



MONTES ALTI
EDUCATIONAL FOUNDATION



Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
Mars 2020



ACCUEIL



PRECEDENT



SUIVANT



Sommaire de l'édition de mars 2020



Définition des
Edtechs



Méthodologie
de la veille



Analyse des
tendances



Marmelade est une application de micro-apprentissage qui permet d'acquérir des connaissances en répondant à une question affichée sur l'écran d'accueil de son téléphone portable.



Kipoya est une application de soutien scolaire qui permet de verrouiller à distance les applications « récréatives » (réseaux sociaux et jeux vidéos) des téléphones portables et tablettes des élèves en envoyant une série d'exercices adaptés à leur niveau scolaire.

Kahoot!

Kahoot est une plateforme basée sur le jeu qui propose un environnement d'apprentissage ludique et social en générant des QCM ou quiz interactifs.

satchel:

Satchel est une plateforme numérique destinée à optimiser le temps consacré par les enseignants et le personnel scolaire à la gestion de classe.



Studytracks est une application qui permet aux élèves de réviser en chantant.



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Définition des Edtechs :

L'acronyme EdTech est l'abréviation de «Educational Technology». **Les EdTechs consistent à utiliser les nouvelles technologies pour faciliter et améliorer l'apprentissage et la transmission des connaissances.**

Par exemple, le «e-learning» a pour but de proposer une formation en ligne individuelle au lieu d'assister physiquement aux cours. Les «classrooms» et les MOOCs (Massive Open Online Courses) sont des **cours et formations diffusés sur Internet**. Le LMS (Learning Management System) permet de diffuser des contenus pédagogiques en ligne et potentiellement des cours complets. Il existe également des robots éducatifs qui accompagnent les jeunes dans leur apprentissage en captant leur attention.

Les EdTechs proposent des services sur mesure et à la demande. Elles révolutionnent la formation en permettant de **concevoir un parcours d'apprentissage personnalisé pour les étudiants**.

En général, les enseignants et les écoles en général bénéficient également de ces technologies pour faciliter la transmission des connaissances en collaboration avec leurs étudiants par un enseignement participatif et pédagogique. Par ailleurs, ces derniers utilisent ces technologies comme des **plateformes en ligne pour mieux organiser, contrôler et suivre l'apprentissage et adapter leurs enseignements aux étudiants**. Ces technologies permettent aux professeurs et aux institutions de fournir des services plus pertinents et plus efficaces.

Les Edtechs profitent aux étudiants et aux enseignants ainsi qu'aux écoles. Elles améliorent le dialogue, l'éducation, le travail de l'administration, l'apprentissage et surtout la pédagogie.

[Découvrir la méthodologie de veille](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Veille prospective - définition



Définition

La veille prospective consiste à mettre en œuvre un processus de surveillance systématique de l'environnement afin d'identifier les signaux faibles et matures qui sont des indicateurs de changement. Il s'agit de collecter des informations stratégiques pour pouvoir anticiper les changements de l'écosystème afin d'y répondre le plus tôt possible et de manière adéquate. La veille prospective permet de soutenir la mise en œuvre d'une stratégie commerciale et technologique.

Méthodologie

Une méthode efficace consiste à effectuer une veille sur l'évolution des produits et des services.

Les mesures suivantes ont été prises pour effectuer la veille et illustrer les résultats :

- Recherche, analyse et comparaison d'une douzaine d'offres innovantes dans le secteur Edtech.
- Identification et compréhension des avantages commerciaux et technologiques de ces technologies.
- Identification des tendances et des innovations Edtech. Les tendances représentent les caractéristiques et les développements du marché.

Objectifs

Une entreprise ou un établissement d'enseignement qui veut être durablement compétitif doit être constamment au courant des changements de son marché afin de limiter les risques ou de profiter de ces changements pour assurer son attractivité.

- Surveiller l'évolution des produits et services.
- Identifier les tendances et stratégies innovantes à long terme.
- Analyser, critiquer et comparer ces informations avec la stratégie existante de l'organisation de référence.
- Évaluer la concurrence et leurs stratégies d'affaires à travers leurs innovations.
- Effectuer une auto-évaluation et élaborer une stratégie.
- Trouvez l'inspiration dans les tendances commerciales et technologiques.

[Découvrir l'analyse de tendances Edtech](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Analyse des tendances Edtech



Le **canton de Genève**, en concertation avec le Conseil fédéral, a instauré du **16 mars jusqu'au 19 avril**, le **confinement** des élèves de l'école obligatoire, de l'enseignement secondaire II et des personnes réalisant des études supérieures afin de **limiter la propagation du coronavirus**. Les établissements de la petite enfance, l'école primaire et les structures de l'enseignement spécialisé assurent cependant un **accueil très restreint** pour les **enfants des parents qui travaillent dans un domaine lié à la gestion de la pandémie**.

La **crise du Covid-19** représente pourtant de **très grandes opportunités pour certains secteurs de l'économie, comme celui** des Edtechs. En effet, les mesures de confinement ont fait prendre conscience aux établissements scolaires de la **nécessité de disposer d'un plan de continuité de l'enseignement** reposant principalement sur un **enseignement à distance rendu possible par des solutions Edtech**. Ce secteur a parfaitement saisi cette **opportunité** et la plupart de ses acteurs **met à disposition des établissements scolaires leurs outils et technologies pendant la période de confinement**. A titre d'exemple, l'association **Edtech France** qui fédère plus de 250 entreprises offre gratuitement et sans conditions des ressources et outils numériques à destination des établissements, des enseignants, des parents des élèves et des élèves.

Quels sont les besoins auxquels doivent répondre ces solutions, en période de confinement ?

- **L'interaction entre les élèves et les enseignants doit être maintenue à travers un enseignement à distance**. C'est ce que permet en partie la start-up **Kahoot** à travers un environnement d'apprentissage ludique et social permettant l'émission de QCM interactifs **réalisables à distance**.
- **L'acquisition des connaissances par les élèves doit également se poursuivre**. L'application **Marmelade** favorise le **micro-apprentissage** à travers l'affichage d'une question sur l'écran d'accueil des téléphones portables des élèves. La **réponse à la question**, qu'elle soit correcte ou erronée, **permet de débloquent son téléphone** et d'accéder à son contenu. Dans un même registre, **Kipoya** permet de **verrouiller à distance les applications « récréatives »** (réseaux sociaux et jeux vidéos) des téléphones portables et tablettes des élèves en envoyant une série d'exercices adaptés à leur niveau scolaire. La **réalisation de ces exercices est la clé de déverrouillage de ces applications**. Dans un ton plus léger, **Studytracks** permet de réviser ses leçons à travers la musique et le chant.
- **La gestion administrative des classes et les interactions avec les parents**, bien que moins importantes, **ne doivent pas être négligées** afin de garantir une **reprise d'une activité normale le plus rapidement possible**. C'est ce que propose la solution **Satchel One** en **optimisant le temps consacré par les enseignants à cette tâche**.

La crise du Covid-19 représente donc un **tremplin économique conséquent et indéniable** pour les **entreprises Edtech** qui font face à une augmentation exponentielle de la demande. Cette dernière doit être cependant **relativisée au regard de la crise des finances publiques potentielle** qui va suivre suite aux **annonces économiques protectrices** réalisées par les autorités suisses.

[Découvrir les tendances Edtech](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Tendances Edtech



Cours collaboratif, plateforme d'apprentissage et développement des «soft skills»

Les plateformes en ligne permettent de transmettre des informations et facilitent les processus d'apprentissage.

