



Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
Mars 2021
par Geneva Intelligence



ACCUEIL



PRECEDENT



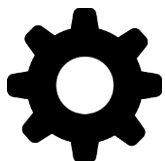
SUIVANT



Sommaire de l'édition de mars 2021



Définition des Edtechs



Méthodologie de la veille



Analyse des tendances



Classcraft transpose les cours dans un jeu de rôle pour impliquer les élèves dans leur apprentissage, favoriser leur collaboration et faciliter la gestion de classe pour les professeurs.



Vivi est un outil de présentation sans fil qui permet aux enseignants et aux étudiants de partager, d'afficher, d'annoter, de capturer et d'enregistrer des informations en temps réel, à partir de n'importe quelle application et équipement informatique dans une salle de classe.



Datalumni est une solution clé en main de création et de gestion d'un réseau d' alumni.



Squirrel AI est une plateforme d'apprentissage adaptatif qui, grâce à l'intelligence artificielle et des algorithmes avancés, fournit aux étudiants un plan d'apprentissage personnalisé.



Eneza est une plateforme d'apprentissage offrant du matériel d'apprentissage et de révision aux élèves du primaire et du secondaire via SMS et le web.



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 des tendances Edtech](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Analyse des tendances Edtech



Après des vacances pascales reposantes en famille à Villars, où il a pu profiter des dernières neiges et descendre de nombreuses pistes, **Léon** regagne les bancs de l'école, quelque peu boudeur, sachant qu'il n'aura plus droit à des vacances avant cet été.

En entrant dans la classe, légèrement en retard, pour le premier cour de français de la rentrée, Léon remarque tout de suite quelque chose de différent. Son professeur, Minerva, et ses camarades sont déjà plongés dans le cours alors que la classe vient de commencer depuis simplement deux minutes. Devant son air interloqué, Minerva lui explique avec un sourire que l'école a installé pendant les vacances le système **Vivi**, un outil de présentation sans fil qui permet aux enseignants et aux étudiants de partager, d'afficher, d'annoter, de capturer et d'enregistrer des informations en temps réel, à partir de n'importe quelle application et équipement informatique dans la salle de classe. Tout le système est sans fil et permet entre autres de gagner de précieuses minutes dans l'installation des équipements informatiques nécessaires au cours et ainsi respecter le programme scolaire. « On arrête pas le progrès » maugréa Léon avant de prendre connaissance sur sa tablette de l'exercice sur les conjonctions de coordination partagé par Minerva.



Après deux heures trépidantes consacrées à la langue de Molière, arrive le cours d'Histoire qu'assure, Albus, un professeur à la longue barbe aux lunettes cerclées de demi-lunes. « Sortez vos tablettes » rugit Albus ! « - 5 points pour Léon pour son retard de ce matin au cours de Minerva ! ».

Léon soupire et explique à Mathilda, une nouvelle élève, que le cours d'histoire est en réalité un jeu de rôle et ce grâce à la solution **Classcraft**. Albus a transposé son cours dans un jeu vidéo et agit comme un maître de jeu en attribuant ou soustrayant des points selon les résultats scolaires et comportements des élèves en classe. Des actions positives comme répondre à une question d'Albus ou aider un camarade comme Mathilda peut valoir des points à Léon et à son équipe tandis que mal se comporter ou arriver en retard en fait perdre. Les élèves qui ont le plus de points peuvent acquérir des « pouvoirs » comme par exemple pouvoir manger en classe, changer de place pendant un cours, ou écouter de la musique pendant quelques minutes. En revanche, celui qui perd des points peut se voir écoper d'une retenue, d'une punition (recopier des lignes par exemple) ou de devoirs supplémentaires. « Ce système permet de maintenir notre motivation et de nous proposer une nouvelle expérience pédagogique » glisse avec malice Léon à Mathilda. « + 5 points pour Léon pour avoir initié Mathilda au déroulement de ce cours ! » clame Albus en lançant la quête du jour : l'adoption de la nouvelle constitution fédérale du 12 septembre 1948.



