



**MONTES ALTI**  
EDUCATIONAL FOUNDATION



# Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective  
Mars 2022  
par Geneva Intelligence



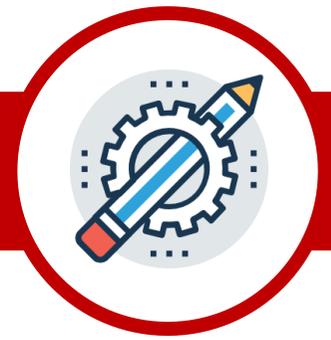
ACCEUIL



PRECEDENT



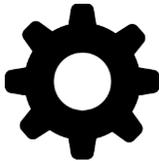
SUIVANT



## Sommaire de l'édition de Mars 2022



### Définition des Edtechs



### Méthodologie de la veille



### Analyse des tendances



**Kirae** est une application dont l'objectif est la mesure, le développement ainsi que la certification des soft skills (compétences transversales) des utilisateurs.



**Utobo** est une plateforme facilitant la création, la diffusion ainsi que la vente de cours en ligne pour des formateurs privés ou des institutions.



**Memorix**  
memorisation through creation

**Memorix** est une plateforme utilisant la réalité virtuelle pour développer la capacité de mémorisation à long terme de concepts académiques à ses utilisateurs.



**Mimo** est une application facilitant l'apprentissage du codage de plusieurs langages de programmation en proposant des exercices ainsi que des projets d'application réels.



**Edukoya** est une application proposant du contenu éducatif et des exercices de révision pour la plupart des matières enseignées durant la scolarité obligatoire et post-obligatoire.



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 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 des tendances Edtech](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

# Analyse des tendances Edtech



## Principales tendances technologiques

Représentent des **opportunités** ou des **menaces** pour les différents acteurs du secteur



Intelligence artificielle



Analyse de l'apprentissage



Big Data



Reconnaissance vocale



Tassomai a publié un **rapport gratuit** :  
« Bridging the attainment gap: edtech and the struggle to level up »

Ce rapport synthétise les résultats d'une **table ronde** organisée par Tassomai. Le sujet principal de cette discussion est le rôle que peuvent jouer les **Edtech** dans le challenge de **combler les écarts de réussite scolaire** entre les étudiants.

## Nouvelles marquantes



GoStudent

Lève EUR 300 mio

*Lors d'un nouveau round d'investissement*

*La start-up est maintenant valorisée à **EUR 3,5 milliards***

Le français



Lance un fond de **EUR 100 mio**

*Leur permettant de **soutenir** le **développement** de futurs **leaders français et européens***

La Edtech



Lève **USD 55 millions** lors de son dernier round d'investissement

*Et continue sa **stratégie d'expansion***

Le ventures capital



Annonce **USD 1 milliard**

*De **nouveaux fonds** destinés aux **investissements** sur les **Edtechs***

Découvrir l'analyse des tendances Edtech



## Développer les soft skills par le jeu

Kirae est une application dont l'objectif est la mesure, le développement ainsi que la certification des soft skills (compétences transversales) de ses utilisateurs. Ceux-ci ont la possibilité de débloquer des Open Badges numériques qui leur permettent de valoriser leurs compétences transverses dans le marché du travail.

### Type

Application numérique donnant accès à des jeux mobiles conçus pour le développement de compétences.

### Avantage compétitif

Méthode ludique et accessibles permettant le développement et la valorisation des soft skills.

### Prix

Aucune information pertinente n'a été trouvée à ce sujet.

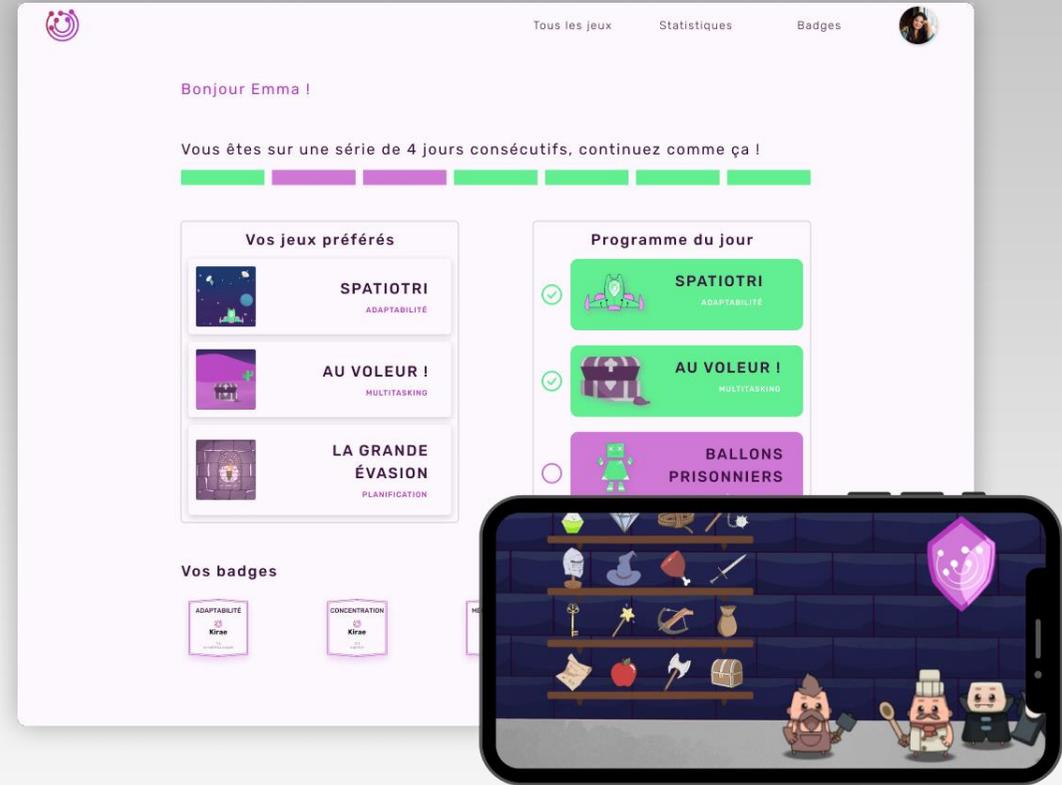
### Nombre d'utilisateurs

Aucune information pertinente n'a été trouvée à ce sujet.