- L'accessibilité des connaissances à travers différents supports est le principal avantage de ces technologies. Elles permettent l'apprentissage à distance à un moment approprié pour l'individu.
- Ces plateformes favorisent la collaboration entre les enseignants et les étudiants. Elles facilitent les activités de groupe et la communication.
- Elles permettent le suivi de l'évolution de l'apprentissage et la mise en place de procédures pédagogiques.



Intelligence artificielle et apprentissage adaptatif

L'intelligence artificielle (IA) utilisée par les Edtechs facilite l'apprentissage qui est personnalisé. Les Edtechs apprennent par elles-mêmes comment mieux enseigner aux étudiants.

- L'IA aide à comprendre le raisonnement de l'individu, prend en compte ses connaissances et les meilleurs moyens pour favoriser son apprentissage.
- Cette technologie facilite l'apprentissage en utilisant les techniques les plus appropriées au meilleur moment.
- Les enseignants peuvent utiliser l'analyse réalisée par ces outils pour mieux comprendre les élèves et leurs processus cognitifs et d'apprentissage.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Tendances Edtech



Plateforme d'apprentissage expérientiel

Les Edtechs proposent des opportunités de stage à destination des étudiants et enseignants.

- Ces services permettent de mieux comprendre le marché du travail et ses opportunités.
- Les étudiants reçoivent une formation pratique avec un mentorat d'experts.
- Les entreprises peuvent découvrir de nouveaux talents tandis que les étudiants peuvent appréhender le marché du travail.



Edmodo



MENTOR MIND



Graduway



Outils pour créer des examens, noter, évaluer, corriger des documents avec un système anti-triche.

Ces Edtechs donnent accès à une plateforme sécurisée afin de mettre en place une procédure d'évaluation.

- Elles permettent la création d'examens (QCM, texte à trous, dissertation, graphique...) dans toutes les matières, incluant notamment des outils de notation et d'évaluation.
- Ces plateformes facilitent le suivi des résultats des élèves pour visualiser les évolutions des notes par élève et par classe. Ces technologies sont sécurisées et empêchent toute tricherie.



BCDiploma

TOP HAT

Revisely

testwe



Apprentissage par le jeu

En utilisant des outils amusants et éducatifs, les Edtechs utilisent le jeu comme un moyen de faciliter l'apprentissage et d'attirer l'attention des étudiants de tous âges.

- Ces technologies permettent de réinventer les méthodes d'apprentissage en utilisant les neurosciences.
- Elles valorisent l'interaction et l'intelligence collective ainsi que l'expérience de groupe et la créativité.



elever

Kinems



PLAY2SPEAK



memrise

Apprentissage des langues

L'apprentissage des langues est plus facile et plus rapide.

- Les Edtechs mesurent le rythme d'apprentissage de l'individu et adaptent le contenu du cours en fonction des connaissances.
- Ces technologies sont accessibles en permanence et permettent des processus d'apprentissage plus efficaces.



memrise



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Tendances Edtech



Vie scolaire

Les Edtechs promeuvent la communauté scolaire ainsi que le bon fonctionnement et la bonne marche de l'école.

- Ces technologies favorisent la communication entre les enseignants, les élèves et les parents.
- Elles facilitent les procédures administratives telles que le suivi des dossiers scolaires ou des absences, par exemple.
- Elles mettent en avant de nouvelles techniques pédagogiques pour soutenir les étudiants, par exemple en leur décernant des prix.



Outils ou solutions pour améliorer directement ou indirectement le bien-être physique et psychologique des élèves et/ou des enseignants.

Ces technologies ont un impact significatif sur les performances académiques, la qualité de l'enseignement, l'excellence pédagogique et la réputation de l'école.

- Ces technologies permettent de réduire au maximum le travail administratif de l'enseignant afin qu'il puisse se concentrer sur l'enseignement et sur le bien-être des élèves.
- Ces plates-formes visent à garantir l'intégrité physique et psychologique des étudiants.

PocketCampus





Marmelade : le micro-apprentissage à portée de mains

Marmelade est une application de micro-apprentissage qui permet d'acquérir des connaissances en répondant à une question affichée sur l'écran d'accueil de son téléphone portable. La réponse à la question, qu'elle soit correcte ou erronée, permet de débloquer son téléphone et d'accéder à son contenu.



Type

Outil favorisant l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

Transformer un natel en outil pédagogique et un geste du quotidien en processus d'apprentissage continu.

Prix

Aucune information est disponible actuellement à ce sujet.

Nombre d'utilisateurs

Depuis 2019, l'application revendique une vingtaine de clients pour environ 13'000 utilisateurs.

Stade de développement

Fondée en 2017, Marmelade a lancé son application à destination des bacheliers français en 2018 pour ensuite ouvrir son produit à destination des entreprises.

La start-up a procédé à une levée de fonds de EUR 500'000 en 2018. Cette dernière a d'ailleurs lancé une nouvelle levée de fonds en février 2020.

Link <https://marmelade-app.fr/>



Marmelade : le micro-apprentissage à portée de mains

Bénéfices

- La solution favorise l'apprentissage de connaissances à travers le débloqué de l'écran d'accueil du téléphone portable.
- La start-up met à la disposition des établissements scolaires, un catalogue de questions et de formations. Ces derniers ont cependant toute latitude pour proposer leurs propres questions.
- L'application permet de paramétrer le nombre de questions souhaitées par jour ainsi que les plages horaires pendant lesquelles les questions seront posées.
- Selon la réponse proposée, l'intelligence artificielle de Marmelade permet de générer une brève fiche explicative complétant la réponse avec des informations supplémentaires.
- Le progrès des élèves et l'acquisition des connaissances sont mesurés par Marmelade.
- Les fonctions du téléphone ne sont pas altérées. A titre d'exemple, un appel téléphonique sera prioritaire et ne nécessitera pas de répondre à la question pour répondre à son interlocuteur.
- Marmelade est disponible sur IOS et Android, les deux systèmes d'exploitation les plus répandus dans le monde.

Convient à :

Maternelle	★	Ecole primaire	★★
Ecole secondaire	★★★	Université	★





Marmelade : le micro-apprentissage à portée de mains

Analyse de l'intérêt de l'offre

Marmelade est une application permettant aux élèves d'**acquérir des connaissances à travers le déblocage de l'écran d'accueil de leur téléphone.**

De manière identique à la solution Wooclap (présentée dans l'édition de juin 2019 disponible ici) Marmelade transforme le téléphone portable, traditionnellement considéré comme un **obstacle à l'apprentissage**, en une **opportunité d'acquérir des connaissances** à travers un geste quotidien maintes fois réalisé par les élèves. En effet, un utilisateur moyen consulte son téléphone portable entre **150 et 220 fois par jour** ce qui laisse envisager le **potentiel pédagogique de l'application**. A ce titre, Marmelade affirme qu'en moyenne **23 interactions** sont réalisées par utilisateur et par jour chez ses clients.

Un enseignant peut ainsi **programmer des questions portant sur les connaissances transmises** lors d'un cours et vérifier leur bonne assimilation par les élèves dans les jours qui suivent. Notons également que le **contenu des questions est totalement personnalisable** et pourra être proposé pour différents cours.

