

Revue de presse Autis'Team



Lauréate du prix Handinumérique
de la mission handicap de Sopra Steria
de l'Éditions 2020-2021

REVUE DE PRESSE

PRESSE GÉNÉRALISTE ET SPÉCIALISÉE (3)

MEDIAS REGIONAUX

Normandie (2)

TOTAL (5)

Revue de presse

PRESSE GENERALISTE ET SPECIALISEE

- [Juliemag.com - Des championnes de l'innovation ! – 03/06/2021](#)
- [FaireFace - Science Factor : quand collégiens et lycéens innovent pour le handicap – 28/05/2021](#)
- [Le Parisien – Sciences - Lauréates du concours Science Factor, deux lycéennes de l'Eure ont inventé un véhicule propre – 27/05/2021](#)

NORMANDIE

- [Paris Normandie Le Havre – Fécamp – Une prime pour des ados inventeurs d'applis - 29/05/2021](#)
- [Paris-Normandie - Au Havre, des ados inventeurs d'applis primés – 28/05/2021](#)

Presse généraliste et spécialisée

- Juliemag.com - Des championnes de l'innovation ! – 03/06/2021
- FaireFace - Science Factor : quand collégiens et lycéens innovent pour le handicap – 28/05/2021
- Le Parisien – Sciences - Lauréates du concours Science Factor, deux lycéennes de l'Eure ont inventé un véhicule propre – 27/05/2021



Des championnes de l'innovation !



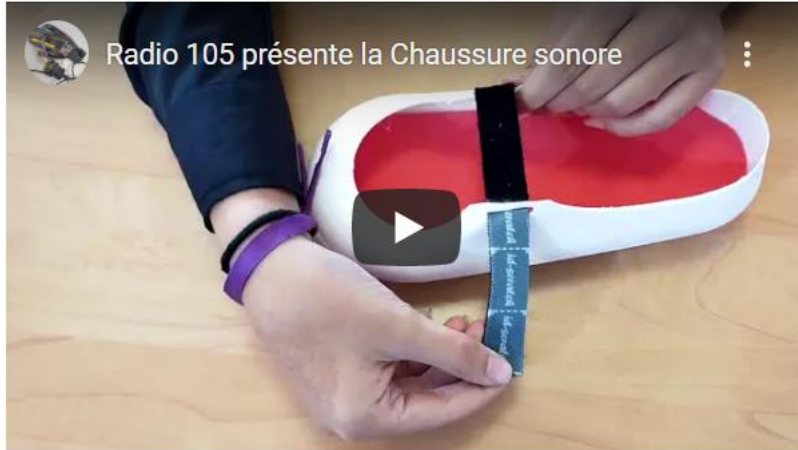
03/06/2021 par La rédac



Innover et aider les autres : ça te tente ? Les prix Science Factor 2021 ont été décernés à des supers projets portés par des collégiennes : et si l'année prochaine, c'était toi ?

En décembre dernier, **on te parlait du concours Science Factor**. Les prix ont été décernés le 27 mai dernier ! À l'honneur : 7 projets innovants, toujours **pilotés par des filles**. Chaque année, cette initiative permet à des jeunes, de la 6ème à la terminale, de **construire en équipe une innovation scientifique ou technique utile à la société**. Environnement, santé, inclusion : les champs d'intervention sont larges. De quoi stimuler l'intérêt des filles pour les métiers de la science, de la high-tech et de l'innovation !

Cette année, **le projet « 3D shoes » porté par Elisa, Daniel, Tamara et Jonas**, en 3e à Avignon, a remporté deux prix sur les 7. Leur idée : réaliser un chausson « antichute » pour les seniors en utilisant l'impression 3D. Mais regarde plutôt la vidéo du projet, Elisa t'explique tout :



D'autres ont imaginé des appli ingénieuses :

- **Une appli antigaspi**, qui alerte par notification lorsque la date de péremption d'un produit approche et propose des idées de recettes ou d'autres astuces pour éviter le gaspillage alimentaire.





- **Une appli pour aider les autistes** à communiquer.



- **Une appli de gaming** pour sensibiliser les jeunes garçons au harcèlement de rue a reçu le prix Egalité Filles-garçons



Tu le vois, les projets sont variés ! **Et si, toi aussi, tu te lançais, dès la rentrée prochaine, avec des copains du collège ?** Les lauréats gagnent des chèques cadeaux, des conseils pour leur orientation et, s'ils le souhaitent, un accompagnement pour les aider à concrétiser leur projet ! Alors, tentée ?