### Niveau de développement

La société a été créée en 2020 par Lise Ferrer, ancienne formatrice indépendante spécialisée dans la gamification et les neurosciences. La jeune start-up est installée à Rennes et compte une dizaine d'employés en 2022. La même année, la société a pour principal objectif d'entrer dans une phase de commercialisation à plus grande échelle et lancer une levée de fonds.

**Link** <https://kirae.io/>



### Comment cela marche ?

Kirae propose une application mobile et web comprenant des mini-jeux, conçus à partir de mécaniques neurocognitives, qui aident au développement des soft skills des utilisateurs : l'adaptabilité, la concentration, la mémorisation, le multitasking et la planification. Les institutions disposent d'un tableau de bord leur permettant de gérer les utilisateurs. A l'issue de la période, les utilisateurs peuvent débloquer des badges numériques, Open Badges, qui leur permettent de valoriser objectivement leurs compétences transverses et reçoivent un rapport explicite de leurs résultats.



ACCEUIL



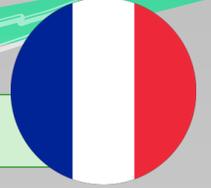
PRECEDENT



SUIVANT



# Kirae



## Développer les soft skills par le jeu

### Bénéfices

- Développement de différents soft-skills (adaptabilité, concentration, mémorisation, multitasking et planification) de manière pro-active et ludique.
- Rapport d'évaluation des soft-skills généré en trois semaines en jouant quelques heures par jour.
- Complément aux formations et applications renforçant les connaissances théoriques et pratiques des élèves.
- Valorisation des soft-skills grâce à des Open Badges partageables en ligne.
- Mini-jeux disponibles sur toutes les plateformes (Smartphone, navigateur web, tablettes).
- Développement des mini-jeux en collaboration avec différents partenaires institutionnels (Laboratoires de l'université d'Angers, Laboratoire Angevin de Recherche en Ingénierie des Systèmes, etc.).
- Grand travail sur l'aspect graphique et la jouabilité des mini-jeux proposés.

# MULTITASKING



## Kirae

learning by gaming

3/3  
expertise

### Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université



## Développer les soft skills par le jeu

Dans un contexte académique, Kirae peut être utilisée pour l'estimation, le développement et la valorisation des soft-skills des étudiants. Cet outil aide ainsi les capacités intellectuelles des étudiants, tout en apportant un soutien pédagogique aux professeurs. En développant des compétences des élèves, Kirae peut aussi renforcer l'attractivité d'une institution scolaire pour plusieurs raisons.

- Les soft-skills sont des **compétences primordiales** mais **difficilement mesurables**. En proposant un outil de mesure, Kirae offre la possibilité aux écoles et aux professeurs d'identifier les lacunes et ainsi de travailler plus spécifiquement, améliorant ainsi les résultats de leurs élèves.
- Le système de « certification » par badges permet aux utilisateurs de **valoriser** leurs **compétences transverses** sur le marché de l'emploi ou dans la suite de leur parcours académique. En plus de l'aspect ludique facilitant l'enseignement des professeurs, le système de récompense peut améliorer l'engagement des élèves et l'apprentissage.
- L'évolution constante et rapide des métiers et du marché du travail **font des soft-skills des compétences clés** à développer pour les étudiants. En utilisant Kirae, les institutions scolaires peuvent **participer au développement** de ces compétences de manière ciblée et spécifique, et ainsi augmenter l'employabilité de leurs élèves grâce à la démonstration objective de compétences.

Cependant, l'application pourrait être améliorée sur plusieurs points :

- Il est relativement difficile de connaître la **valeur des certifications** pour les institutions ne connaissant pas l'application. Ainsi, pour leur donner de la valeur, la start-up doit se faire connaître et **prouver le sérieux de leur méthodologie** ;
- Pour l'instant, il n'y a peu ou pas d'information sur la **méthode d'évaluation** des différents soft-skills des utilisateurs. Une plus grande **transparence** sur les **méthodologies** de mesures permettrait de mieux valoriser les certifications offertes par l'application.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

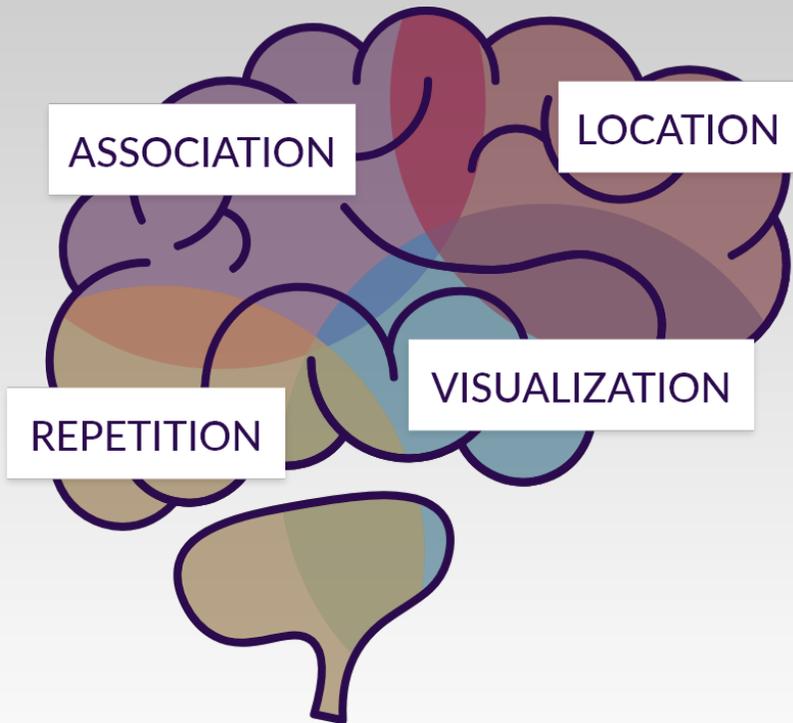


Memorix

memorisation through creation



## La réalité virtuelle pour soutenir la mémorisation



Memorix est une plateforme proposant l'utilisation d'environnements de réalité virtuelle personnalisables pour développer la capacité de mémorisation à long terme de concepts académiques par ses utilisateurs.