Les dirigeants d'établissements scolaires pourront également se saisir de cet outil pour **réaliser des campagnes de sensibilisation**. A titre d'exemple, en cette période marquée par le confinement des élèves à leur domicile face à la propagation du **Covid-19**, des questions relatives aux **comportements de distanciation sociale** peuvent être posées afin de déterminer si le message de prévention de l'établissement ou des autorités a bien été assimilé par les élèves.

Cette application présente cependant quelques limites. Tout d'abord son outil favorise l'acquisition de connaissances mais **ne porte pas sur le développement d'un esprit critique ou d'une capacité d'analyse**. En effet, les réponses pour débloquer le téléphone sont uniquement binaires. A cet égard, Marmelade doit être perçue comme un **complément d'apprentissage**.

Dans une autre logique, **tous les élèves ne possèdent pas de smartphone pour des raisons économiques**. Certains parents souhaitent également ne pas confier un téléphone portable à leurs enfants pour des **motifs éducationnels et culturels**. Un établissement scolaire en choisissant d'offrir Marmelade à ses élèves pourrait provoquer une certaine forme d'**inégalité sociale et économique** devant l'**acquisition des connaissances** parmi ses élèves. L'école reste un facteur important d'**ascenseur social**, bien que de nombreux intellectuels tels que le sociologue Pierre Bourdieu ait mis en lumière la **reproduction sociale** et les **inégalités** inhérentes à son fonctionnement. Dès lors, l'adoption d'une telle application pourrait engendrer des **résultats contreproductifs** à cet égard.



Kipoya : verrouiller les téléphones portables pour mieux apprendre

Kipoya est une application de soutien scolaire qui permet verrouiller à distance les applications « récréatives » (réseaux sociaux et jeux vidéos) des téléphones portables et tablettes des élèves en envoyant une série d'exercices adaptés à leur niveau scolaire. La réalisation de ces exercices est la clé de déverrouillage de ces appareils.

Type

Outil favorisant l'acquisition de connaissances et la pratique d'exercices scolaires.

Avantage compétitif

Favoriser l'apprentissage chez l'élève tout en réduisant les conflits entre les parents et les élèves autour du téléphone portable.

Prix

Kipoya offre 14 jours d'essai pour tester la solution. Un forfait mensuel de EUR 4,99 est disponible sans engagement tandis qu'acquérir la solution sur un an pourra se faire au prix de EUR 3,99 par mois. La start-up offre gratuitement son service en cette période de propagation du coronavirus jusqu'aux vacances de Pâques.

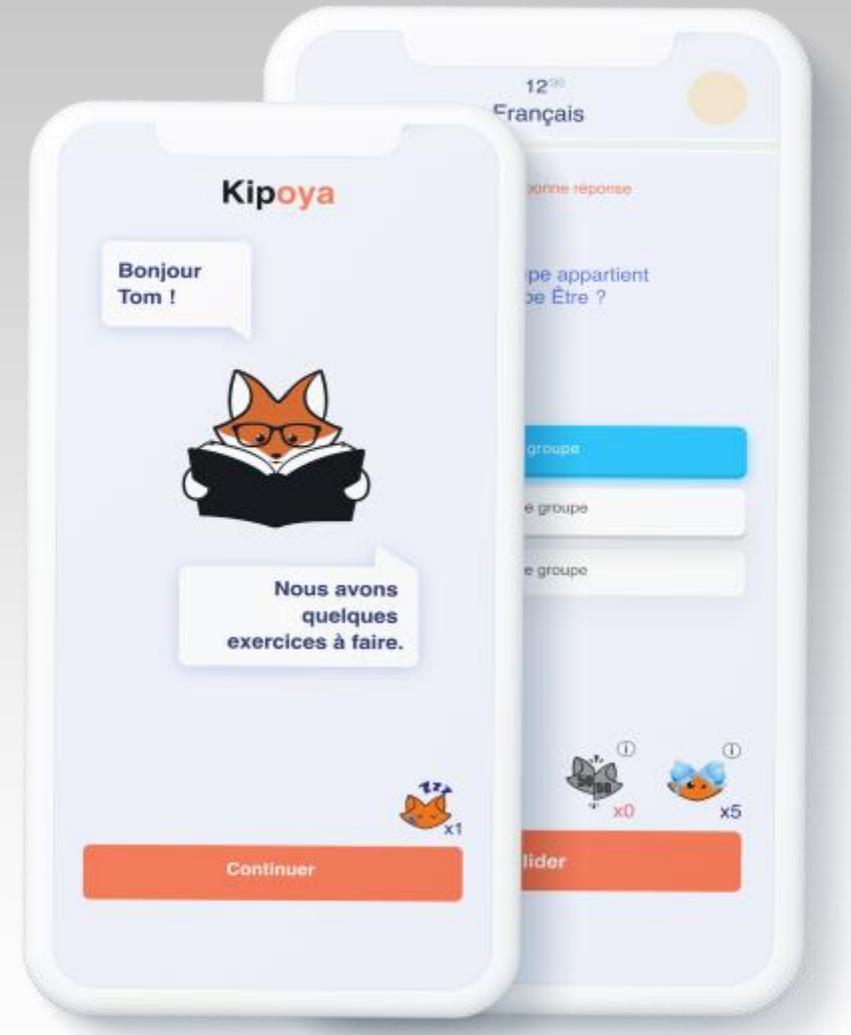
Niveau de développement

La start-up a été créée en juillet 2018. La mise à disposition du produit pour le grand public a été réalisée en janvier 2020.

Convient à :

Maternelle	★	Ecole primaire	★ ★ ★
Ecole secondaire	★ ★ ★ ★	Université	★

Link <https://kipoya.com/>





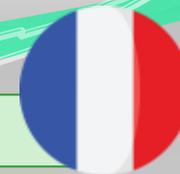
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

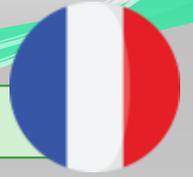


Kipoya : verrouiller les téléphones portables pour mieux apprendre

Bénéfices

- Les exercices consistent en des évaluations sous forme de quizz permettant une mémorisation des cours et un ancrage des connaissances.
- Les exercices portent sur le français et les mathématiques pour les élèves âgés entre 11 et 14 ans.
- Différents niveaux de difficulté d'exercices existent en fonction de l'âge et de la classe de l'élève.
- Une interface personnalisée permet aux parents de suivre les résultats de l'élève et son évolution.
- Les exercices sont courts, entre 10 et 20 minutes, ce qui permet une concentration maximum de l'élève.
- Les parents vont pouvoir paramétrer une plage horaire permettant d'activer le blocage de l'appareil.
- Le paramétrage de l'application est simple et intuitif et se réalise en moins d'une minute.
- Les fonctions essentielles du téléphone telles que les appels et les messages ne sont pas verrouillées volontairement pour des raisons de sécurité.
- La solution s'engage à respecter scrupuleusement une charte éthique en ce qui concerne la protection des données.





Kipoya : verrouiller les téléphones portables pour mieux apprendre

Analyse de l'intérêt de l'offre

Kipoya est une application **bloquant les réseaux sociaux et les jeux vidéo sur les portables et les tablettes des élèves**. La réalisation des exercices permet de **débloquer les applications récréatives**. L'application est en premier lieu **destinée aux parents des élèves** afin qu'ils incitent leurs enfants à réviser. Néanmoins, cette solution peut être **recommandée par les établissements scolaires** à destination des parents notamment en cette **période de confinement dû à la propagation du Covid-19** ou les distractions sont légion à domicile.

