE FACTOR 2015**

Je soussigné(e)

Nom _____
Prénom _____
Qualité : père / mère / tuteur
légal (rayer les mentions
inexactes)
Adresse :
Rue : _____
Code postal _____
Ville _____
Téléphone _____
E-mail : _____

Détenteur (détentrice) de l'autorité parentale sur la personne de (ci-après : « *le Mineur* ») (nom)

Prénom _____
Date et lieu de naissance _____
Age _____

Autorise le Mineur à participer au concours intitulé « *Science Factor 2015* » sur le site <http://www.facebook.com/ScienceFactor> par la société Global Contact SIRET :423319391100029), située au 17 rue Henry Monnier, 75009 Paris,

Déclare avoir pris connaissance et accepté les dispositions du règlement du Concours Science Factor 2015 présenté sur le site <http://www.facebook.com/ScienceFactor> et autorise la Société, conformément au règlement et aux conditions générales d'utilisation précitées, à diffuser l'image et le nom du Mineur.

Date :

Signature :

ENVOI

Envoyer par mail : elise@global-contact.net
(scan de l'autorisation parentale avec signature)

Ou **par courrier** :
Global Contact 17 rue Henry Monnier 75009

Fiche 2 - Ce qu'il faut produire

Le formulaire de participation au concours Science Factor contient quatre étapes. Regarder les différentes étapes à l'avance va vous permettre de bien le préparer et de le compléter directement en une seule fois.

Ton équipe et toi, vous devez bien comprendre que pour être sélectionnés et pour que votre projet soit proposé au jury, vous devez récolter le plus de votes possible des internautes. C'est pourquoi, avant de compléter l'inscription, vous devez bien réfléchir au contenu de votre description et à la manière dont vous allez la rédiger. Le choix que vous allez faire des photographies, des mots, leur capacité à retenir l'attention, puis à convaincre sont importants.



Etape 1 : Qui êtes-vous ?

Dans cette étape, vous devez préciser qui sont vous êtes, votre lycée, votre classe et joindre une photographie (éventuellement de l'équipe, ou bien qui est appréciée par toute l'équipe). C'est dans cette étape que la cheffe d'équipe doit préciser le contact d'un de ses parents pour l'autorisation parentale.

OUI ETES-VOUS ?

Nom d'équipe

Photo d'équipe

Lycée Code postal Classe
(de la cheffe d'équipe)

	Nom	Prénom	Année de naissance	Genre
Cheffe d'équipe				M ☒ F ☐
Participant 2				M ☒ F ☐
Participant 3				M ☒ F ☐
Participant 4				M ☒ F ☐

	Nom	Prénom	Etudes	Etablissement
Tuteur (optionnel)				

Mails des membres de l'équipe

Cheffe d'équipe

Participant 2

Participant 3

Participant 4

Tuteur
(optionnel)

Téléphone de la cheffe d'équipe (si possible portable)

Pour valider ta participation l'accord d'un de tes parents est nécessaire :
Nom, prénom d'un de mes parents

Mère ☒ Père ☐

Prénom Nom

Mail

Adresse Rue Code postal

Téléphone



Etape 2 : Présentation du projet

Dans cette partie, ton équipe et toi devez préparer un texte qui présente de façon attractive le projet d'innovation ou d'invention, en répondant à trois questions clés. La longueur des réponses demandées est limitée à 1500 caractères avec espaces. Vous devez donc veiller à ce que les textes préparés ne dépassent pas cette longueur¹.

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Présentez votre projet (innovation ou invention)

1500 caractères max.

Qu'est ce que cela apportera à l'humanité, à la planète ?

1500 caractères max.

En quoi est-ce que cela fera avancer la science ?

1500 caractères max.



Etape 3 : Images en prime

Pour renforcer vos chances de gagner, n'hésitez pas à envoyer des informations complémentaires sur votre projet dans la dernière partie du formulaire en ligne. Pour la dernière étape du projet, "Image en prime", vous avez la possibilité de joindre à votre envoi un texte, une présentation Powerpoint, une image/photographie ou bien une vidéo.