### Type

Application proposant des techniques scientifiques permettant d'optimiser la mémorisation.

### Avantage compétitif

Méthodes d'apprentissages basées sur des technologies VR personnalisables.

### Prix

Aucune information n'a été trouvée à ce sujet.

### Nombre d'utilisateurs

Aucune information n'a été trouvée à ce sujet.

### Niveau de développement

La société Memorix a été fondée en 2018 à Copenhague par deux anciens product managers chez Lego. Ceux-ci ont pour ambition de révolutionner l'éducation à l'aide des technologies digitales immersives. Le projet a reçu des fonds du programme d'innovation de l'Union européenne dans le cadre du programme IMPACT EdTech. La société compte une dizaine d'employés en 2022.

### Comment cela marche ?

Les clients/institutions ont accès à une plateforme proposant différents mondes virtuels 3D (villa, salle de classe, laboratoire, etc...). Les utilisateurs peuvent y placer différentes images accompagnées de textes. L'objectif est de circuler dans ces différents mondes afin de pouvoir retenir les concepts/descriptions en impliquant la mémoire visuelle. Les apprenants ont également accès à une plateforme dans laquelle ils peuvent inscrire leurs prochaines échéances académiques. Le logiciel peut ainsi les guider dans leur apprentissage en leur proposant des programmes de révision adaptés.

Link <https://www.memorix.dk/>



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



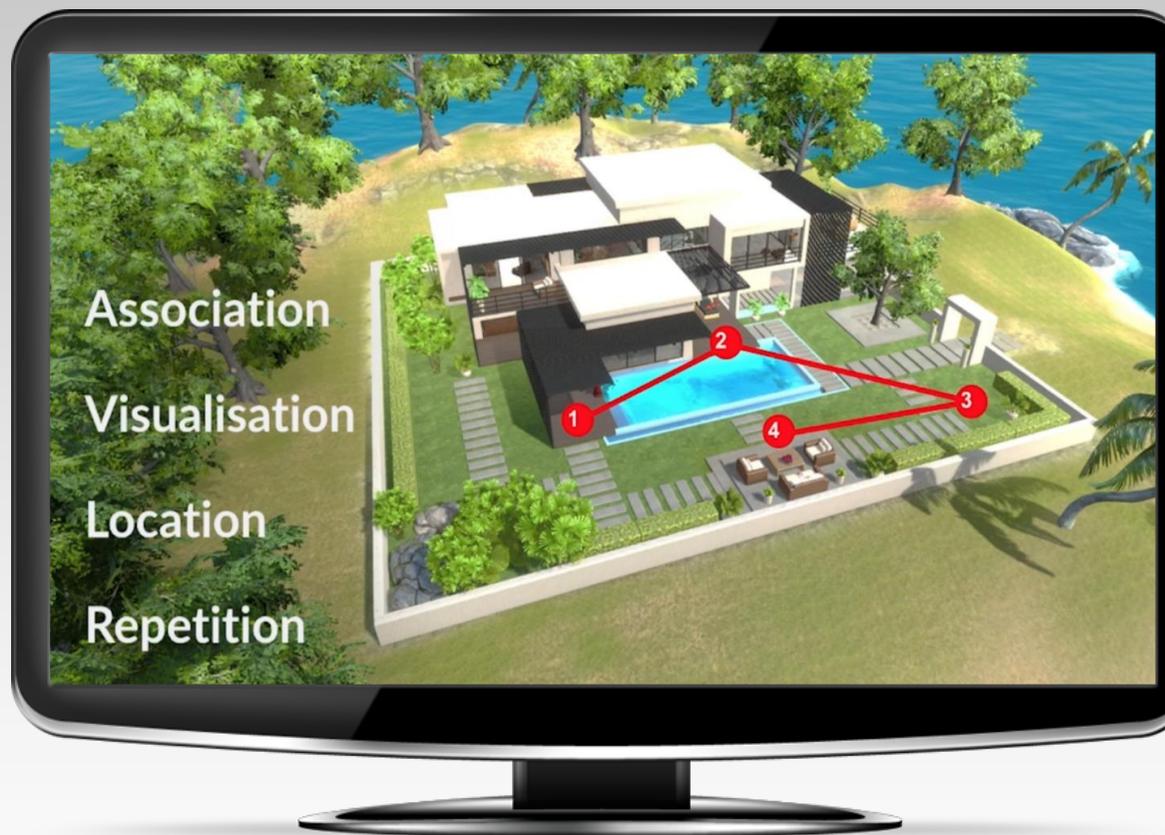
Memorix  
memorisation through creation



## La réalité virtuelle pour soutenir la mémorisation

### Bénéfices

- Accès à une plateforme proposant différents mondes virtuels modélisés en 3D.
- Personnalisation des mondes par les enseignants mais également par les étudiants.
- Suivi des échéances académiques et soutien sur les plannings de révision fourni par la solution.
- Soutien sur l'organisation des plannings de répétitions des concepts déjà appris pour favoriser la mémoire à long terme.
- Applications de techniques d'apprentissage reconnues favorisant la mémorisation par l'association à des espaces.
- Mise à disposition d'un centre de partage entre utilisateurs de contenus axé sur la mémorisation.



### Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





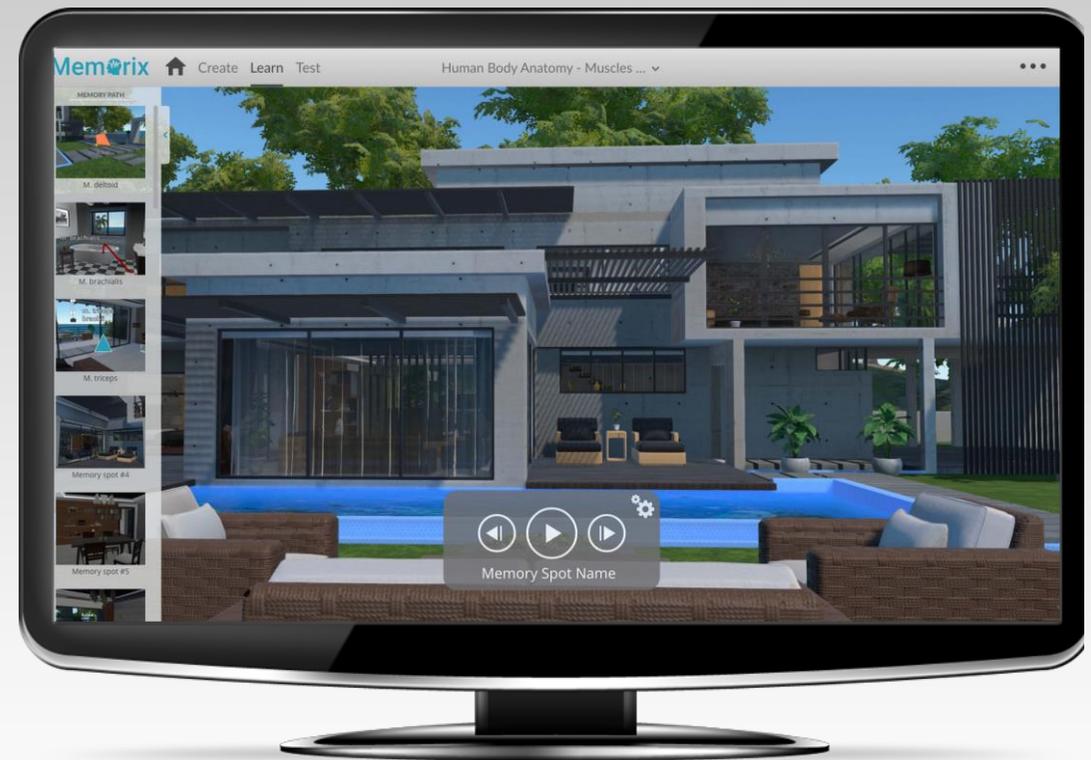
## La réalité virtuelle pour soutenir la mémorisation

Dans un contexte scolaire, l'utilisation d'une plateforme comme Memorix peut être bénéfique pour plusieurs raisons :

- L'utilisation de systèmes de **mémorisation visuelle**, plus active chez certains élèves que d'autres, peut avoir un **fort impact bénéfique** sur l'apprentissage. Les professeurs trouvent ainsi un soutien pédagogique pour s'adresser à l'ensemble de leurs élèves avec les moyens adaptés.
- Les élèves peuvent également être **impliqués dans la création de leur parcours d'apprentissage**. En étant ainsi interactive, l'application renforce l'engagement des étudiants dans le processus de mémorisation.
- La plateforme intégrée de **suivi des examens** aide les élèves dans leur organisation en les **conseillant** sur les dates et les heures à partir desquelles ils devraient commencer à travailler. Memorix agit ainsi comme un soutien pédagogique ; ce qui renforce les résultats obtenus par les professeurs et leur évite de faire des rappels aux élèves.
- La possibilité de **personnalisation** de la solution permet de créer des **parcours d'apprentissage sur-mesure** adaptés au programme éducatif de l'institution. En plus de faciliter l'intérêt et la compréhension des élèves, notamment concernant des sujets techniques ou difficiles à appréhender, l'aspect graphique et ludique améliore l'image de modernité des institutions scolaires.

Cependant, cet outil peut s'améliorer sur quelques aspects :

- Le processus de création du monde 3D personnalisé peut paraître **long et fastidieux** notamment pour des matières chargées.
- L'**aspect visuel** des mondes 3D proposés par Memorix ainsi que la **communication de la société** en générale semblent désuets, ce qui pourrait décourager son utilisation par certains étudiants notamment les plus jeunes.





## Diffuser ses cours en ligne en quelques clics

Utobo est une plateforme facilitant la création, la diffusion ainsi que la vente de cours en ligne pour des formateurs privés ou des institutions. Leur service comprend notamment la génération d'un site E-commerce dédié.

### Type

Plateforme facilitant la création et la diffusion de cours en ligne.

### Avantage compétitif

Rend la création, la diffusion et la vente de cours en ligne accessible sans besoin de connaissances techniques.

### Nombre d'utilisateurs

Aucune information pertinente n'a été trouvée à ce sujet.