90% des collégiens sont équipés d'un smartphone et passent en moyenne **2h40 par jour sur les réseaux sociaux**. Kipoya cherche à capter **une infime partie de ce temps**, entre 10 et 20 minutes, en proposant des exercices à réaliser pour **débloquer les applications** des réseaux sociaux et des jeux vidéo.

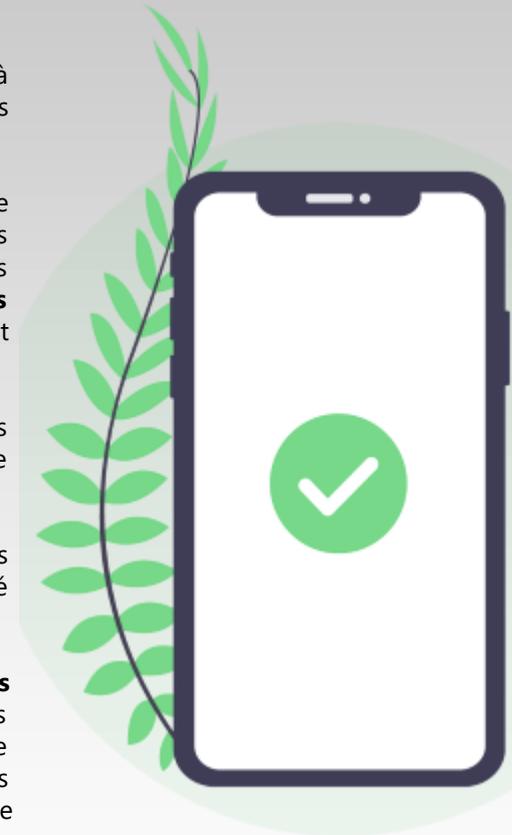
Kipoya est une solution intéressante en ce qui concerne les interactions entretenues par les parents et leurs enfants au sujet du téléphone portable. Cet **objet est souvent au centre de conflits** entre ces derniers. Traditionnellement, les objets technologiques tels que les téléphones et consoles de jeux vidéo étaient confisqués, cachés tant que les devoirs et les exercices n'étaient pas réalisés et induisaient des tensions. Kipoya évite ce type de situation en **redonnant le contrôle en partie aux parents sur les téléphones portables de leurs enfants non pas sur l'objet** en tant que tel mais sur les **contenus auxquels ils peuvent accéder** ce qui peut paraître potentiellement **moins invasif et répressif** par les enfants que de s'emparer de leur téléphone.

Reste que cette solution présente un certain nombre d'inconvénients. Une première **limite technique** inhérente à l'application porte sur les **éléments qu'elle est en mesure de bloquer à savoir les applications en ligne**. A titre d'exemple, des jeux vidéo ne nécessitant pas une connexion Internet, certes de plus en plus rare, échapperont au blocage.

Un second inconvénient porte sur le **contenu des exercices proposés**. Ces derniers se **concentrent** actuellement que sur les **mathématiques et le français** ce qui limite en partie l'attrait de la solution à destination de certains parents qui ne verraient pas l'utilité d'une telle application si leur enfant dispose de bonnes notes dans ces matières.

La **principale limite** de ce service reposerait sur le **caractère retributif immédiat de la solution en réponse à la réalisation des exercices**. En effet, l'adoption d'une telle solution instaure une « **récompense** » à savoir l'accès aux réseaux sociaux et aux jeux vidéos alors que la **réalisation d'exercices pour conforter ses connaissances doit être assimilée par l'enfant comme nécessaire** afin de poursuivre ses études. Le risque étant d'**intérieuriser chez l'élève une attente de récompense immédiate en réaction à un effort fourni**. Le fruit des efforts réalisés n'est pas toujours visible et disponible dans une temporalité si courte ce qui pourra potentiellement décourager un élève dans la suite de ses études et de sa vie professionnelle.

Par ailleurs, les **principes d'autonomisation et de responsabilisation de l'élève** ne sont pas privilégiés par les concepteurs de la solution en ce qui concerne sa gestion des outils numériques. Néanmoins, l'application semble être un outil pertinent dans une logique de transition vers une utilisation plus modérée des réseaux sociaux et d'Internet par les élèves.





Kahoot : le jeu au service de l'apprentissage

Kahoot est une plateforme basée sur le jeu qui propose un environnement d'apprentissage ludique et social en générant des QCM ou quiz interactifs.

Type

Outil favorisant l'apprentissage des élèves.

Avantage compétitif

Kahoot centre son produit sur la gamification en utilisant les mécanismes du jeu pour favoriser l'acquisition et l'assimilation de connaissances par les élèves.

Nombre d'utilisateurs

Kahoot revendique plus d'un milliard de joueurs par an répartis dans plus de 200 pays. Plus de 50% des enseignants américains utilisent la solution.

Prix

Kahoot est une solution freemium. Une version gratuite est disponible mais se voit cependant bridée dans les fonctionnalités qu'elle propose. Une version professionnelle peut être acquise au prix de EUR 3 par enseignant et par mois. La version premium qui offre toutes les fonctionnalités de la plateforme s'acquière au prix de EUR 6 par mois et par enseignant.

Comment cela fonctionne ?

- L'enseignant crée un Kahoot (QCM ou quiz interactif) sur la plateforme.
- Le quiz est diffusé en présentiel ou en ligne. Les questions et les réponses sont affichées sur un grand écran tandis que les élèves répondent sur leurs propres appareils.
- Un rapport analytique est émis en ce qui concerne les réponses des élèves permettant de mesurer par exemple l'intégration des connaissances de manière simple et instantanée.

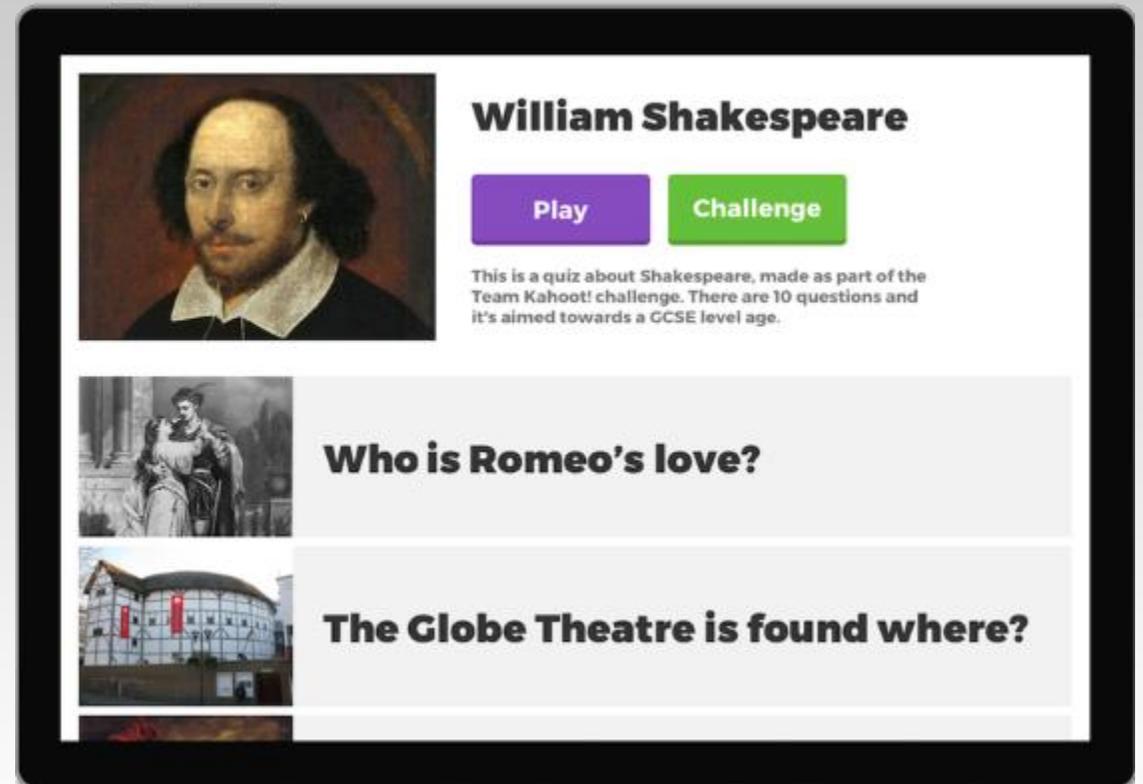
The screenshot shows the Kahoot! interface for a math quiz titled "Subtraction Multi-Digit Numbers (MATH)". The current question is "What is the difference between 4,120 and 3,102?". The interface includes a timer for 60 seconds, a "Remove" button, and a list of answers: 912, 1,022, 1,018, and 1,000. The interface also shows a "Question bank" and "Add question" button.