C'est sûr, on t'en reparlera dans le mag, mais si tu le souhaites, [clique ici pour avoir tous les renseignements.](#)



Accueil > Société > Science Factor : quand collégiens et lycéens innovent pour le handicap



Soixante équipes de collégiens et de lycéens de toute la France ont participé au concours Science Factor. © DR

Science Factor : quand collégiens et lycéens innovent pour le handicap

[Elise Descamps](#) il y a 3 jours [Société](#) [Laisser un commentaire](#)

Remis le 26 mai, les prix Science Factor récompensent les idées d'innovation citoyennes portées par des collégiens et des lycéens. Parmi les 60 projets candidats, certains explorent des solutions pour les personnes en situation de handicap. Une balançoire motorisée ou une application de communication avec les personnes autistes en font partie.

Un chausson antichute pour les seniors, une balançoire motorisée adaptée aux fauteuils roulants, une montre qui déclenche une musique quand celui ou celle qui la porte a des troubles du comportement... Depuis dix ans, le concours **Science Factor** invite collégiens et lycéens à plancher sur des innovations visant une forte utilité sociale.

Objectif : prendre conscience que la science peut transformer la société, et que les filles y ont toute leur place. Les prix ont été remis aux sept lauréats le 26 mai (il est possible de **revoir la cérémonie**). Cette année, parmi les 60 projets candidats figurent ainsi une dizaine de propositions dédiées aux personnes malentendantes, à la mobilité réduite, ayant des difficultés cognitives...

Former des équipes handivalides

Un prix spécial récompense les projets handinumériques. Et les organisateurs du concours incitent à la constitution d'équipes handivalides, quand une classe compte des élèves en situation de handicap ou par des partenariats avec des classes Ulis (unité localisée pour l'inclusion scolaire). Ainsi 21 % des équipes sont handivalides. Parfois même, les projets poursuivent ces deux objectifs à la fois.

C'est le cas de la balançoire électrique imaginée par quatre élèves de 3^e du Havre. *« Je suis autiste et une autre élève du groupe était dyslexique et dysorthographique. Nous avons voulu travailler sur le handicap, mais pas le nôtre »*, raconte Alexis.

Les balançoires accessibles aux fauteuils roulants existaient déjà. Ils ont imaginé le petit plus qui fait la différence. Un moteur, permettant de se balancer en toute autonomie, après une simple pression sur un interrupteur. *« Nous nous sommes documentés sur la réglementation en matière de sécurité, sur les normes d'accessibilité. C'est très intéressant »*, poursuit Alexis.

Réfléchir et créer pour aider

Autre projet du même collège : Autistic app (par l'équipe Autis'team). Cette application pour smartphone vise la communication avec des personnes autistes. *« Erwan, dans notre classe, est autiste. Il ne parle pas beaucoup, ne va pas vers les autres. Nous avons réfléchi avec lui à ce qui pourrait l'aider »*, raconte Esnamur.

Grâce à un logiciel de création d'applications très simple, le groupe a pu créer une ébauche. *« Erwan s'est impliqué. Nous avons mieux compris, par nos recherches, le fonctionnement de son cerveau, et nous nous parlons plus. Nous n'aurions pas pu faire cela sans lui »*, poursuit-elle. Ce projet a remporté, le 26 mai, le prix de la catégorie Handinumérique.

Associer les personnes concernées

Claudine Schmuck dirige Global Contact, cabinet d'études sur l'emploi et la formation des femmes et des jeunes dans les filières scientifiques, techniques, high-tech et innovation, qui organise le concours Science Factor avec plusieurs ministères.

« Les défis d'aujourd'hui gagneront à être relevés de manière inclusive », indique-t-elle. C'est-à-dire : avec les filles, les jeunes de réseaux d'éducation prioritaire (40 % des candidats au concours), ceux en situation de handicap. *« Les solutions seront d'autant plus utiles qu'elles associent les personnes concernées. »*

Cela nécessite un important travail d'impulsion. Tous les ans, les organisateurs du concours contactent de nombreuses classes Ulis pour les convaincre de participer.

Shalimao, un projet en cours de développement

L'objectif de Science Factor est de donner goût à la science, mais aussi de repérer et d'accompagner la concrétisation de projets utiles. Ainsi, Shalimao, lauréat du prix Handinumérique 2019, est en cours de développement avec Sopra Steria. Imaginée par des élèves de 4^e, 3^e et d'Ulis en REP+ à Roubaix, cette application vise à aider les élèves souffrant de dyspraxie – notamment, à se repérer et à se déplacer dans les établissements scolaires. Elle comprend une application de guidage, l'emploi du temps et les plans du collège, et bénéficie de l'accord de la rectrice de Lille.