### Prix

Basic : USD 69/mois

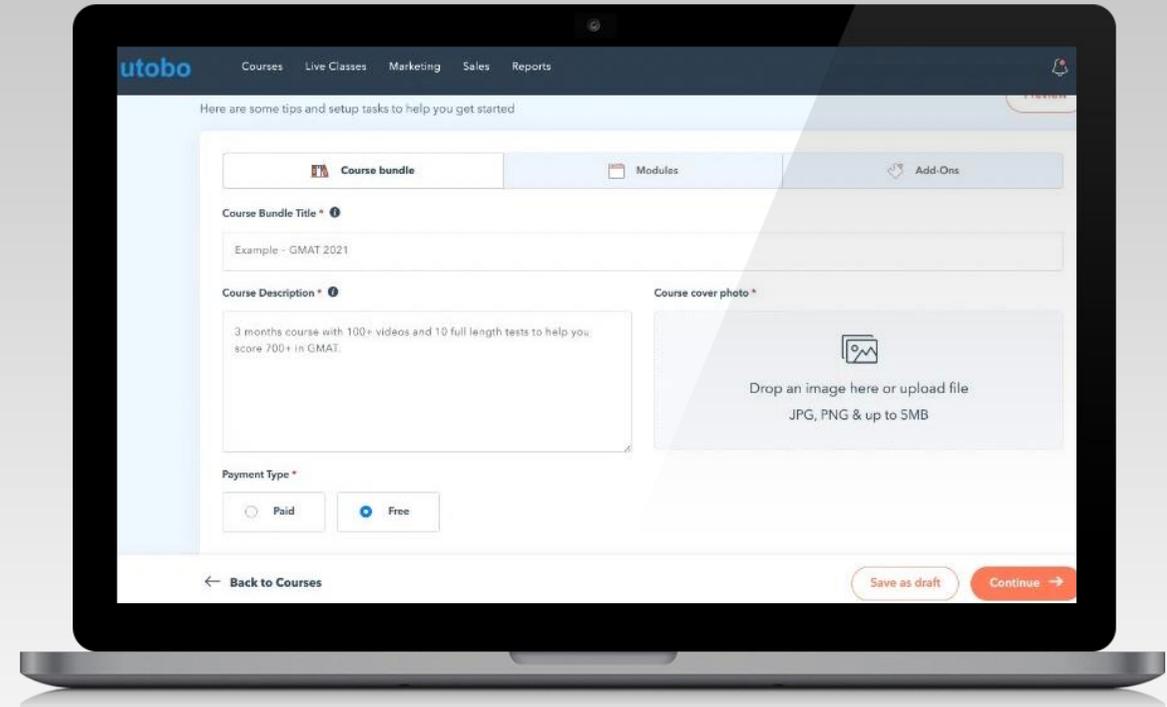
Premium : USD 129/mois

Ultimate : USD 199/mois

### Niveau de développement

La société est fondée en 2018 par Raj Sahu, diplômé en ingénierie mécanique en Inde. Il a tout d'abord créé une application Android pour les professeurs de langues, qui a été téléchargée plus d'un million de fois. Après avoir reçu de multiples demandes, la start-up développe une plateforme similaire en SaaS. Leur objectif est désormais d'optimiser l'ergonomie de leur plateforme et d'attirer les meilleurs éducateurs possibles.

Link <https://utobo.com/>



### Comment cela marche ?

Après l'inscription à la plateforme, l'utilisateur a accès à un Dashboard lui permettant d'enregistrer ses informations ou celles de son institution. Il peut également ouvrir l'accès aux différents enseignants en leur créant un login personnel. Par la suite, les utilisateurs ont la possibilité de très facilement publier un cours (vidéo ou textuel) et de le commercialiser sur le site e-commerce généré par la plateforme. Cette dernière propose par ailleurs d'autres fonctionnalités comme l'organisation et la diffusion de cours en ligne en direct ou la création et l'envoi de campagnes newsletter.



## Diffuser ses cours en ligne en quelques clics

### Bénéfices

- Plateforme clé en main pour la diffusion et la vente de cours en ligne gratuits ou payants sous plusieurs formats multimédias.
- Interface utilisateur très user-friendly ne requérant aucune connaissance technique (no-code).
- Possibilité d'organisation et de diffusion de cours en ligne grâce à l'intégration de BlueJeand et Zoom.
- Possibilité de création et de diffusion de campagne d'e-mailing.
- Génération d'une plateforme E-Commerce avec possibilité d'intégration de coupons de réduction et d'utiliser son propre nom de domaine.
- Stockage des fichiers du siteweb sur sécurisés sur serveur AWS.
- Possibilité d'intégration de moyens de paiements personnalisés.



### Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





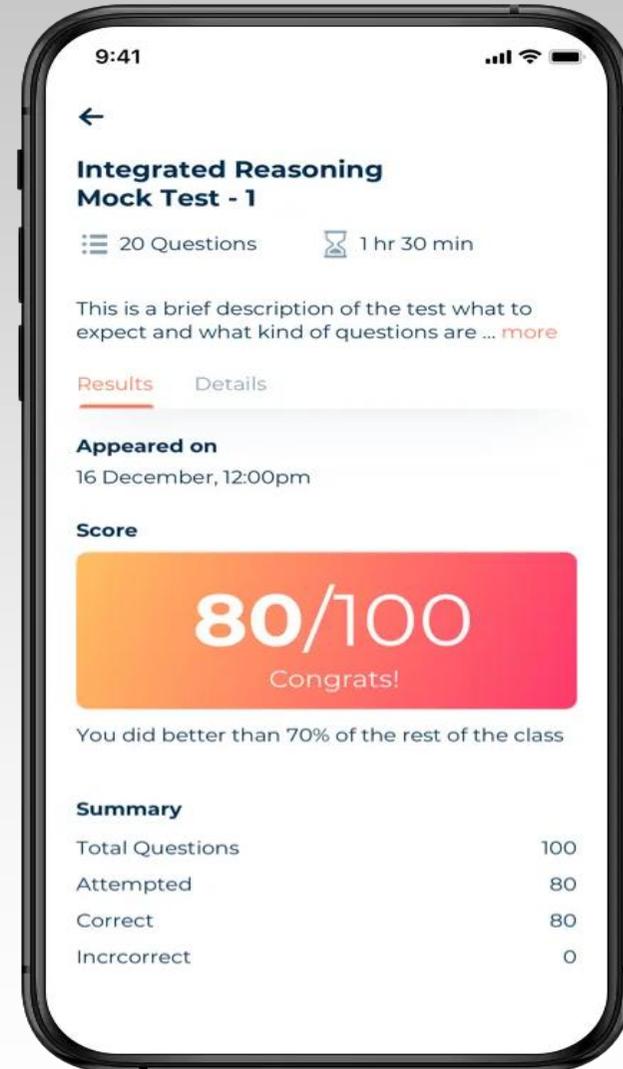
## Diffuser ses cours en ligne en quelques clics

L'utilisation de la solution Utobo peut être bénéfique à une institution scolaire pour plusieurs raisons :

- La diffusion de contenu éducatif en ligne peut représenter un **gain de temps notable** pour les professeurs qui pourront, par exemple, demander aux élèves de le visualiser chez eux et consacrer leurs heures de cours aux sessions de questions / réponses ou d'exercices. Le cours serait alors plus interactif et aurait pour but de corriger les lacunes ou les incompréhensions.
- Les institutions ont la possibilité **d'étendre leur offre de services** en proposant certains de leurs cours sous forme de MOOC ou en développant de nouveaux.
- La solution peut également être utilisée comme plateforme de gestion pour l'organisation et la facilitation de **cours en ligne**, permettant aux professeurs et aux institutions d'adapter le format et d'apporter plus de flexibilité à l'apprentissage.
- L'utilisation de la plateforme constitue une **promotion de professeurs et de cours d'une institution académique** peut soutenir son rayonnement et son attractivité, en démontrant sa modernité technologique mais surtout la qualité de ses cours et de ses intervenants.