Kahoot : le jeu au service de l'apprentissage

Bénéfices

- La création du jeu (questionnaire QCM) est rapide et se réalise en quelques minutes.
- Les questions que souhaitent poser l'enseignant peuvent être importées depuis un fichier Excel.
- Une base de données comprenant 500 millions de questions est à la disposition des enseignants.
- Des supports annexes peuvent être ajoutés au sein du QCM comme par exemple des vidéos Youtube.
- Le QCM peut être diffusé en présentiel sur un rétroprojecteur ou à distance via un service de visio-conférence.
- Les élèves peuvent répondre aux questions de manière individuelle ou en équipes.
- Des sondages peuvent collecter les réactions et commentaires des élèves de manière instantanée.
- Des rapports détaillés recensant les réponses des élèves peuvent être produits par la plateforme ce qui permet un suivi du progrès des étudiants.
- Ces rapports sont facilement partageables entre les enseignants et les administrateurs scolaires permettant un suivi global et complet de l'élève.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





Kahoot : le jeu au service de l'apprentissage

Analyse de l'intérêt de l'offre

Kahoot est un outil permettant de **créer des QCM interactifs** destinés à **favoriser la participation des élèves** et leur engagement.

La solution peut permettre tout d'abord aux enseignants d'**introduire de nouveaux sujets** en évaluant les connaissances antérieures des élèves. De par le format universel des questions à choix multiples, Kahoot semble pouvoir être **adapté à n'importe quel cours et matière enseignés**.

Dans une même logique, cet outil peut également être utilisé afin d'**identifier les connaissances qui n'auraient pas été assimilées par les élèves** après une leçon. La solution permet de relever les réponses des élèves à l'issue de chaque session de questions afin de déterminer quelles informations ont bien été retenues. L'enseignant pourra revenir lors du prochain cours sur les notions qui n'auraient pas été bien comprises facilitant ainsi la bonne compréhension de tous et de meilleurs résultats. **Un suivi personnalisé et adapté de chaque élève** peut dès lors être réalisé par l'établissement scolaire ce qui peut **renforcer l'excellence pédagogique de ce dernier**.

De manière plus anecdotique, mais néanmoins importante, Kahoot affiche les réponses sur l'écran visible par tous les élèves mais n'indique par les élèves qui se sont trompés dans la formulation de leur réponse. Cela permet de ne pas **décourager les étudiants les plus timides en les incitant à participer** à travers la garantie de l'anonymat des réponses.

Le fait de pouvoir répondre à un Kahoot en équipe de plusieurs élèves est particulièrement intéressant. Cela peut potentiellement **habituer les élèves à travailler en groupe, à motiver et argumenter leurs choix**. Cela favorise dès le plus jeune âge, la capacité d'un élève à travailler en équipe et ne pourra que l'aider lors de ses futurs travaux à réaliser avec d'autres étudiants dans la poursuite de ses études.

La possibilité d'**utiliser Kahoot en présentiel et en ligne** renforce également le caractère attractif de la solution en permettant d'**assurer un enseignement à distance** ou en permettant aux élèves de **réaliser leurs devoirs à la maison** via cette application. En période de confinement dû à la propagation du Covid-19, Kahoot peut être un **outil opportun que peuvent proposer les établissements scolaires et les enseignants**.

Reste que cette **solution présente quelques désavantages**. Tout d'abord, les élèves doivent **répondre via leurs propres téléphones portables ou tablettes**. Cela nécessite que chacun d'entre eux dispose de tels outils. L'établissement scolaire peut acquérir de tels moyens ce qui **nécessitera cependant un investissement conséquent**. Le format des questions est également quelque peu limité. Ne sont disponibles que des QCM ou des quizz ce qui **ne permettra pas de dépasser le simple objectif pédagogique d'acquérir des connaissances**.





Satchel One : une plateforme sur mesure de gestion de classe

Satchel est une plateforme numérique destinée à optimiser le temps consacré par les enseignants et le personnel scolaire à la gestion de classe. L'outil centralise en un seul endroit différentes applications utiles à l'encadrement des élèves.

Type

Outil de gestion de classe.

Avantage compétitif

La solution réduit le temps des enseignants consacré aux tâches administratives concernant la gestion de leur classe.

Prix

Aucune information publique est disponible actuellement sur le prix de cette technologie. Le prix variera cependant en fonction des applications choisies.