Découvrir l'analyse des tendances Edtech



ACCUEIL



PRECEDENT



SUIVANT

Analyse des tendances Edtech



Après un repas vite avalé à la cantine de l'école, l'après-midi débute avec la présence d'un ancien élève, Severus, qui présente la nouvelle plateforme adoptée par l'école, **Datalumni**, destinée à accueillir et animer le réseau des anciens élèves. Cet outil permet d'accueillir tous les services que les anciens élèves sont en mesure d'attendre (aide à l'employabilité, coaching-mentorat, networking, parcours professionnels et académiques des anciens étudiants...) et permet à l'école de Léon de capitaliser sur ses anciens élèves tout en valorisant la crédibilité de son diplôme et de ses formations.



Severus conclut sa présentation de l'outil en affirmant qu'un ancien élève, Rémus, a mobilisé le réseau alumni via Datalumni, pour lancer un nouvel outil **Eneza Education**. Cette plateforme permet d'offrir du matériel d'apprentissage et de révision aux élèves du primaire et du secondaire via SMS notamment. Par ailleurs, il est possible d'envoyer des questions par SMS à une communauté de professeurs qui répondra en moins de 5 minutes. Particulièrement pratique pour des élèves n'ayant pas de smartphones ou de connexions internet songe Léon.

Après une journée de cours particulièrement harassante, Léon rentre à Lausanne avec le train Inter Regio qu'il affectionne tant (découvrir dans l'édition précédente les pérégrinations ferroviaires de Léon). Une fois chez lui, Léon se connecte à la plateforme **Squirell AI**, un outil d'apprentissage adaptatif qui, grâce à l'intelligence artificielle et des algorithmes avancés, lui fournit un plan d'apprentissage personnalisé et un tutorat individuel. Léon est ainsi en mesure de réviser les notions qui lui font précisément défaut en français et en histoire via des vidéos, support qu'il apprécie particulièrement ce qui n'est pas forcément le cas de ses amis pour lesquels la solution propose d'autres supports.



En s'endormant paisiblement tout en se remémorant les découvertes technologiques du jour, Léon réfléchit aux innovations futures proposées par Albus et Minerva après les vacances d'été pour créer de nouvelles expériences pédagogiques et rendre la journée d'école plus ludique et interactive encore.

Découvrir Classcraft



Classcraft : Rendre épique l'apprentissage scolaire

Classcraft est un système de gestion de la motivation s'appuyant sur la ludification et plus particulièrement le jeu de rôle pour impliquer les élèves dans leur apprentissage, favoriser leur collaboration et faciliter la gestion de classe pour les professeurs.

Type

Outil favorisant l'acquisition de connaissances et la gestion de classe à travers la ludification.

Avantage compétitif

La solution transpose dans un jeu de rôle et une quête le cours du professeur.

Prix

La solution repose sur un modèle freemium. Cette dernière peut être utilisée gratuitement dans ses fonctionnalités de base tandis que celles plus avancées nécessiteront le recours à un abonnement professionnel à hauteur de USD 120 par an.