Cependant, la solution peut présenter certaines désavantages :

- Les **tarifs mensuels** affichés ne sont **pas complets**. Il faudra par exemple ajouter USD 10 par mois pour proposer des cours en direct ou USD 0,025 par élève et par mois pour avoir accès au système de mailing.
- La plateforme de vente de cours générée par la solution est une plateforme **partiellement identique** pour toutes les institutions et **relativement peu personnalisable**.
- Des vidéos en ligne sont proposées par la société pour **guider les utilisateurs** dans la création de leur site web ainsi que dans la mise en ligne des vidéos mais celles-ci ne contiennent **pas d'explications orales**.





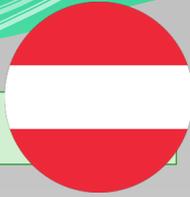
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



## L'application pour apprendre à coder

Mimo est une application facilitant l'apprentissage de plusieurs langages de programmation. L'application propose du contenu éducatif mais également des exercices, quizzes et projets réels permettant l'application des concepts étudiés.

### Type

Application numérique visant à une apprentissage technique pour les débutants

### Avantage compétitif

Application ludique et user-friendly pour le développement de hard skills

### Prix

USD 10 par mois ou USD 80 pour une année

### Nombre d'utilisateurs

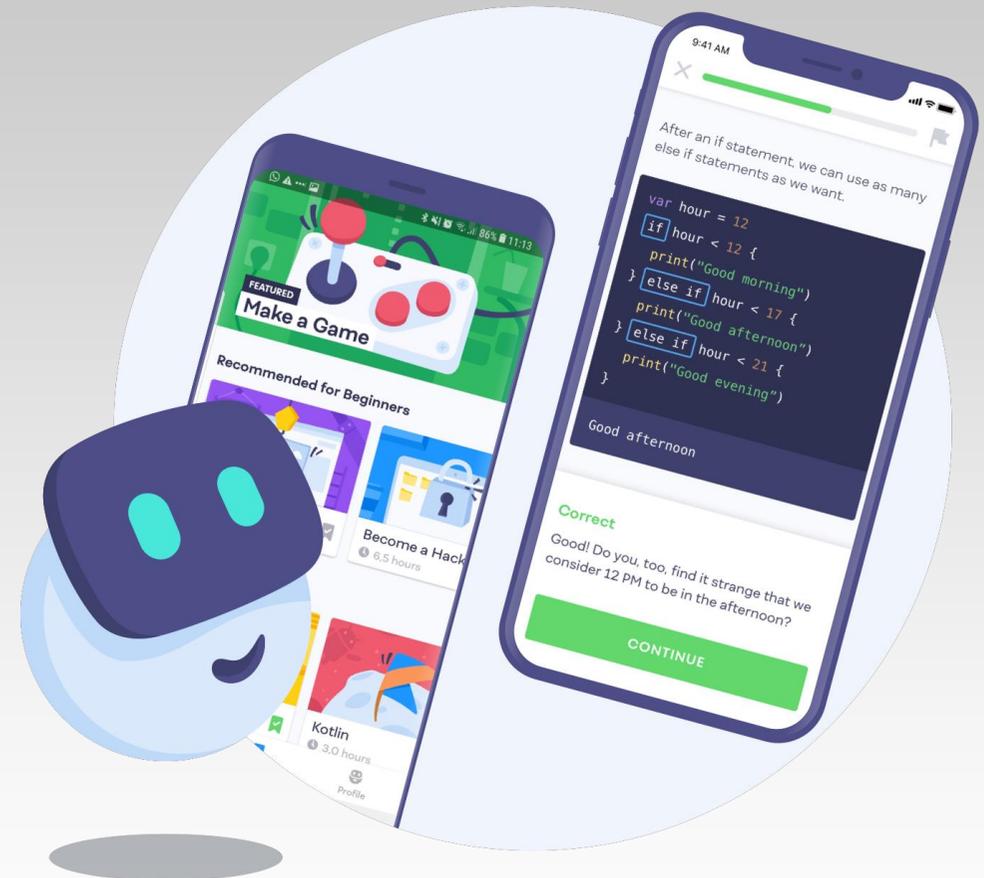
Plus de 5 millions de téléchargements sur le Google Play Store

### Niveau de développement

La société a été fondée en 2016 par 4 passionnés de programmation et de développement qui ont eu l'idée d'une application permettant d'apprendre à coder de manière ludique et facile tout d'abord pour les langages Swift et Java. Par la suite, ils développent différents cours pour d'autres langages de programmation et décident d'appeler leur application « Mimo ».

### Comment cela marche ?

Après téléchargement de l'application, l'utilisateur a le choix du programme qu'il désire commencer (web development, python programming, python for data science, etc.) ainsi que le niveau qu'il désire obtenir (casual, regular, serious). Après avoir sélectionné les options qui l'intéressent, l'utilisateur est intégré dans un chemin d'apprentissage composé de théorie, quizz et codes à remplir. L'apprenant aura également des objectifs d'apprentissage journaliers adaptés au niveau qu'il désire obtenir.



