

# CONCOURS SCIENCE FACTOR SUR FACEBOOK...

Jusqu'au 31 décembre 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



Le web pédagogique

KIDSCODE

Retis

FUTURA  
CALLING THE WORLD

PHOSPHORE



GIW  
GIRLZ IN WEB

LADIES  
OF CODE



FONDATION  
WAMPPOWERGROUP  
s'accomplir

SAGEMCOM

ENGIE



## 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 ?

Pour les Prix Collège et Lycée, chaque membre des 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. Pour le Prix ENGIE, un chèque cadeau d'une valeur de 200 € par participant et une invitation à un grand événement parrainé par Engie sont offerts à l'équipe lauréate.

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.**

Par *Suzanne Baudet*  
Illustration : *Olivier Letyk*

#### 1. ANALYSER

**Les sédiments: un problème ?**

« La sédimentation est un phénomène naturel. Tous les ans, dans la rade de la Seyne, se déposent 2 m de sédiments, composée principalement d'argile et de sable fins. Sauf que dans ce cas s'y ajoutent aussi des polluants, issus de différentes activités portuaires. En nous appuyant sur des données publiées, nous avons pu constater que les concentrations en métaux, colorés, plastiques, zinc et autres organismes toxiques y battaient 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 remués. Adieu l'universitaire, nous avons travaillé sur des prélèvements de sédiments. Nous les avons mélangés avec des eaux de pH différents dans des flacons, et nous les avons agités selon des durées variables (2 heures ou une nuit). Après analyse de l'arrimage d'eau contenant ce qui avait été mélangé lors de l'agitation), notre conclusion principale a été celle-ci: plus les sédiments sont remués longtemps dans l'eau (même pendant un dragage), plus ils relâchent de polluants. »

#### 3. S'INTERROGER

**Que disent les normes environnementales ?**

« Après calculs, nous avons pu 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 gagner en profondeur et accueillir trois nouvelles halgates (navires de guerre). Que faire ? »

#### 4. OBSERVER

**Ce qui existe déjà...**

- **Le traitement chimique.** C'est une sorte de trisa amines qui laisse passer l'eau sans polluer les polluants. Les sédiments sont ainsi isolés et les polluants ne se répandent pas dans l'eau. Le dragage consiste alors à pomper les sédiments à travers une membrane dans la membrane, vers un conteneur à déchets. Quand à l'eau, elle est renvoyée.
- **La réactive chélatante.** permet de piéger des polluants grâce à une affinité avec ses composants (l'argile avec les métaux lourds par exemple). Problème: l'efficacité de piéger de la réactive varie selon le pH de l'eau, car elle se dissout et on ne pourra pas la récupérer.

### 5 BONNES RAISONS DE LIRE PHOSPHORE

1. Aigisez 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.

**Qui, les lycéens ont droit à leur magazine !**

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](http://www.bayard-jeunesse.com)

### 5 BONNES RAISONS DE LIRE PHOSPHORE

1. Aigisez 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.

**Qui, les lycéens ont droit à leur magazine !**

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](http://www.bayard-jeunesse.com)

2

**AUTORISATION PARENTALE  
DE PARTICIPATION AU CONCOURS SCIENCE FACTOR 2016-2017**

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 2016-2017* » 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 2016-2017, 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**  
**Scan de l'autorisation parentale**  
**avec signature à joindre**  
**au formulaire au moment de l'inscription.**

## Fiche 2 – Trouver une idée d'invention ou d'innovation

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.

### Étape 1 - Trouver une problème à résoudre ou un domaine à améliorer 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	

### Étape 2 - Bien formuler le problème



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 ?**

- Transports ? 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.

