

Revue de presse Wastefood



Édition 2020-2021
Lauréate du Prix Orange Numérique

REVUE DE PRESSE

Audiovisuel (1)

Presse généraliste et spécialisée (2)

Normandie (2)

Réseaux Sociaux (1)

TOTAL (5)

Revue de presse

AUDIOVISUEL

- [France Inter – Journal de 7h00 – 27/05/2021](#)

PRESSE GENERALISTE ET SPECIALISEE

- [Le Parisien – Sciences - Lauréates du concours Science Factor, deux lycéennes de l'Eure ont inventé un véhicule propre – 27/05/2021](#)
- [LaCroix – Au concours Science Factor, des jeunes pleins de solutions - 26/05/2021](#)

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](#)

Revue de presse

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](#)

Audiovisuel

- France Inter – Journal de 7h00 – 27/05/2021



Agnès Soubiran – présentatrice : « Ce sont eux souvent qui nous disent de couper l'eau ou d'éteindre la lumière, les collégiens et lycéens sensibles à la défense de l'environnement et ils ne manquent pas d'imagination pour concevoir des projets scientifiques innovants. Le prix Science Factor a été remis hier soir, Célia Quilleret. »

Célia Quilleret – journaliste « Sur le podium il y a notamment un projet de voiture autonome avec un moteur à hydrogène et des panneaux solaires sur le toit. Océane Saunier est lycéenne à Louviers dans l'Eure, pour elle le secret c'est cette alternance entre les deux énergies pour une meilleure autonomie ».

Océane Saunier – élève cheffe d'équipe Engi'z « Des véhicules avec de l'énergie solaire ça existent déjà, des véhicules avec de l'énergie hydrogène aussi, ça commence à apparaître petit à petit donc on s'est dit que rassembler deux énergies comme ça c'était assez bien. L'autonomie est de 54 heures quand les panneaux solaires permettent à la batterie d'être chargée à 100%. »

Célia Quilleret – journaliste « Et dans le même esprit, réduire son empreinte carbone, Maïssa Djeddar, collégienne au Havre a conçu une application anti-gaspillage qui permet d'alerter les consommateurs sur la date de péremption de leurs produits. »

Maïssa – élève cheffe d'équipe Wastefood « Quand vous revenez des courses avant de ranger vos yaourts, vous les scannez dans la partie scanner de l'application. Quand ils périssent dans moins de 5 jours vous recevez une première alerte. Et ça propose aussi différentes solutions pour consommer plus vite. Par exemple des recettes : si on n'a pas envie de manger un yaourt, l'application peut nous proposer de faire un gâteau au yaourt, un flan, etc avec la recette détaillée. Si on n'a pas envie de consommer l'aliment, l'application nous propose de les transmettre à des associations qui les donneront à des personnes dans le besoin. »

Célia Quilleret – journaliste : Maïssa rêve aujourd'hui que son application soit utilisée. En moyenne un consommateur français gaspille 30kg de nourriture chaque année. »

Agnès Soubiran – présentatrice : « Certains feront peut-être partie de notre quotidien dans quelques années. »

Presse généraliste et spécialisée

- Le Parisien – Sciences - Lauréates du concours Science Factor, deux lycéennes de l'Eure ont inventé un véhicule propre – 27/05/2021
- LaCroix – Au concours Science Factor, des jeunes pleins de solutions - 26/05/2021

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.

Au concours Science Factor, des jeunes pleins de solutions

Les faits Mercredi 26 mai, le concours Science Factor distinguera des projets innovants portés par des collégiens et lycéens.

Audrey Dufour, le 26/05/2021 à 06:42 Modifié le 26/05/2021 à 06:44

🗨 Lecture en 2 min.



Des chaussons « antichute » pour les grands-parents, une appli pour réserver son repas de cantine ou encore un filtre écologique pour pot d'échappement : les jeunes ne manquent pas d'idées, pour peu qu'on les sollicite et qu'on leur donne les outils. Depuis 2011, le concours Science Factor distingue des innovations portées par des collégiens et lycéens, ouvrant ainsi une porte sur le monde scientifique.

LA CROIX

Cette année, la remise des prix a lieu mercredi 26 mai. Et Maïssa, à la tête du projet « Wastefood », est déjà heureuse du soutien sans borne de son équipe et de ses proches. Leur idée ? Une application qui prévient quand des aliments sont bientôt périmés. *« Il suffit de scanner le code-barres de l'article avant de le ranger et on reçoit une notification quand la date de péremption approche, décrit la collégienne du Havre. L'application propose aussi des recettes pour utiliser le produit, ou le contact d'associations locales si on préfère le donner. »* Avec ses trois camarades, ils ont même dessiné des maquettes de fonctionnement.

L'occasion de découvrir ses propres forces

Même implication pour améliorer la planète en Mayenne, où le groupe de Noémie a imaginé un filtre contenant des pseudo-algues pour réduire les émissions de gaz à effet de serre des voitures. *« Il était important pour nous de lutter contre le réchauffement climatique, notamment au niveau automobile, explique la lycéenne. Nous avons fait des recherches pour voir quels systèmes existaient déjà, et nous nous sommes inspirés des colonnes développées par Suez et testées à Paris. »*

À l'intérieur du cylindre, à fixer sur les pots d'échappement, de la spiruline se nourrit du CO₂ qui sort du pot. Le groupe a rencontré des professionnels du secteur et des ingénieurs, pour réfléchir au design et aux matériaux les plus adaptés. *« Ce concours était une super occasion scientifique ! »* se réjouit Noémie.

« J'ai pris confiance en moi et je me suis rendu compte que j'étais à l'aise à l'oral et pour parler en public », retrace Luna, qui avait remporté l'édition en 2017 avec son groupe. Leur projet, un passage-piéton lumineux alimenté par panneaux solaires, est en fonction devant son ancien collège du Havre grâce à l'implication d'Engie et de la mairie.

« L'hiver, il fait nuit tôt. Avec l'éclairage et des panneaux clignotants pour les voitures, la traversée est plus sûre », explique-t-elle. Maïssa et Noémie espèrent elles aussi que leurs idées se concrétiseront, au moins sous forme d'un prototype fonctionnel.

Normandie

- **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 Tritel, 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 Tritel, 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

Réseaux Sociaux

- **Instagram (1)**
- **Total (1)**

The image is a screenshot of an Instagram post. At the top left, the user 'magphosphore' is identified with a pencil icon and a '2h' timestamp. Below this, a location tag 'Collège Jean Moulin du Havre' is shown with a red location pin icon. To the right is a black starburst logo with the text 'SCIENCE FACTOR' in white. The main title of the post is 'WASTEFOOD' in large white letters, with 'PRIX ORANGE NUMÉRIQUE 2021' underneath. A small icon of a person with a shopping bag is to the left of the title. The central graphic features a smartphone displaying a list of items, with an arrow pointing to the right and the text 'SWIPE UP' above it. Below the arrow, it says 'MENU PRINCIPAL: ON RETROUVE TOUTS LES ALIMENTS QUE L'ON A SCANNÉS.' At the bottom of the post, there is a 'Voir plus' button and a share icon.

magphosphore 2h

Collège Jean Moulin du Havre

SCIENCE FACTOR

WASTEFOOD

PRIX ORANGE NUMÉRIQUE 2021

SWIPE UP

MENU PRINCIPAL: ON RETROUVE TOUTS LES ALIMENTS QUE L'ON A SCANNÉS.

Voir plus