Link <https://getmimo.com/>



ACCEUIL



PRECEDENT



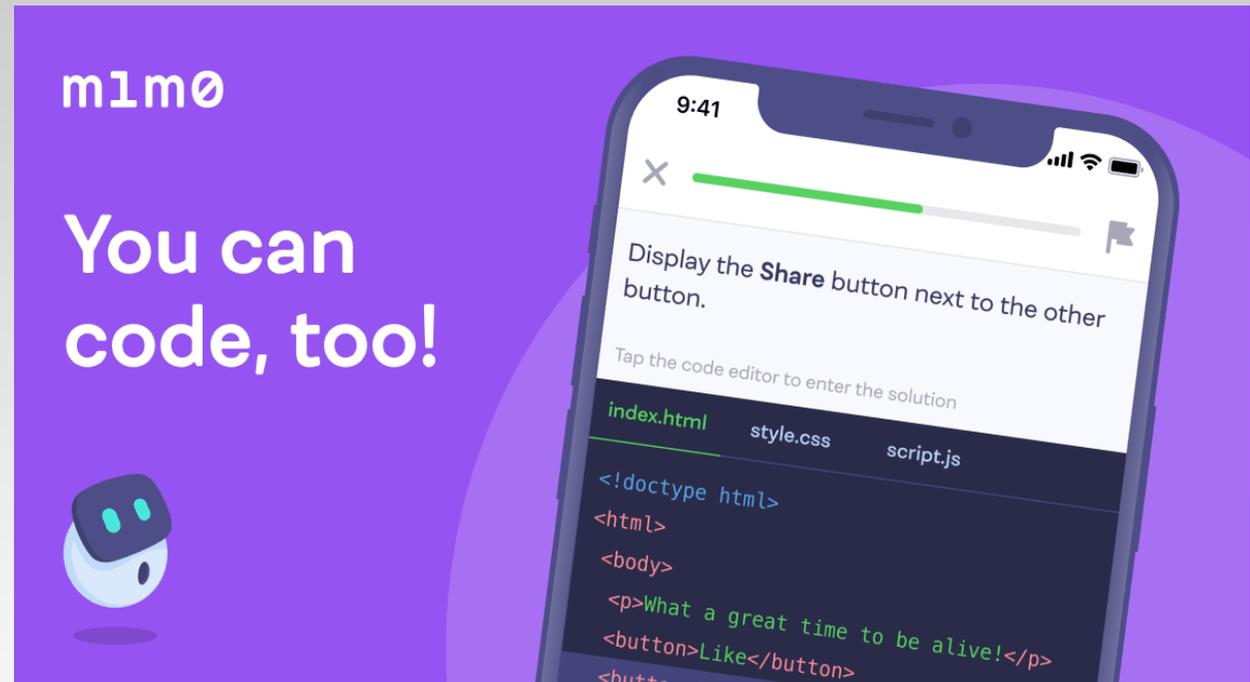
SUIVANT



## Mimo : L'application pour apprendre à coder

### Bénéfices

- Grande variété de langages de programmation proposée (Python, Javascript, HTML, SQL, etc.).
- Correction immédiate des exercices avec génération de feedbacks automatiques selon les erreurs commises.
- Génération d'objectifs de travail journaliers/hebdomadaires avec calcul de points après complétion des exercices.
- Exercices et modules d'apprentissages découpés par thématique ou par objectif de carrière.
- Interface optimisée pour l'utilisation régulière sur téléphone mobile.
- Parcours d'apprentissage guidé et projets permettant l'application des connaissances acquises lors des modules théoriques
- Remise d'un certificat récompensant le niveau atteint et partageable sur les réseaux sociaux professionnels.



### Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



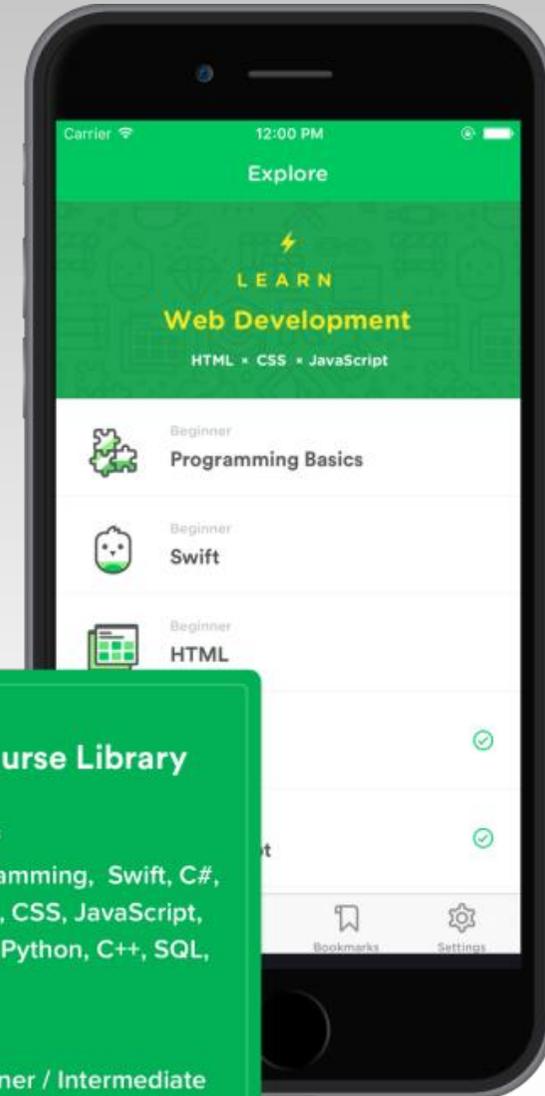
## L'application pour apprendre à coder

En tant qu'application facilitant l'apprentissage du codage et de la programmation, Mimo peut offrir plusieurs avantages à une institution académique :

- **L'apprentissage précoce** des langages de programmation peut fortement aider les étudiants à **l'acquisition** ou à **la compréhension** conceptuelles de **compétences clés** du marché du travail actuel et futur. En enseignant ces matières, une institution académique développera d'autant plus son attractivité auprès des étudiants.
- La plateforme étant **intuitive** et **user-friendly**, les étudiants peuvent travailler de manière relativement **indépendante**. Cela **libère du temps** aux enseignants pour, par exemple, répondre aux éventuelles questions des apprenants, et soutenir les élèves en difficulté sur des concepts numériques et pas forcément la pratique en fonction des compétences techniques des professeurs.
- **L'apprentissage par la pratique** de la programmation complète et enrichit les techniques d'enseignement des professeurs et des écoles. Cette démarche pédagogique sera en effet plus adaptée à certains élèves. De plus, elle encourage la **recherche d'information indépendante** et **pro-active** ce qui souligne l'importance donnée par l'institution scolaire à l'auto-formation et la vérification de l'information.

Cependant, l'utilisation de cette application peut causer plusieurs problématiques :

- Mimo permet l'apprentissage des concepts basiques de programmation pour plusieurs langages. Cependant, l'application ne permet pas ou très peu d'aller plus **en profondeur** dans les concepts et se plonger dans des **projets concrets** non-guidés.
- L'apprentissage sur Mimo requiert l'utilisation **d'ordinateurs** ou de **tablettes**. Si ce n'est pas déjà le cas, l'institution devra donc investir dans du **matériel informatique** pour proposer l'utilisation de l'application.
- L'utilisation de l'application par des apprenants plus jeunes **augmentera** leur, déjà trop grande, **exposition à des écrans**.