Pour ceux qui souhaitent envoyer un texte, présentation, ou une vidéo voici quelques conseils supplémentaires :

- Taille recommandée pour les documents :
 - 5 pages pour un texte
 - 10 diapositives pour une présentation (Powerpoint ou Keynote)
 - 3 minutes pour une vidéo
- Thèmes qu'il est conseillé de traiter dans un texte ou une présentation :
 - Présentation de l'équipe (centres d'intérêts, projets personnels)
 - Expliquer en quoi consiste le projet d'innovation ou d'invention de façon plus détaillée que dans le questionnaire
 - Pourquoi le projet semble important à l'équipe (impact ?)
 - Ce qui, selon les membres de l'équipe, permettrait de le concrétiser

¹

A savoir : Pour vérifier la taille d'un texte sous word, cliquer sur Fichier puis propriétés, dans ce menu cliquer sur statistiques où est précisé le nombre de caractères avec espaces du texte.

- Thèmes qu'il est conseillé de traiter dans une vidéo :
 - Présenter l'équipe
 - Comment cette équipe a-t-elle eu l'idée de ce projet ?
 - En quoi ce projet répond-il à un besoin ressenti par les membres de l'équipe ?
 - En quoi est-il innovant ?
 - Que faudrait-il à l'équipe pour concrétiser ce projet ?

IMAGES EN PRIME

Vous pouvez compléter votre participation en envoyant une (ou des) présentation, une (ou des) photos, une (ou des) vidéos :

 **Envoyez une présentation** (Powerpoint, Keynote...)

Aucun fichier choisi

 **Envoyez une image**

Titre de votre photo
(70 caractères max.)

Aucun fichier choisi

 **Lien de votre vidéo sur Youtube ou Dailymotion**

[LIRE LE RÈGLEMENT DU CONCOURS](#)

☐ J'accepte le règlement et je valide mon inscription

Pour ceux qui utilisent dans les fichiers envoyés des ressources existantes (textes, photographies ou images, extraits de vidéos), il est nécessaire de vérifier que ces données sont libres de droit. Il faut donc s'en assurer pour celles qui ont été prises sur Internet.

Pour mieux vous rendre compte de ce qui est attendu de vous, vous pouvez aller voir les projets qui ont été créés l'an dernier sur notre site internet (www.sciencefactor.fr) ou sur notre chaîne Youtube :

<https://www.youtube.com/channel/UC6NDJtVMOuLMJQP7ErN8ubw/playlists>



Etape 4 : A savoir : comment préparer une présentation Powerpoint ?

Ajouter une présentation Powerpoint est un atout pour les équipes. Voici quelques adresses de ressources en ligne pour celles et ceux qui souhaitent faire une présentation mais ne connaissent pas encore cet outil.

- Présentation et conseils de prise en main de Powerpoint
<http://office.microsoft.com/fr-ca/powerpoint-help/prise-en-main-de-powerpoint-2010-HA010359435.aspx>
- Conseils pour créer une présentation efficace
<http://office.microsoft.com/fr-ca/powerpoint-help/conseils-pour-creer-et-assurer-une-presentation-efficace-HA010207864.aspx>
- 10 étapes pour créer une présentation Powerpoint
<http://protuts.net/10-etapes-pour-creer-une-presentation-powerpoint-professionnelle/>

Fiche 3 - Comment trouver des idées d'invention ou d'innovation et les présenter ?

Si vous n'avez pas d'idée déjà claire d'invention ou d'innovation à proposer voici des éléments pour vous y aider en équipe.

Etape 1 - Trouver une idée en équipe :



La science a un impact sur tous les domaines de votre vie. Quel est celui que vous voudriez améliorer ? Si vous avez une formation scientifique, vous pouvez prendre appui sur la liste des thèmes à la fin de cette fiche.

Vous pouvez également chercher ensemble le sujet qui vous intéresse le plus : loisirs ? études ? vie quotidienne ?

Exemple :

Loisirs	Etudes	Vie quotidienne
Sport	Energie	Transport
Jeux vidéos	Histoire	Alimentation
Culture	Informatique	Environnement
...	Chimie	...
	Psychologie	

Etape 2 - Bien formuler votre idée



Pour bien formuler votre idée, vous devez la préciser en trouvant comment vous souhaitez améliorer le domaine que vous avez choisi, et en réfléchissant à des solutions qui peuvent vous aider à relever votre défi.