**Étape 3 – Trouver une solution pour améliorer le domaine ou résoudre le problème**

Il est à présent temps d'imaginer des solutions pour répondre au problème posé. 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

- Capturer l'énergie des mouvements, identifier des mouvements existants qui génèrent une énergie qui pourrait être stockée
- Capturer l'énergie du soleil, identifier de nouveaux supports sur lesquels peuvent être placés des cellules photovoltaïques
- 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
- 

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

### **Étape 4 – Se documenter sur les solutions existantes : vérifiez que votre innovation n'existe pas déjà**

Une fois que votre idée est bien formulée et avant de détailler 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.

Nous avons développé avec nos partenaires des ressources en ligne afin de faciliter et simplifier votre participation au concours. **Pensez à consulter les éléments suivants pour vos recherches :**

- **3 modules Science Factor sur la plateforme EPI** (Enseignements Pratiques Interdisciplinaires) **mise en place par LeWebPédagogique** pour les enseignants et élèves dans les collèges :

- Science Factor Environnement & Développement Durable
- Science Factor Technique, Sciences et Société
- Science Factor Corps, Santé & Bien-être

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

- **3 pages Science Factor sont également développées sur Futura** pour faciliter et simplifier vos recherches et votre veille par thème :

- <http://www.futura-sciences.com/planete/environnement/developpement-durable/>
- <http://www.futura-sciences.com/sciences/>
- <http://www.futura-sciences.com/sante/nutrition/>

- **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...)

## Étape 6 – 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 en **Fiche 3 « Illustrer son projet : ce qu'il faut produire »**.

description plus précise.

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

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

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



## Fiche 3 – Illustrer son projet : ce qu'il faut produire

Le formulaire de participation au concours Science Factor contient trois 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.

### **Étape 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 également dans cette étape que la cheffe d'équipe doit télécharger l'autorisation parentale et renvoyer le scan de celle-ci remplie et signée par l'un de ses parents ou tuteur légal, et préciser l'identité et les coordonnées de ce dernier.

**QUI ETES-VOUS ?**

Nom d'équipe

Photo d'équipe  Aucun fichier sélectionné.

**Ton établissement scolaire**

Collège ou lycée ?  Nom de l'établissement

Code postal  Classe de la cheffe d'équipe

	Nom	Prénom	Date de naissance	Genre
Cheffe d'équipe	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="JJ/MM/AAAA"/>	M <input type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/>
Participant 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="JJ/MM/AAAA"/>	M <input checked="" type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>
Participant 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="JJ/MM/AAAA"/>	M <input type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/>
Participant 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="JJ/MM/AAAA"/>	M <input checked="" type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>

**Tuteur**  
(optionnel)

	Nom	Prénom	Etudes	Etablissement
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**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 la 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

**Autorisation parentale**

Si tu as moins de 18 ans, [télécharge l'autorisation parentale](#), une fois remplie et signée par l'un de tes parents ou tuteur légal, le scan de celle-ci doit être renvoyé dans ce formulaire d'inscription.

**Scan de l'autorisation remplie et signée**  
(Formats autorisés : PDF, JPEG, PNG)

Aucun fichier sélectionné.



## Étape 2 : Description du projet et vidéo de présentation

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 et en indiquant le lien de votre vidéo sur YouTube ou Dailymotion. 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 longueur<sup>1</sup>.

Réfléchissez à la manière dont vous souhaitez tourner la vidéo pour illustrer au mieux votre projet, puis déterminez les conditions de réalisation de la vidéo (choix de la forme, rédaction du scénario, définition des conditions de tournage, etc.). Une fois ceci réalisé, tournez la vidéo, et si possible éditez-la sur ordinateur pour un meilleur rendu. Une fois la vidéo réalisée, téléchargez-la sur YouTube ou Dailymotion pour que vous puissiez facilement la partager.

La durée conseillée pour la vidéo est 3 minutes.

Thèmes qu'il est conseillé de traiter dans la 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 ?

**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 technique et/ou la science ?**

1500 caractères max.

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

http://

<sup>1</sup> **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.