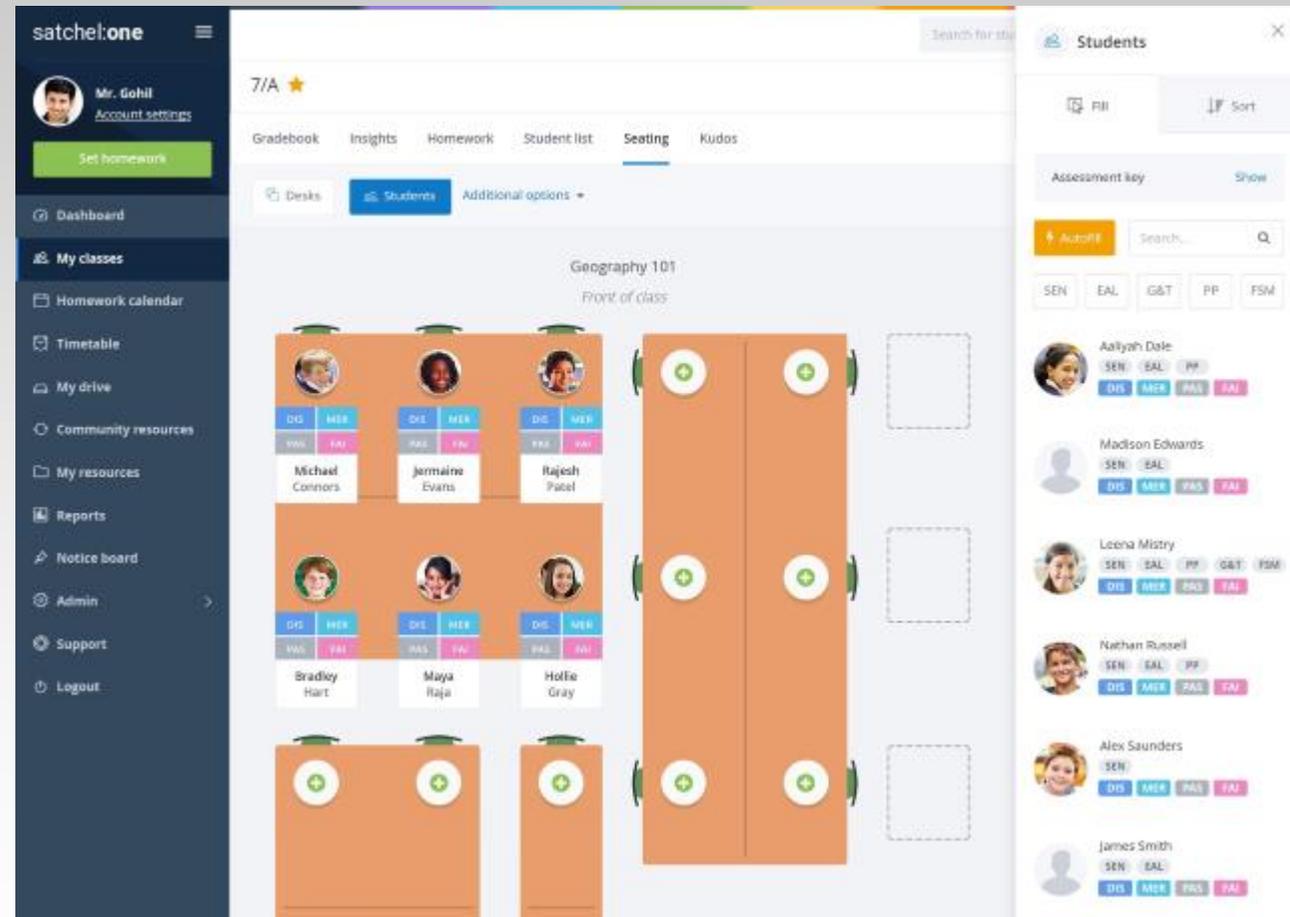
Nombre d'utilisateurs

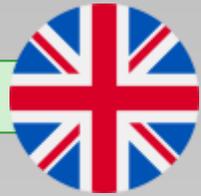
La start-up revendique plus de 1'600 utilisateurs en ce qui concerne ses différentes applications. 1/3 des écoles secondaires britanniques ont acquis son produit phare Show my homework, une aide à la planification, gestion et réalisation des devoirs.

Convient à : Ecole primaire et secondaire ★★★★★

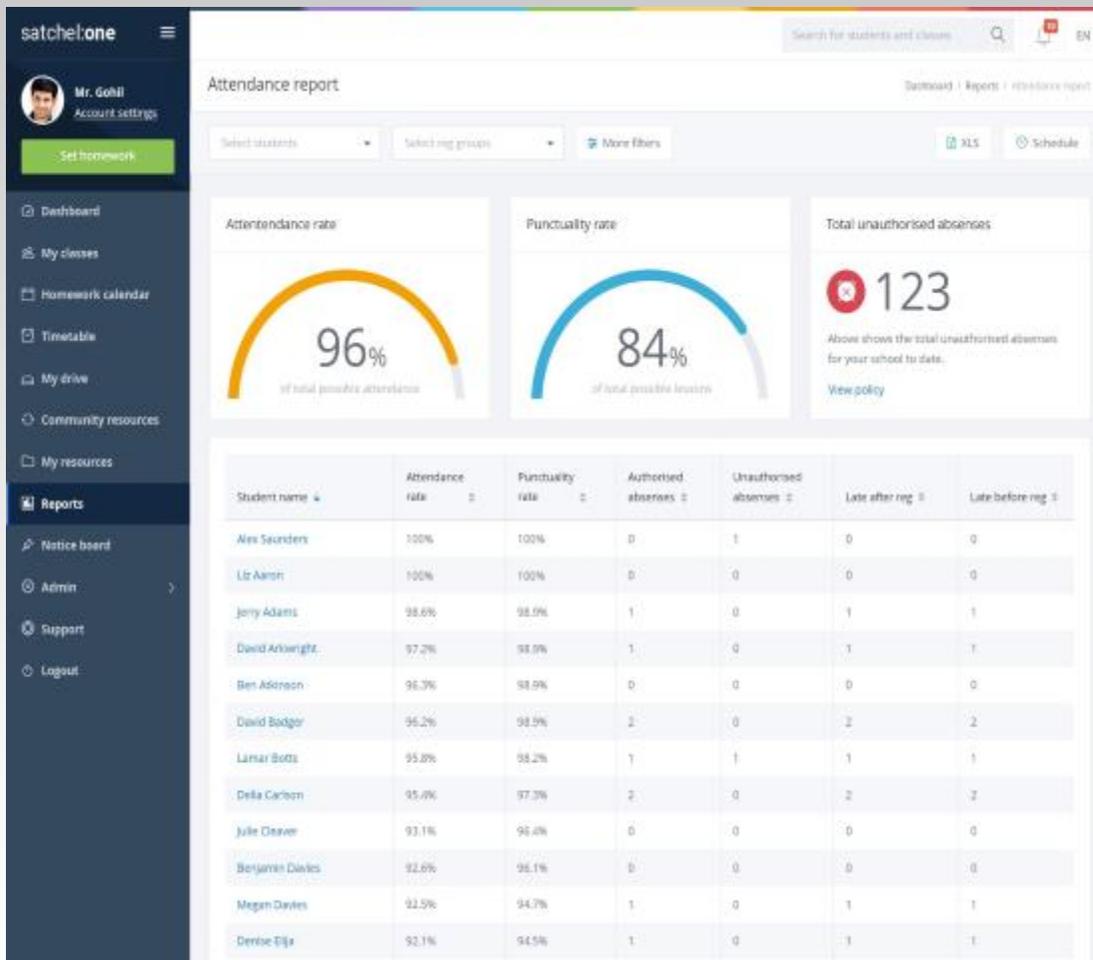
Cette solution semble adéquate uniquement dans un contexte d'études en école primaire et secondaire. Les différentes applications proposées portent sur la gestion d'une classe qui ne concerne pas les études supérieures, les enseignants évoluant au sein de ces structures étant en partie dispensés de ce type de tâches.

Link <https://www.teamsatchel.com/>





Satchel One : une plateforme sur mesure de gestion de classe



Bénéfices

- La solution permet pour l'enseignant de planifier les devoirs et de s'assurer de leur bonne exécution et pour les élèves de les soumettre en ligne à travers la plateforme. L'enseignant peut également personnaliser les devoirs en fonction du niveau des élèves. Les parents sont également intégrés dans le processus et notifiés du travail de leur enfant.
- La solution permet de créer des plans de classe et d'optimiser le placement des élèves en salle de cours.
- La présence des élèves en classe, la fréquentation aux cours ainsi que leur ponctualité sont gérées depuis la plateforme. Des statistiques sont émises au niveau des élèves et de l'institution.
- Les emplois du temps peuvent être construits sur la plateforme. Les mises à jours des horaires et des lieux sont communiquées aux élèves automatiquement.
- Un suivi des élèves en ce qui concerne le comportement est réalisable à travers la distribution en ligne de bons et mauvais points. Le système permet facilement de détecter les étudiants devant bénéficier d'un suivi accru par l'établissement scolaire.
- La gestion des «mauvais comportements scolaires» peut être effectuée grâce à l'outil. Les retenues des étudiants pour mauvais comportement peuvent être planifiées depuis la solution. L'étudiant ainsi que ses parents sont immédiatement notifiés d'une telle mesure.
- Satchel One propose également du contenu pédagogique à destination des enseignants pour faciliter la transmission des connaissances.