A- Se poser les bonnes questions pour préciser votre projet

Comment souhaiteriez-vous améliorer le domaine que vous avez choisi ? Quel est le défi que vous souhaitez relever ?

- Loisirs ?

- Sport ? Exemple : améliorer mes performances en sport
- Jeux vidéos ? Exemple : apprendre des informations utiles tout en se distrayant avec des jeux vidéos
- Culture ? comment développer de nouveaux supports culturels avec les nouvelles technologies ? ré-inventer l'écriture, la musique, le cinéma grâce à l'utilisation de l'informatique, d'internet, et des réseaux sociaux

- **Etudes ?**

- Energie ? Exemple : trouver de nouvelles sources d'énergie durable
- Histoire ? Exemple : de nouvelles façons d'explorer le passé avec les nouvelles technologies
- Informatique ? Exemple : utiliser les médias sociaux et twitter pour communiquer des informations utiles à tous.
- Chimie/nouveaux matériaux ? Exemple : quels matériaux de tous les jours transformer en priorité pour un apport à la vie de tous les jours (transformer les vitres en capteurs d'énergie ? le ciment pour qu'il soit plus résistant et dépolluant ?)
- Psychologie ? Exemple : comment améliorer la mémoire avec les nouvelles technologies ?

- **Vie quotidienne ?**

- Transport ? Exemple : peut-on réduire les coûts de transport en partageant l'utilisation de véhicules ?
- Alimentation ? Exemple : comment se soigner en mangeant mieux ? Chercher/identifier de nouvelles variétés de fruits ou légumes qui permettent de soigner des maladies ?
- Environnement ? Exemple : en quoi les nouvelles technologies peuvent-elles aider à protéger l'environnement ? mieux le comprendre ? mieux mesurer le CO2 ? mieux évaluer l'impact des transports ? mieux communiquer/diffuser l'information à tous.

A la fin de cette étape l'objectif est que vous ayez choisi la question à laquelle vous voulez apporter une réponse ;

B – Quelle solution apporter à votre idée ?

La deuxième étape est de consacrer trois minutes à imaginer des solutions. Il faut qu'ensemble vous trouviez des idées qui permettent d'apporter une réponse à la question posée. Fixez vous un objectif de trois solutions.



Cas 1 : Loisirs

Exemple : Jeux vidéos

Défi : Apprendre des informations utiles tout en se distrayant

Solution : Lister les domaines qui vous intéressent le plus, et comment vous souhaiteriez l'apprendre

- Aventure : Voyage dans le corps humain en 3D ?
- Combat : La guerre des étoiles
- Jeux de rôle : découvrir les métiers /débouchés dans un secteur



Cas 2 : Etudes

Exemple : Energie

Défi : Trouver de nouvelles sources d'énergie durables

Solution : Lister des sources des sources d'énergie potentielles qui existent en grande quantité utilisées de façon innovante

- Capter l'énergie des mouvements, identifier des mouvements existants qui génèrent une énergie qui pourrait être stockée,
- Capter l'énergie du soleil, identifier de nouveaux supports sur lesquels peuvent être placés des cellules photo voltaïque
- Autres supports existant en grande quantité, qui pourraient être transformés en énergie (ex : transformation de végétaux, produits)



Cas 3 : Vie quotidienne

Exemple : Alimentation

Défi : Comment bien se porter en mangeant mieux ?

Solution : Lister ce qui vous semble important dans le domaine du bien être, ou de la santé et les innovations ou inventions qui pourraient aider à relever ce défi.

- Améliorer/augmenter l'énergie
- Améliorer la mémoire
- Prévenir les maladies

Des inventions ou innovations qui permettraient de relever ce défi :

- Nouvelle organisation des informations pour que ce soit plus facilement compréhensible
- Nouveaux modes de transmission des informations au public
- Recherches sur des aliments, développements de nouvelles variétés.

A la fin de cette étape vous choisissez ensemble la solution/le projet que vous souhaitez présenter.

Etape 3 – Décrire l'innovation

Une fois que vous avez bien défini sur quoi vous allez travailler, vous devez décrire en détail votre innovation. Pour cela, n'hésitez pas à l'expliquer en donnant le plus de détails possible : Qu'est-ce que c'est ? Comment cela fonctionne ? Pourquoi ce projet vous semble utile ?