### Étape 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, "Images en prime", vous avez la possibilité de joindre à votre envoi les supports suivants :

- image, photo
- présentation Powerpoint, Keynote
- maquette
- map Minecraft
- application logicielle

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

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

**IMAGES EN PRIME**

Vous pouvez compléter votre participation en envoyant une map Minecraft, une présentation, une photo et une vidéo :

- Envoyez une map Minecraft** (au format ZIP ou RAR. 5 Mo max.)  
Parcourir... Aucun fichier sélectionné.
- Envoyez une présentation** (Powerpoint, Keynote. 30 Mo max.)  
Parcourir... Aucun fichier sélectionné.
- Envoyez une image**  
**Titre de votre photo**   
(70 caractères max.)  
Parcourir... Aucun fichier sélectionné.
- Fichier de ton application** (Format autorisé : ZIP, RAR. 30Mo max.)  
Parcourir... Aucun fichier sélectionné.  
**Ou lien vers ton application**

**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](http://www.sciencefactor.fr)) ou sur notre chaîne Youtube :

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

***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.

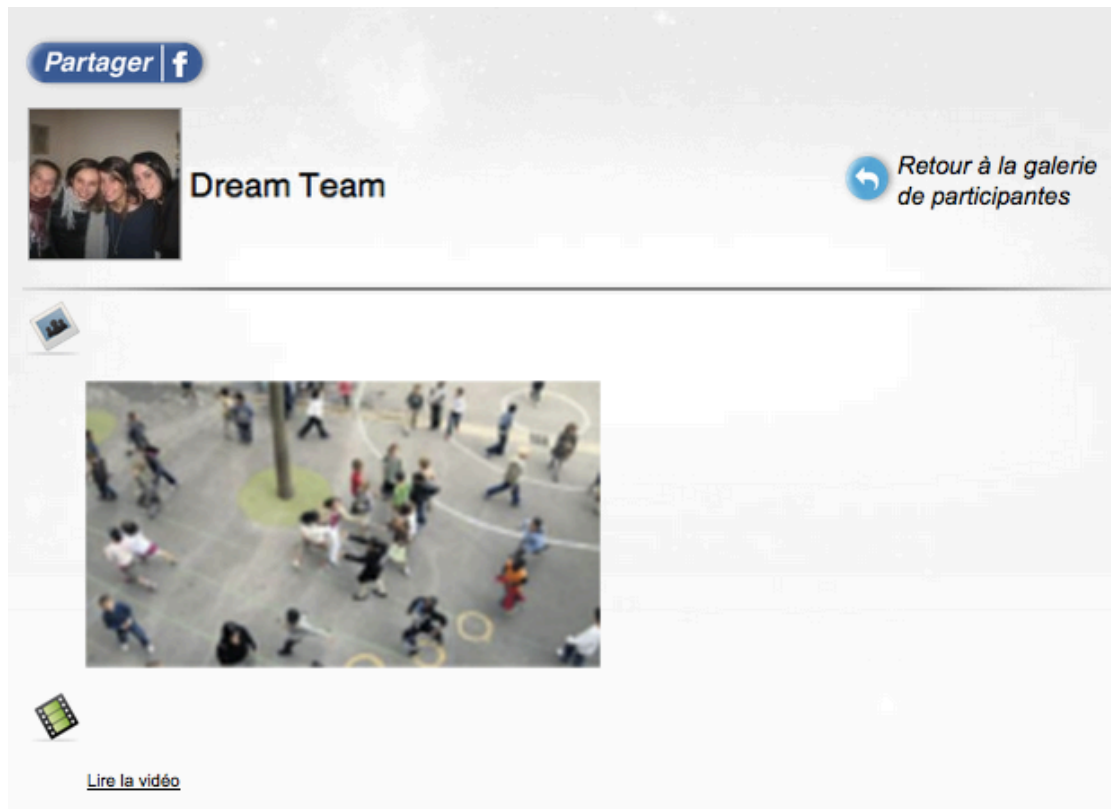
- Présentation et conseils de prise en main de Powerpoint  
<https://support.office.com/fr-FR/article/Formation-PowerPoint-40e8c930-cb0b-40d8-82c4-bd53d3398787>


## 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



Partager 

 Dream Team [Retour à la galerie de participantes](#)

  
  
  
[Lire la vidéo](#)

#### **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 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 technique et/ou 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 doivent inclure une vidéo, et optionnellement des visuels (présentations PowerPoint, images, photos, vidéo de map Minecraft).