## Application de préparation aux examens



Edukoya est une application proposant du contenu éducatif et des exercices de révision pour la plupart des matières enseignées durant la scolarité obligatoire et post-obligatoire. Elle est principalement destinée aux étudiants préparant des examens d'admissions à des institutions scolaires. L'application offre également la possibilité de faire appel à des tuteurs par live-chat.

### Type

Application technologique de préparation aux examens.

### Avantage compétitif

L'application est dense en contenu, facile d'utilisation et offre la possibilité de faire appel à des éducateurs.

### Niveau de développement

La start-up a été fondée en mai 2021 à Lagos par Honey Ogundeyi, serial-entrepreneuse dans le domaine des nouvelles technologies. Leur application rencontre un succès très rapide au Nigeria et réussit à obtenir un premier financement de USD 3,5 millions en décembre 2021 représentant à ce jour le plus grand financement pre-seed pour une edtech africaine. La société a pour projet d'étoffer son contenu pédagogique et de continuer son internationalisation.

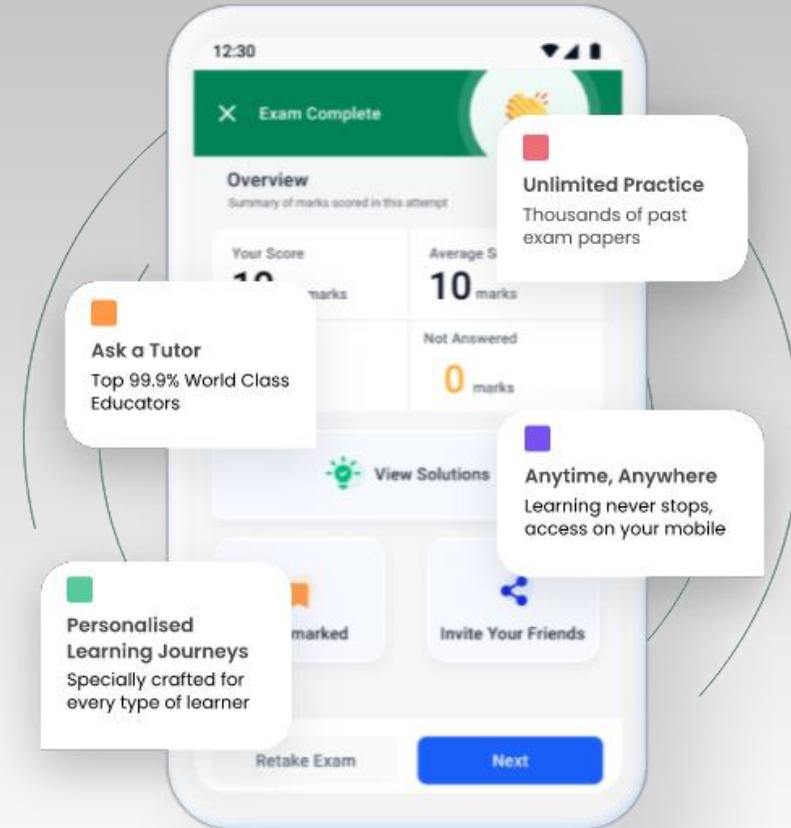
### Nombre d'utilisateurs

En janvier 2022, soit 1 mois après sa lancement Beta, l'application comptait 50'000 téléchargements sur le Google Play store.

### Prix

Aucune information pertinente n'a été trouvée à ce sujet.

**Link** <https://edukoya.com/>



### Comment cela marche ?

Les utilisateurs intègrent une plateforme leur permettant d'avoir accès à différents cours et exercices sur les thématiques qui les intéressent. Lorsqu'ils ont des questions, ceux-ci ont la possibilité de demander le soutien d'un enseignant à distance via un système de chat intégré. Les apprenants ont également accès à un tableau de bord de suivi de leurs performances contenant leurs scores, temps passés par questions et autres statistiques.

## Edukoya : application de préparation aux examens

### Bénéfices

- Plateforme facile d'utilisation, intuitive, graphique et ergonomique.
- Possibilité d'enregistrer le matériel et les exercices et ainsi d'y accéder sans connexion internet.
- Possibilité de facilement faire appel à un enseignant pour obtenir du soutien sur les thématiques posant problème à l'utilisateur.
- Selon la start-up, 96% des étudiants ayant utilisé la plateforme ont rapidement amélioré leurs résultats académiques.
- Génération de parcours pédagogique selon les besoins et les objectifs de chaque apprenant.
- Application optimisée pour les téléphones portables permettant d'étudier depuis n'importe quel endroit.

### Convient à :

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



## Edukoya : application de préparation aux examens

Pour les professeurs et les institutions scolaires, l'utilisation d'Edukoya peut être bénéfique pour plusieurs raisons :

- L'application peut être utilisée en **addition au matériel pédagogique** fourni par les institutions scolaires et les professeurs pour la plupart des matières enseignées durant l'école obligatoire. D'autant plus que celle-ci propose des **solutions détaillées** pour chaque question qui permet un apprentissage de manière autonome.
- L'apprentissage se fait sous forme de quizz permettant le suivi de l'évolution des résultats. Cette méthode peut être très bénéfique pour **consolider** de manière active les **concepts appris en classe**.
- Les apprenants ont la possibilité de **demande l'aide** d'un éducateur directement depuis la plateforme. Cette fonctionnalité permettrait également de **libérer du temps** pour les enseignants et de compléter leurs efforts.
- L'accès à un **tableau de bord** de suivi des progrès peut permettre aux éducateurs de se **focaliser** sur les **matières/thématiques** posant le plus **problème** aux apprenants.

Cependant, l'application peut encore s'améliorer dans de nombreux aspects :

- L'application est, pour l'instant, **uniquement disponible en anglais**. La roadmap de la start-up n'étant pas communiquée, il n'est pour l'instant pas possible de savoir si le développement de contenu éducatif dans d'autres langues est prévu.
- Les tuteurs sont recrutés en ligne via une plateforme. Dans ces circonstances, dépendant du parcours académique et de la localisation du tuteur, il est difficile de savoir si l'éducateur enseigne la matière avec le **degré d'exigence requis par l'institution**.
- Comme pour beaucoup d'applications, l'utilisation d'Edukoya chez les élèves plus jeunes **augmente** l'exposition aux smartphones et autres **écrans**.