Pour plus de détails, rendez-vous sur la **fiche 2**.

Pour vous rendre compte de la clarté de vos explications, n'hésitez pas à faire lire la description de votre projet à quelqu'un autour de vous (parent, ami, professeur...) qui ne le connaît pas pour voir s'il le comprend facilement, ou s'il a quelques questions. Son point de vue extérieur pourra vous aider à affiner le projet et à rendre sa description plus précise.

Etape 4 - Vérifier que votre innovation n'existe pas déjà

Une fois que votre idée est bien formulée et que vous avez détaillé votre innovation, vérifiez bien qu'elle n'existe pas déjà.

- Comment chercher ?

Pour chercher, rien de plus simple. Rendez-vous sur Google et tapez les mots clés de votre innovation.

Exemple :

Innovation : Un podomètre placé dans la chaussure permettant aux coureurs d'écouter de la musique ou de recharger leur lecteur mp3 grâce à leurs efforts

Recherche Google possible : "recharger mp3 pendant course" ou "recharger mp3 efforts"

On peut alors se rendre compte qu'il existe déjà des systèmes permettant de recharger son mp3 grâce à ses efforts physiques.

- que faire si elle existe déjà ?

Si vous vous rendez compte que votre innovation existe déjà, pas de panique. Il suffit d'améliorer les solutions qui existent et de bien nous expliquer en quoi votre solution la complète ou l'améliore.

Exemple :



Nous avons vu grâce à Google que l'équipe qui a proposé ce podomètre permettant de recharger son mp3 a soumis une idée qui a déjà été développée car des semelles ou des puces existent déjà.

Pour que leur projet soit innovant, ils ont ajouté un système de crédit qui permet à l'utilisateur du dispositif de recharger son lecteur en fonction de l'effort qu'il produit. L'appareil permet alors d'encourager la population à faire du sport en motivant les personnes à courir pour gagner le droit de l'utiliser.

Etape 5 - Identifiez les raisons qui font que votre projet peut fonctionner.

En répondant aux questions suivantes :

- Est-ce que vous avez identifié ce qui existe sur ce type de sujet ?
- Est-ce que vous avez identifié en quoi ce serait complémentaire, ou innovant par rapport à ce qui existe ?
- Est-ce qu'elle serait bénéfique à la planète ou à l'humanité ?
- Avez-vous identifié comment vous pourriez la développer ?
- Qu'est ce qui vous serait utile pour la concrétiser ?
- Est-ce que vous parvenez à le présenter de façon simple en 10 lignes ?
- Pouvez- vous la rendre plus attrayante ? (images ? présentation ? vidéo ?)

Liste indicative des secteurs et thèmes sur lesquels une innovation ou invention peut être proposée

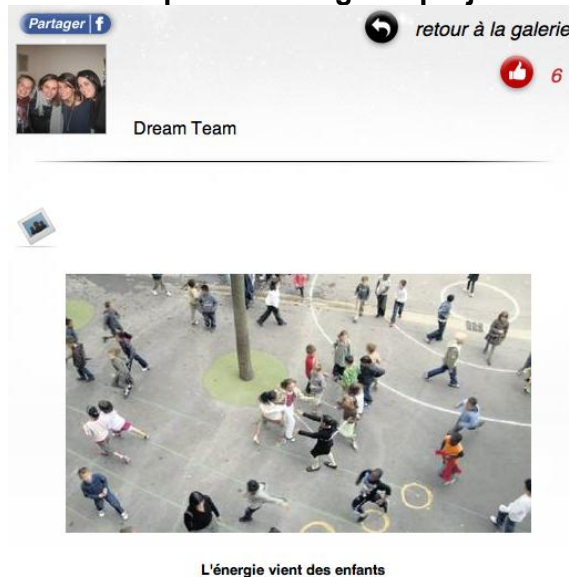
	Aéronautique - Espace Avions / Hélicoptères / Fusées / Drônes...	Génie Civil Bâtiment / Travaux publics / Equipement du bâtiment...	
	Agronomie Agriculture / Alimentation...	Mécanique Equipement industriel / Transformation des métaux...	
	Communication - Web Informatique / Multimédia / Réseaux sociaux	Médecine Chirurgie / Soins / Service à la personne...	
	Electronique Robotique / Objets intelligents : lecteurs mp3, TV...	Physique / Chimie Recherche / Géologie / Météorologie / médicaments...	
	Energie Pétrole / Gaz / Electricité...	Télécoms Téléphones / Réseaux...	
	Environnement Développement durable / Gestion des déchets...	Transports Avion / Train / Métro / Bus...	