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 :



**Duchess France** est une association destinée à valoriser et promouvoir les femmes développeuses ou exerçant dans un domaine technique de l'informatique. Nos actions visent à faire connaître ces métiers techniques notamment auprès des femmes et jeunes filles pour créer de nouvelles vocations.

<http://duchess.france.org>



Parce que le monde change et avec lui toutes nos énergies, **ENGIE** réinvente ses activités (électricité, gaz naturel, services à l'énergie) et promeut l'audace, l'inventivité et l'intelligence collective au service du monde énergétique de demain, efficace, renouvelable, décarboné et digital.

**ENGIE** inscrit ainsi la croissance responsable au coeur de ses métiers pour relever les grands enjeux de la transition énergétique vers une économie sobre en carbone, faisant la part belle à l'innovation et au digital : l'accès à une énergie durable, l'atténuation et l'adaptation au changement climatique, la sécurité d'approvisionnement et l'utilisation raisonnée des ressources. Ouvert à la diversité de profils, de genre et de culture, le Groupe compte près de 155 000 collaborateurs dans plus de 50 pays, dont 1000 chercheurs et experts répartis dans 11 centres de R&D, pleinement mobilisés autour de ces challenges passionnants, dans un esprit collaboratif, agile et ouvert.

### IMPORTANT

Pour les soutenir dans la préparation de leur dossier, les jeunes pourront s'appuyer sur « J'apprends l'énergie », le dispositif pédagogique d'ENGIE : <http://www.japprends-lenergie.fr/>. Ce site propose une centaine de ressources pédagogiques sur l'énergie et des serious game pour apprendre en classe le fonctionnement du monde de l'énergie et en percevoir les véritables enjeux économiques, sociétaux et environnementaux.



**E-mma** est une association visant à promouvoir la mixité dans le domaine du numérique, qui n'est presque exclusivement masculin. Nous voulons encourager les femmes à se lancer sur des terrains dont elles ont été éloignées par leur éducation et culture. Nous estimons que nul domaine ne peut être productif s'il n'est pas composé d'hommes et de femmes. nous voulons donc également encourager les hommes à nous rejoindre afin de travailler ensemble, main dans la main. E-mma voit l'avenir en double, c'est-à-dire où la mixité devient banalité, et où la productivité a pour essence l'égalité.



L'association **Femmes Ingénieurs** assure la promotion du métier d'ingénieur dans le monde de l'éducation, plus particulièrement auprès des jeunes filles. Femmes Ingénieurs, en tant qu'instance représentative des ingénieures françaises assure également la promotion des ingénieures dans le monde du travail et les Conseils d'administration.



**La Fondation ManpowerGroup s'accomplir** apporte son soutien à des organismes à but non lucratif qui développent 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.

Et face aux transformations toujours plus rapides du monde du travail et de la société, la Fondation ManpowerGroup s'accomplir souhaite aussi contribuer à l'analyse des évolutions du marché du travail au travers de :

- La collection d'ouvrages « L'instant qui suit » co-édition Eyrolles/ Fondation ManpowerGroup s'accomplir.
- Le de la Fondation ManpowerGroup s'accomplir.
- L'organisation ou la participation à des événements (débat, colloques ...)

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



**kidscode** est une plateforme éducative en ligne recourant au jeu vidéo Minecraft. A disposition des enseignants pour toutes les matières du primaire et du secondaire (sciences, mathématiques, langues, histoire & géographie, art, apprentissage du code informatique, etc.), kidscode est disponible en français et en anglais et favorise le travail en mode projet (EPI), la créativité et la collaboration.