Sciences

Lauréates du concours Science Factor, deux lycéennes de l'Eure ont inventé un véhicule propre

Sept prix ont été remis mercredi à des élèves de toute la France pour leurs innovations, comme des chaussons « antichute » pour les seniors ou une application mobile contre le gaspillage alimentaire.



Flavie et Océane, lycéennes à Louviers, dans l'Eure et lauréates du concours Science Factor 2021. DR

Par Gaël Lombart

Le 27 mai 2021 à 17h19

On peut dire que Flavie et Océane ont de l'énergie à revendre ! Ces deux élèves du lycée Les Fontenelles de Louviers, dans l'Eure, ont conçu un prototype de véhicule propre pour lequel elles viennent d'être distinguées par [Science Factor](#), un concours ouvert depuis dix ans aux collégiens et lycéens. Comme elles, cinq autres équipes ont été primées mercredi soir pour leurs « solutions innovantes ». « On est très heureuses. On n'y croit toujours pas. On pensait que ce projet était irréalisable », lâche Océane, la responsable de l'équipe.



Leur invention, de la taille d’un jouet mais reproductible en dimensions réelles, consiste à allier deux sources d’énergie propres : le solaire et l’hydrogène via la biomasse, c’est-à-dire des matières organiques transformées en énergie. « L’hydrogène sert à faire rouler le véhicule, ça prend la place du gasoil ou de l’essence. Les panneaux solaires peuvent venir en complément si le véhicule en manque. S’il fait gris ou s’il pleut, le solaire pourrait permettre de rouler jusqu’à 30 km/h en utilisant des fonctionnalités comme l’ouverture des fenêtres et la centralisation. Au-delà de cette vitesse, l’hydrogène prendrait le relai. »



Âgées de 16 ans, Océane et Flavie sont respectivement en Première et en Seconde, mais c’est dès le collège qu’elles sont mises sur la voie des concours par un professeur qui note leur ennui en classe et leur besoin d’explorer de nouvelles choses. « Un jour en pleine nuit, je me suis réveillée avec cette idée de voiture à deux énergies, raconte Océane. Je l’ai notée sur un bout de papier et je me suis rendormie. Le lendemain matin, je l’ai proposée à Flavie qui l’a validée. On trouvait ça fou, toutes les deux. » Avec l’aide de deux professeurs en science de l’ingénieur, elles ont investi l’atelier robotique du lycée, potassé l’art de la programmation et des circuits imprimés. Désormais récompensées dans la catégorie Energie, elles devraient être accompagnées par les partenaires du concours, comme Engie, pour peaufiner la partie hydrogène de leur petit bijou.



Aider les autistes ou les plus démunis

Ce n'est pas un prix qu'ont remporté mercredi soir quatre élèves de 3ème du collège Jean-Brunet à Avignon, dans le Vaucluse, mais deux ! Deux comme les chaussons « antichute » pour les seniors qu'a inventés l'équipe « 3D Shoes », ayant fait le triste constat que, chaque année, deux millions de personnes de plus de 65 ans étaient victimes de ce type d'accident. Fabriqués grâce à l'imprimante 3D de leur classe, les chaussons s'adaptent aux dimensions du pied de chacun. Un capteur infrarouge permet de repérer les obstacles et d'émettre une vibration. « On pense vraiment que si les personnes les portent chez elles, elles ne chuteront plus », affirme Elisa, cheffe d'équipe de 14 ans. « On est heureux. Notre travail a abouti à quelque chose. » Leur ambition désormais : « Commercialiser ces chaussons et créer une vraie enseigne. »



Un chausson antichute imprimé en 3D. DR DR



Une autre innovation, développée au collège Jean-Moulin du Havre (Seine-Maritime), s’adresse cette fois-ci à tous. Lauréate du prix Numérique Orange, l’équipe « Wastefood » a mis au point une application mobile qui envoie une notification à l’utilisateur quand la date de péremption d’un produit approche. Elle propose des idées de recettes ou localise à proximité des associations à qui faire des dons. « On a constaté que dans notre entourage beaucoup de personnes jetaient des aliments pour la simple raison que leur date de péremption avait expiré. On s’est dit, pourquoi pas créer une application qui va nous alerter », explique Maïssa, 14 ans, qui porte le projet.