Fiche 4 - Dernières vérifications avant d'envoyer une contribution

Avant d'envoyer votre contribution, ton équipe et toi avez à la possibilité de visualiser comment la contribution apparaîtra dans la galerie des projets où les internautes sont invités à voter.

La présentation d'un projet intègre en premier la photographie jointe en étape 1 et le nom de l'équipe. Puis le document joint dans "image en prime" (dans l'exemple en dessous : une photographie). Et enfin les informations suivantes : de quoi s'agit-il.

Exemple d'affichage de projet



DE QUOI S'AGIT-IL ?

Que voudrez-vous découvrir ou mettre au point ?

Des écoles primaires écologiques, qui seraient auto-suffisantes en énergie. Les sols intérieurs et extérieurs seraient recouverts de capteurs, qui transformeraient les mouvements des enfants (jeux, courses, sauts...) en énergie électrique récupérée dans des batteries.

Qu'est ce que cela apportera à l'humanité, à la planète ?

Cela serait un grand pas pour l'humanité, sur le plan de l'écologie mais aussi du symbole. Faire de l'énergie dépensée par des enfants une source d'énergie leur permettant d'étudier en protégeant la planète.

En quoi est-ce que cela fera avancer la science ?

La science utilise déjà de nombreuses sources naturelles pour produire de l'énergie. Le soleil et le vent par exemple. Mais, là, l'homme deviendrait lui-même sa propre énergie.

Cette étape est très importante puisqu'elle permet à votre équipe de visualiser pour la première fois comment le projet apparaîtra sur Facebook, et d'identifier les ajustements qu'il faut faire.

Fiche 5 - Ce que les membres du jury observeront

Les présentations seront évaluées par le jury en fonction des critères suivants :

5.1 Présentation (écrite et illustrations) + présentation orale

En phase 1 pour la pré-sélection :



Les présentations doivent être créatives et originales. Il ne doit pas s'agir de simples reproductions de ce que l'on retrouve généralement dans les médias. Les présentations peuvent contenir des visuels (présentations PowerPoint, images, photos, vidéos).

En phase 2 pour les finalistes sélectionnés :

C'est la cheffe d'équipe qui se chargera de présenter le projet de l'équipe lors de la finale. Sa présentation doit être claire et vivante.

5.2 Originalité de la découverte ou de la recherche – Avancée dans le domaine concerné



Il peut être positif pour vous de définir le domaine dans lequel se situe votre découverte ou votre recherche : physique, chimie, médecine, informatique, aérospatiale, etc. Cela permet au jury de mieux se rendre compte de l'avancée rendue possible par la découverte ou la recherche.

5.3 Bénéfices pour l'humanité

Ces bénéfices peuvent être en termes de santé, de bien-être, de disponibilité des ressources, de connaissances, etc.

5.4 Impact sur la planète

Les juges vont ici évaluer l'impact du projet présenté sur l'environnement.

5.5 Pertinence du projet

La note pour ce critère va de 0 à 5 si le projet de recherche, d'innovation et/ou d'invention proposée est réalisable dans les 10 ans compte tenu de l'évolution des connaissances

5.6 Engagement

Un accompagnement des projets lauréats est mis en place, afin de favoriser la concrétisation du projet présenté. La détermination, le temps de disponibilité de l'équipe pour le suivi du projet l'année doivent être précisés.

Les partenaires de ce concours apportent des informations complémentaires qui peuvent être utilisées :



Universcience, portail des sciences et des technologies, offre une information thématique par discipline :

<http://www.universcience.fr/fr/accueil/>



Orange, convaincu que la mixité est un gage de performance économique, a fait de l'égalité professionnelle femmes-hommes, l'une de ses priorités.