**Ladies Of Code Paris** est la branche parisienne de [Ladies Of Code](#), une communauté internationale de femmes qui programment. Notre but est de regrouper les femmes dans les métiers de l'informatique, et en particulier de la programmation. Nos membres ont une grande diversité de profils et de niveau d'expérience: développeuses, ingénieurs data, DBA, spécialisées mobile, front/back... et débutantes, professionnelles, chercheuses, étudiantes ou en reconversion.



**Les Pionnières** est le premier réseau d'incubateurs dédié à l'accompagnement des entrepreneures innovantes en France, au Maroc, en Belgique et au Luxembourg. Notre ambition est d'être un accélérateur de mixité entrepreneuriale, d'actionner un levier de croissance formidable rendu incontournable et de mobiliser l'immense potentiel économique des entrepreneures pour créer de la valeur et des emplois dans les territoires.

Plus d'information sur [www.lespionnieres.org](http://www.lespionnieres.org)



## Le web pédagogique

**LeWebPédagogique** est la plus grande communauté éducative francophone, avec 150 000 professeurs.

L'équipe du WebPédagogique propose aux professeurs des ressources pédagogiques (vidéos, jeux, quiz, contenu) sur iPad, de gérer leurs blogs sur leur plateforme et les accompagne dans la gestion de leurs projets scolaires. Pour toutes les matières et tous les niveaux.

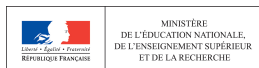
Avec LeWebPédagogique, les professeurs bénéficient d'outils numériques simples, gratuits, sans publicité ni limitation de mémoire ou d'espace disponible pour exceller dans leur métier : enseigner.

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



**L'Usine Nouvelle**, leader de l'information professionnelle B2B vous propose de découvrir l'actualité économique et industrielle des secteurs automobile, aéronautique, btp, défense, énergie et développement durable, métallurgie, télécoms et des nouvelles technologies.

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



**Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche**

<http://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/>



**Orange** est l'un des principaux opérateurs de télécommunications dans le monde, avec un chiffre d'affaires de 40 milliards d'euros en 2015 et 154 000 salariés au 30 juin 2016, dont 96 000 en France. Présent dans 29 pays, le Groupe servait 250 millions de clients dans le monde au 30 juin 2016. Orange est également l'un des leaders mondiaux des services de télécommunications aux entreprises multinationales sous la marque Orange Business Services.

**Orange** est fermement convaincu que la mixité, dans toutes les fonctions et à tous les niveaux de l'entreprise, est un gage d'équité et de performance économique. Nous pensons que l'égalité professionnelle entre femmes et hommes représente un enjeu stratégique car elle favorise la cohésion sociale et contribue à renforcer notre efficacité économique. Nos engagements et nos actions en faveur de l'égalité professionnelle femmes / hommes s'articulent autour de l'égalité salariale, de l'accès des femmes aux postes à responsabilité, de l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée et de la mixité dans toutes les fonctions et en particulier celles des fonctions techniques.

Aujourd'hui les femmes représentent environ 36 % des effectifs permanents, tant en France que dans l'ensemble du Groupe. Orange s'efforce de susciter d'avantage de candidatures féminines dans les domaines techniques pour augmenter le nombre de femmes dans ses recrutements en déployant des actions très en amont pour attirer plus de jeunes filles vers les métiers et filières scientifiques et techniques. C'est pourquoi, 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.