Satchel One : une plateforme sur mesure de gestion de classe

Analyse de l'intérêt de l'offre

Satchel One offre à destination des enseignants et établissements scolaires un outil favorisant une **gestion optimisée de leur classe**. A travers diverses applications, les enseignants sont en mesure de **réduire le temps** consacré à la **gestion des devoirs, des emplois du temps, de la présence en cours, des plans de classe ou encore des sanctions disciplinaires**.

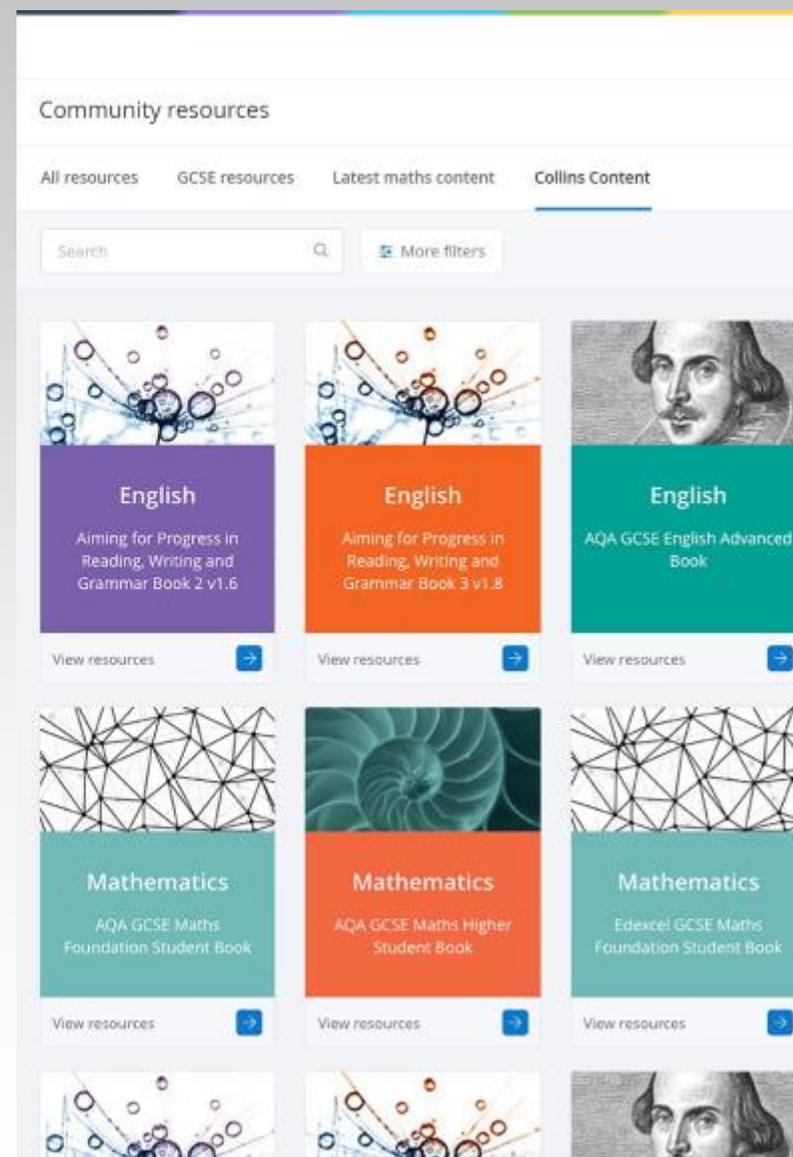
Un avantage non négligeable de la solution réside dans la **centralisation en une plateforme de toutes ces fonctionnalités**. De nombreuses solutions existent pour chaque fonctionnalité sur le marché Edtech. **Satchel n'innove pas radicalement en proposant ces services** en tant que tel **mais en les regroupant en une seule plateforme**. La solution évite la multiplication des prestataires utilisés, nécessitant différentes connexions relativement chronophages et permet donc aux enseignants de **drastiquement réduire le temps consacré à ces tâches**.

Dans une autre logique, un élément particulièrement attractif de la solution réside dans le fait que les **différentes applications ne fonctionnent pas en silos mais communiquent entre elles**. A titre d'exemple, une absence non justifiée relevée par l'application de présence aux cours engendrera, si l'établissement le paramètre ainsi, la réalisation d'une retenue et une notification qui sera envoyée aux parents. Cela permet de réaliser un **suivi efficace de l'élève** et de **proposer un accompagnement par l'établissement scolaire** si le besoin s'en fait ressentir.

Par ailleurs, Satchel One **n'impose pas toutes les fonctionnalités** dans son offre commerciale. Les établissements scolaires peuvent choisir parmi les différentes applications celles qui correspondent le plus à leurs besoins ce qui est **avantageux sur un plan économique et fonctionnel**.

Le produit de la start-up présente néanmoins certaines limites. En premier lieu, la solution peut paraître potentiellement **répressive** par les élèves si toutes les fonctionnalités sont adoptées par un établissement scolaire. Tous les événements et actions se réalisant au sein d'un établissement d'éducation sont **rapportés, mesurés et analysés** ce qui peut induire un **sentiment de surveillance généralisée** et être **contreproductif au niveau pédagogique et réputationnel** de l'établissement.

De plus, bien que Satchel offre la possibilité de ne choisir que certaines applications parmi celles à disposition, la start-up ne propose que ses produits ce qui n'offre aucun choix à l'établissement scolaire dans la sélection du prestataire. Un enseignant sera potentiellement plus enclin à choisir Satchel One pour la **centralisation des services que l'entreprise offre** plus que pour la **pertinence de ses produits**.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Studytracks : apprendre en chanson

Studytracks est une application qui permet aux élèves de réviser en chantant. Des fiches de révision sont réalisées par des professeurs tandis que des producteurs, musiciens et interprètes les mettent en chanson.

Type

Outil d'aide à la mémorisation et à l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

L'avantage principal de cet outil réside dans sa capacité à inciter les élèves à réviser à travers un support qu'ils affectionnent particulièrement : la musique.

Prix

La solution pour les élèves sans l'accompagnement d'un de leurs professeurs est disponible pour EUR 4.99 par mois. Les enseignants peuvent faire bénéficier la solution à leurs élèves au prix de EUR 10 par mois avec un nombre illimité d'identifiants.