Ainsi, depuis plusieurs années, nous avons placé au cœur de la stratégie RH du groupe ; la conduite de programmes qui permettent de :

- promouvoir une représentation équilibrée des femmes dans tous les métiers du Groupe, notamment techniques,
- favoriser l'accès des femmes aux postes à responsabilités,
- garantir l'égalité salariale,
- et mettre en place des mesures favorisant l'équilibre entre vie personnelle et vie professionnelle.

Orange s'efforce également de féminiser ses recrutements en déployant des actions pour attirer plus de jeunes filles vers les métiers et filières scientifiques et techniques.

C'est pourquoi, pour la 4^e année consécutive, Orange est partenaire du concours Science Factor, une initiative visant à susciter des vocations pour les sciences et technologies chez les collégiens et les lycéens, et plus particulièrement chez les filles.

**En 2012, les femmes représentent plus de 36 % des effectifs permanents, tant en France que dans l'ensemble du Groupe*

http://www.orange.com/fr_FR/recrutement/



Phosphore, magazine des 13-17 ans, c'est aussi le premier site d'orientation personnalisée pour les élèves.

<http://www.phosphore.com/>



L'Inserm est le premier organisme de recherche biomédicale. C'est un acteur majeur dans l'univers de la santé. Les milliers de chercheurs, ingénieurs, techniciens et personnels administratifs qui y travaillent ont un objectif commun : améliorer la santé de tous en étudiant et faisant progresser les connaissances en sciences du vivant et sur les maladies ainsi que leurs traitements.

<http://www.inserm.fr/>



La Fondation ManpowerGroup intervient pour soutenir des actions qui favorisent la réussite scolaire et contribuent à une meilleure orientation professionnelle, et des actions de terrain pour donner les moyens à des jeunes, qui en sont

éloignés, d'accéder au marché du travail.

<http://www.fondationmanpowergroup.fr/accueil>



The European Centre for Women and Technology

(ECWT) is a European multi-stakeholder partnership of more than 130 organizations and a rapidly growing member of individuals representing high-level expertise in women and technology development from government, business, academia and non-profit sectors working together to measurably and significantly increase the number of girls and women in technology and ICT in specific.

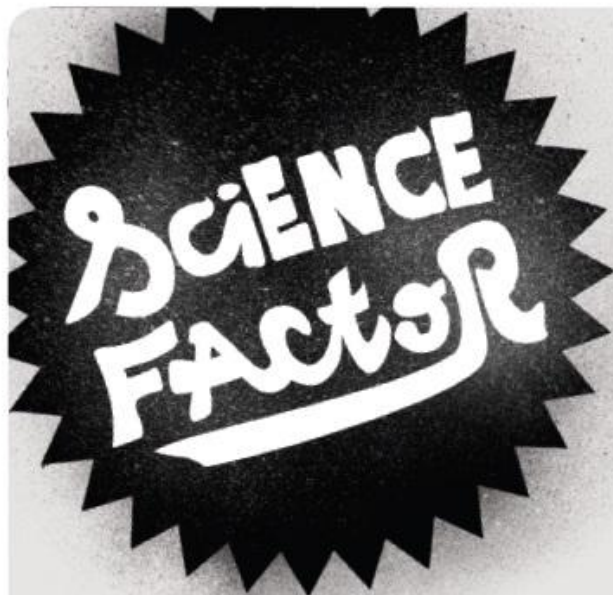
<http://www.womenandtechnology.eu/>



Depuis 12 ans, **Futura-Sciences** décrypte quotidiennement les évolutions des sciences et technologies pour proposer un portail original dédié au savoir, construit autour de neuf magazines thématiques (Futura-Santé, Futura-Environnement, Futura High-tech, Futura-Maison...).

Sans concession sur la qualité éditoriale, une équipe de journalistes spécialisés donnent aux internautes les clés pour mieux comprendre le monde de demain et y prendre part. Autour du fil d'actualité, on retrouve des dossiers de fonds, des informations pratiques (questions-réponses), ludiques (infographies) et interactives (vidéos).

<http://www.futura-sciences.com/>



Rejoins-nous
sur
Facebook !



<http://www.facebook.com/sciencefactor>



universcience



quelques femmes
du numérique