#### **IMPORTANT**

**Les élèves qui participent au concours Science Factor pourront trouver des informations utiles sur plusieurs sites d'Orange :**

- Sur la plateforme **Imagine with Orange**, les élèves pourront trouver des idées d'innovation dont ils pourront s'inspirer : <http://imagine.orange.com/fr> (en particulier dans l'espace Idées - <http://imagine.orange.com/fr/ideas>, des idées d'innovation sont présentées par thèmes de campagnes : sport connecté, le digital pour l'autonomie, vos idées numériques pour le climat, famille connectée)
- Sur le **blog de la recherche**, ils trouveront des articles sur les domaines abordés par la Recherche d'Orange : <https://recherche.orange.com>
- Dans la rubrique Webzine du **Lab Orange**, ils pourront découvrir ou redécouvrir les dernières innovations d'Orange : <http://laborange.fr/>



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

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

## SAGEMCOM

Chez **Sagemcom** c'est grâce à la créativité de nos collaborateurs que naissent les idées. Cette créativité permet d'accompagner nos clients vers le futur, pour rendre possibles les plus belles innovations et inventer les maisons de demain. Grâce à cet engagement, Sagemcom est aujourd'hui un groupe français leader européen sur le marché des terminaux communicants à haute valeur ajoutée (décodeurs, box Internet, compteurs électriques,...). Le Groupe réalise 1,5 milliard d'euros de chiffre d'affaires, compte 4000 salariés présents dans plus de 40 pays – dont environ 30% en France ; et est profitable depuis sa création. Sagemcom opère sur trois marchés majeurs : le broadband, la smart city et l'internet des objets. Plus de 23 millions de terminaux sont conçus, fabriqués et livrés chaque année dans le monde entier par Sagemcom.



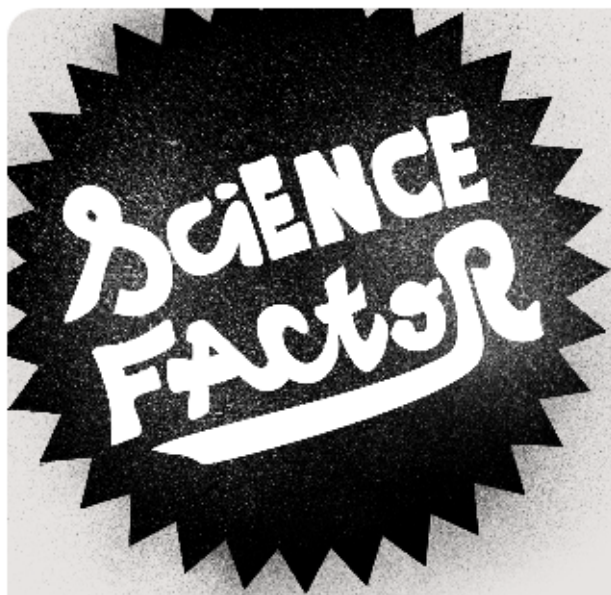
**Synergie** est une association ayant pour objectif, à travers de nombreuses **actions de communication** (conférences, articles, intervention dans des lycées et collèges, ateliers, radio, etc.) d'encourager les jeunes et plus particulièrement les jeunes filles à faire des **études scientifiques supérieures en ingénierie informatique**.

En effet, ce domaine souffre des clichés qui entourent la profession d'informaticien(ne)s et manque de **modèles féminins**, ce qui a tendance à engendrer une réticence des étudiantes à s'y engager. C'est dans cet optique que synergie **propose** et **participe** à des **actions** afin **d'améliorer** cette situation et ainsi **promouvoir** la mixité dans notre domaine.



Chaque année, les marques du **Groupe TF1** accompagnent de différentes façons un grand nombre d'associations qui œuvrent au quotidien partout en France, pour de nombreuses causes.

<http://www.groupe-tf1.fr/>



Rejoins-nous  
sur  
Facebook !



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



Le web pédagogique

KIDSCODE

Retis

FUTURA  
CHANGING THE WORLD

PHOSPHORE



GIW  
GIRLZ IN WEB

LADIES  
OF  
CODE



FONDATION MANPOWERGROUP  
s'accomplir

SagemCOM

ENGIE

orange