Comme pour tous les autres groupes candidats, c’est donc une fille qui a été désignée pour piloter l’équipe, exigence de Science Factor afin d’encourager les demoiselles à se tourner vers les filières scientifiques et techniques. Ce que l’intéressée approuve : « Je le vis bien, parce j’ai toujours aimé être une cheffe d’équipe. Je propose du travail à chaque membre. J’aime répartir le travail à faire. Je pense que c’est bien de dire aux filles de le faire, car c’est souvent les garçons. »

Le collège de Maïssa est particulièrement investi dans les concours, puisqu’il avait notamment gagné un prix en 2017 pour un système de LED rouges et vertes encadrant un passage piéton dangereux devant l’établissement. Il sera inauguré bientôt. Cette année, une autre équipe du collège havrais, handivalide (incluant un membre en situation de handicap), a remporté un prix pour son application qui aide les autistes à notamment communiquer et se créer un réseau d’amis. A Paris, des élèves de 3ème ont vu leur application de gaming pour sensibiliser les jeunes garçons au harcèlement de rue récompensée. A Charleville-Mézières (Ardennes), une équipe d’élèves de Seconde a également été primée pour sa borne interactive destinée aux plus démunis. Elle permet de localiser les organismes pouvant leur venir en aide.

MEDIAS REGIONAUX

- **MEDIAS REGIONAUX**

- Paris Normandie Le Havre – Fécamp – Une prime pour des ados inventeurs d'applis - 29/05/2021
- Paris-Normandie - Au Havre, des ados inventeurs d'applis primés – 28/05/2021

LE HAVRE

Une prime pour des ados inventeurs d'applis

Des élèves de 3^e du collège Jean-Moulin ont participé au concours national Science Factor. Mercredi, deux équipes ont remporté le premier prix dans leur catégorie.

ANNE-SOPHIE DUVAL

Quelle fierté pour ces élèves de 3^e du collège Jean-Moulin ! Après une année scolaire à bûcher sur leurs projets, deux équipes havraises ont reçu un prix Science Factor 2021.

À 14 ans, Maïssa, Marjory et Briec, qui forment l'équipe Wastefood, ont remporté, mercredi 26 mai, le prix Orange numérique. Avec leur tutrice Stéphanie Trotel, ils ont créé une application pour lutter contre le gaspillage alimentaire. Briec explique son utilisation : « Une fois qu'on a fait ses courses, on scanne ses produits. L'appli nous prévient, grâce à une alarme, dès qu'ils approchent de la date limite de consommation. Elle nous propose alors soit des recettes pour les cuisiner, soit le nom d'associations situées près de chez nous à qui les donner si on n'a pas le temps de les consommer. »

Cette idée « simple et utile », comme l'a souligné Claudine Schmuck, fondatrice de Science Factor, a conquis le jury. Il a apprécié la persévérance de ces jeunes qui ont même créé un prototype.

ACCOMPAGNÉS PAR DES EXPERTS

Sophie Claude, directrice connectivité à la maison chez Orange, qui leur a annoncé le résultat de ce concours national par visioconférence, les a invités à venir visiter le site d'Orange Gardens, près de Paris, où travaillent les équipes de la recherche et de l'innovation du groupe Orange. Car le rêve de ces jeunes participants est surtout de voir leur application devenir réali-

té. « Vous allez pouvoir bénéficier de l'accompagnement d'experts pour donner vie, je l'espère, à votre projet. Vous recevrez dans les prochains jours des chèques cadeaux ».

« Ce concours permet aux jeunes d'acquérir des compétences scolaires et humaines »

Stéphanie Trotel

De quoi ravir les jeunes qui au début de l'aventure n'étaient pas particulièrement motivés ! Mais grâce à la détermination de leur professeur, ils ont su se dépasser. « Les élèves ne se connaissaient pas du tout au départ et maintenant ils forment un trio soudé. Ils ont réussi à fusionner leurs compétences pour présenter un projet complexe et complet », se réjouit Stéphanie Trotel.

Une seconde équipe de Jean-Moulin, les AutisTeam, a remporté le

prix Science Factor dans la catégorie Handinumérique. Joséphine, Esmannur, Erwan et Selçuk ont pris du temps pour trouver LA bonne idée. « Nous étions tous les quatre d'accord pour traiter du handicap. Erwan, qui est autiste, nous a demandé d'axer le projet sur cette problématique », explique la cheffe d'équipe. Les élèves ont donc créé une application qui vise à aider les personnes autistes à mieux s'intégrer. Des jeux permettent d'expliquer des situations de la vie quotidienne, des outils facilitent la communication avec des bénévoles, des spécialistes ou des amis. « Grâce au concours, j'arrive à leur faire acquérir des compétences scolaires mais aussi humaines », se félicite Stéphanie Trotel, la prof qui les accompagne.