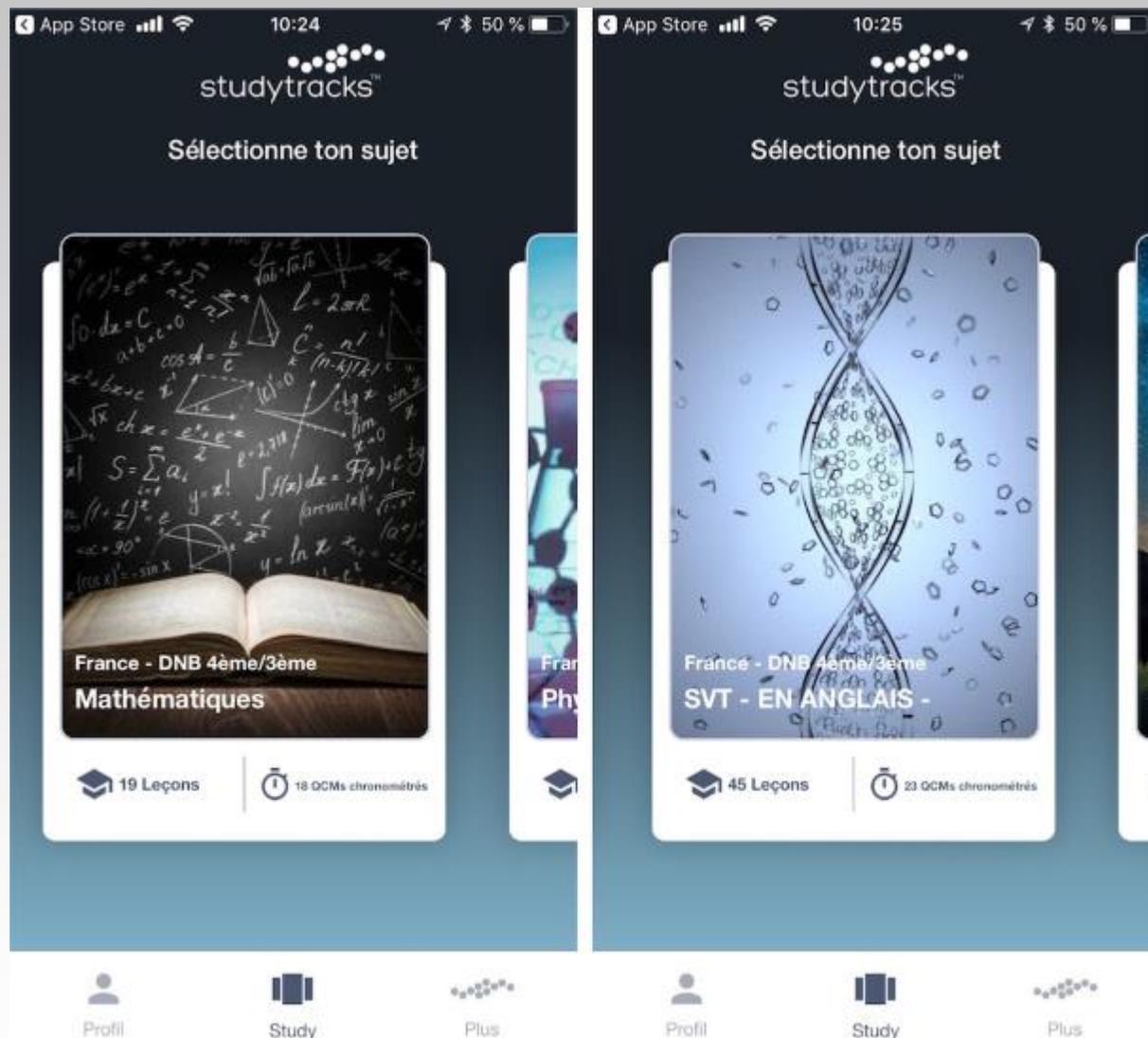
Nombre d'utilisateurs

L'application Studytracks a été téléchargée plus de 500'000 fois dans le monde et plus de 200'000 fois en France. La forte utilisation de l'application en France est expliquée par la collaboration de la start-up avec des artistes de renommée dans l'hexagone.

Niveau de développement

La start-up a été fondée en 2015. L'application est disponible au Royaume-Uni et aux Etats-Unis depuis 2016 et 2018 en France. La start-up a réalisé une levée de fonds de EUR 1 million en septembre 2019.

Link <http://www.studytracks.fr/>





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Studytracks : apprendre en chantant

STUDYTRACKS
Fiches de révision en musique



Convient à :

Ecole maternelle



Ecole secondaire



Ecole primaire



Etudes supérieures



Bénéfices

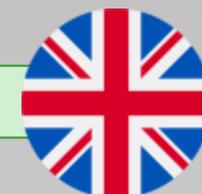
- Les fiches de révision sont réalisées par les professeurs, structurées par des spécialistes en sciences cognitives pour maximiser la rétention d'informations et mises en chanson par des artistes.
- De nombreux styles de musique sont utilisés afin de garantir l'intérêt de tous les élèves (Hi-pop, Rap, pop, techno, rock...)
- A l'issue de la chanson, un QCM est disponible afin de garantir la bonne intégration des connaissances.
- De nombreuses matières et enseignements sont couverts par la solution (mathématiques, sciences, économie, histoire, géographie, philosophie...)
- Une plateforme est mise à la disposition des enseignants et leur permet de créer des playlists de chansons et de les attribuer à des élèves en particulier ce qui facilite une personnalisation des devoirs.
- Studytracks permet aux professeurs de visualiser sur la plateforme les chansons écoutées par les élèves ainsi que leurs résultats aux tests QCM.
- La solution est digitalisée permettant ainsi une écoute des fiches de révision facilitée dans la vie quotidienne des élèves (transports, récréation...) à travers de multiples supports (téléphones, tablettes, ordinateurs...)



ACCEUIL



PRECEDENT



Studytracks : apprendre en chantant

Analyse de l'intérêt de l'offre

Studytracks est une application permettant aux élèves d'**assimiler des fiches de révisions** rédigées par des professeurs et mises en chanson par des artistes.

Les jeunes entre 13 et 18 ans aiment particulièrement écouter de la musique. Ils passent chaque jour **plus d'une heure à écouter des chansons**. Studytracks est parti de ce constat pour inciter les jeunes à réviser leurs leçons en **réduisant la charge mentale associée à travers la musique**. Ce parti pris qui de prime abord pourrait sembler loufoque semble disposer d'une assise scientifique et pédagogique validée par différentes études. Ainsi, 75% des élèves étudiés seraient capables de retenir toutes les informations dès la première écoute. La mémoire auditive chez certaine personne est particulièrement développée et favorise la rétention d'informations.

Studytracks semble ainsi être un **outil complémentaire à la disposition des professeurs** pour inciter les élèves à réviser ou à améliorer l'efficacité de leurs révisions tandis que la solution pourra être également utilisée par les enseignants pour des élèves en **situation d'échec ou de décrochage scolaire** afin de leur redonner goût au travail scolaire grâce à l'aspect ludique de la solution.

Par ailleurs, Studytracks peut être une initiative innovante à la disposition des établissements scolaires pour démontrer leur **souci de tenir compte de toutes les modalités** favorisant la transmission des connaissances chez les élèves. Cela ne peut que contribuer à renforcer leur **excellence pédagogique** et leur **réputation**.

Un certain nombre de limites caractérise cependant la solution. Tout d'abord les enseignants n'ont **aucune prise sur le contenu pédagogique et les informations transmises** via les chansons bien que les fiches de révisions soient réalisées par des professeurs certifiés.

Un risque potentiel repose également sur le fait que les **élèves n'apprécient pas les types de musique proposés** bien que la plateforme s'assure de prendre en compte les divers goûts musicaux des élèves.

Par ailleurs, une **certaine résistance pourrait potentiellement provenir des parents des élèves** qui concevraient la musique plus comme un facteur de déconcentration et de détournement de l'attention des élèves que facilitatrice d'assimilation des connaissances.