L'équipe CLT, qualifiée pour la finale dans la catégorie handinumérique, a obtenu le prix coup de pouce. Les collégiens havrais ont imaginé une balançoire électrique accessible aux enfants à mobilité réduite. ■

SCIENCE FACTOR, UN CONCOURS D'INNOVATIONS SCIENTIFIQUES ET CITOYENNES

Science Factor propose chaque année aux jeunes (de la 6^e à la terminale) de construire en équipes de 4 personnes maximum, pilotées par une fille, un projet « d'innovation citoyenne », une invention scientifique ou technique, dont l'utilité pour la société peut clairement être démontrée.

Sept prix Science Factor ont été décernés en ligne cette année : « Collège », « Lycée », « Énergie Engie », « Numérique Orange », « Handinumérique de la mission handicap Sopra Steria », « Care » et « Égalité filles/garçons ».

Les lauréats reçoivent des chèques cadeaux de 250 € par participant, des conseils pour leur orientation et un accompagnement pour les aider à concrétiser leur projet avec des chercheurs, des entreprises et des grandes écoles.



Mis en ligne le 28/05/2021 à 11:55

Au Havre, des ados inventeurs d'applis primés

Des élèves de 3e du collège Jean-Moulin ont participé au concours national Science Factor. Mercredi 26 mai 2021, les équipes Wastefood et Autis'Team ont remporté le premier prix dans leur catégorie. Elles ont fait preuve de créativité pour imaginer des applications innovantes et utiles à la société.



Stéphanie Trotel, professeure et tutrice, avec une partie des élèves qui ont participé au concours Science Factor 2021 - Violaine Broquet/Paris-Normandie

Quelle fierté pour ces élèves de 3e du [collège Jean-Moulin](#) ! Après une année scolaire à bûcher sur leurs projets, deux équipes havraises ont reçu un [prix Science Factor 2021](#).

À 14 ans, Maïssa, Marjory et Briec, qui forment l'équipe Wastefood, ont remporté, mercredi 26 mai, le prix Orange numérique. Avec leur tutrice Stéphanie Trotel, ils ont créé une application pour lutter contre le gaspillage alimentaire. Briec explique son utilisation : « *Une fois qu'on a fait ses courses, on scanne ses produits. L'appli nous prévient, grâce à une alarme, dès qu'ils approchent de la date limite de consommation. Elle nous propose alors soit des recettes pour les cuisiner, soit le nom d'associations situées près de chez nous à qui les donner si on n'a pas le temps de les consommer.* »



Cette idée « *simple et utile* », comme l'a souligné Claudine Schmuck, fondatrice de Science Factor, a conquis le jury qui a apprécié la persévérance de ces jeunes qui ont même créé un prototype.

I Accompagnés par des experts

Sophie Claude, directrice connectivité à la maison chez Orange, qui leur a annoncé le résultat de ce concours national par visioconférence, les a invités à venir visiter [le site d'Orange Gardens, près de Paris](#), où travaillent les équipes de la recherche et de l'innovation du groupe Orange. Car le rêve de ces jeunes participants est surtout de voir leur application devenir réalité. « *Vous allez pouvoir bénéficier de l'accompagnement d'experts pour donner vie, je l'espère, à votre projet. Vous recevrez également dans les prochains jours des chèques cadeaux* ». De quoi ravir les jeunes élèves qui au début de l'aventure n'étaient pas particulièrement motivés ! Mais grâce à la détermination de leur professeur, ils ont su se dépasser. « *Les élèves ne se connaissaient pas du tout au départ et maintenant ils forment un trio soudé. Ils ont vraiment réussi à fusionner leurs compétences pour présenter un projet complexe et complet* », se réjouit Stéphanie Trotel.

I Compétences scolaires et humaines

Une seconde équipe de Jean-Moulin, les Autis'Team, a remporté le prix Science Factor dans la catégorie Handinumérique. Joséphine, Esmanur, Erwan et Selçuk ont pris du temps pour trouver LA bonne idée. « *Nous étions tous les quatre d'accord pour traiter du handicap. Erwan, qui est autiste, nous a demandé d'axer le projet sur cette problématique* », explique la cheffe d'équipe. Les élèves ont donc créé une application qui vise à aider les personnes autistes à mieux s'intégrer. Des jeux permettent d'expliquer des situations de la vie quotidienne, des outils facilitent la communication avec des bénévoles, des spécialistes ou des amis. « *Grâce au concours, j'arrive à leur faire acquérir des compétences scolaires mais aussi humaines* », se félicite Stéphanie Trotel, la prof qui les accompagne.



Lire aussi

Des collégiennes du Havre inventent le passage piéton intelligent