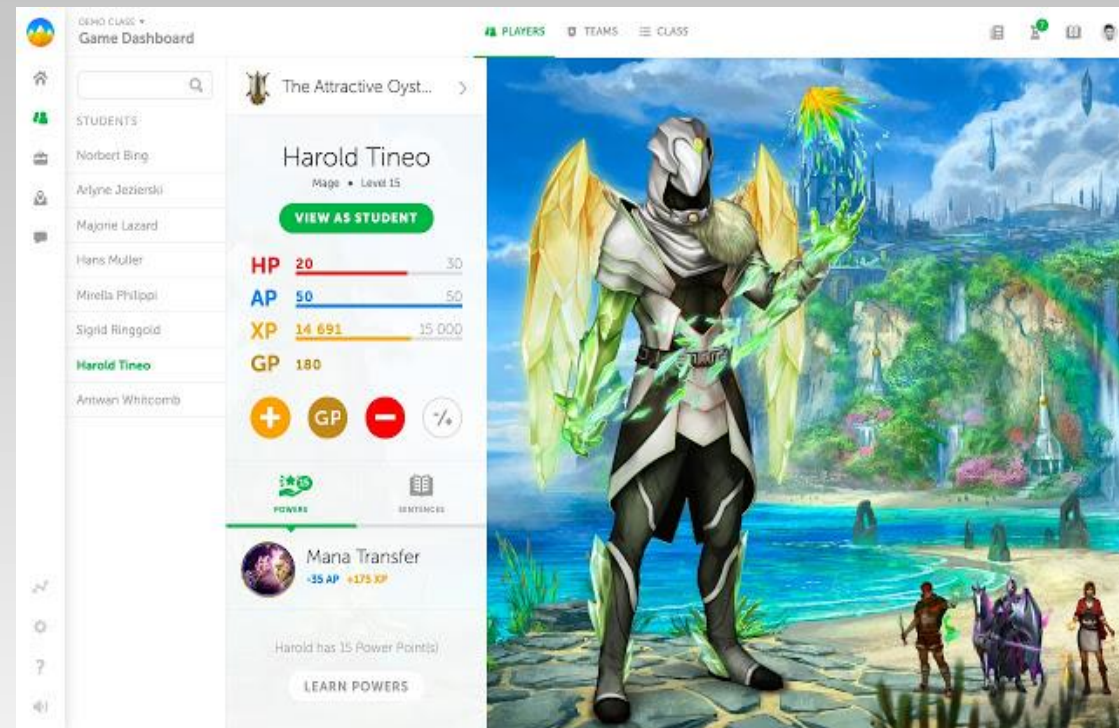
Nombre d'utilisateurs

En 2019, plus de 6 millions d'étudiants et d'éducateurs utilisaient la solution répartis dans plus de 160 pays et dans 11 langues.

Niveau de développement

Classcraft a été fondée en 2013 par Shawn Young, professeur de physique, au Québec. L'entreprise a soulevé en mars 2021 plus de USD 4,5 millions pour accélérer le développement du produit ainsi que ses efforts de vente et de marketing. L'entreprise va également agrandir son équipe dans le but d'établir des partenariats au sein de la communauté Edtech.

Link <https://www.classcraft.com/fr/>



Comment cela marche ?

Les élèves choisissent chacun un personnage qu'ils peuvent personnaliser et se regroupent en équipe. Le professeur agit comme un maître de jeu et leur attribue ou soustrait des points selon leurs résultats scolaires et leurs comportements en classe. Il interagit en direct sur un écran devant la classe.

Des actions positives comme répondre à une question du professeur ou aider un camarade peut valoir des points à l'élève et à son équipe tandis que mal se comporter ou arriver en retard en fait perdre. Les élèves qui ont le plus de points peuvent acquérir des « pouvoirs » ou « compétences » comme par exemple pouvoir manger en classe, changer de place pendant un cours, ou écouter de la musique pendant quelques minutes. En revanche, celui qui perd des points peut se voir écoper d'une retenue, d'une punition (recopier des lignes par exemple) ou de devoirs supplémentaires.



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Classcraft : Rendre épique l'apprentissage scolaire

Bénéfices

- Renforcer la motivation des élèves dans leur apprentissage à travers la ludification et les jeux de rôle.
- Fonctionnalités développées de gestion de classe (commentaires et réactions sur les travaux des élèves, temps et consignes pour une activité...).
- La différenciation pédagogique (adaptation de l'enseignement en fonction des niveaux et capacités des élèves) est favorisée en permettant à chaque élève d'évoluer à son propre rythme.
- Des conséquences concrètes dans le jeu (pertes ou gains de points et de pouvoirs) incitent les élèves à adopter des comportements positifs.
- La dimension collaborative favorise le principe de responsabilisation chez l'élève puisqu'une perte de points ou la mort du personnage d'un élève pénalise son équipe toute entière.
- Les récompenses et les « malus » sont totalement personnalisables par les professeurs.
- L'expérience de jeu peut être étendue dans d'autres activités de la vie réelle. La participation à des événements sportifs organisés par l'établissement scolaire peut par exemple rapporter des points dans le jeu.
- La solution peut être couplée avec différentes solutions numériques telles que Google Classroom, Microsoft Office ou encore Clever.

Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Classcraft : Rendre épique l'apprentissage scolaire

Classcraft transpose un cours traditionnel dans un jeu de rôle à travers des quêtes et présente plusieurs avantages pour les professeurs et établissements scolaires :

- Les professeurs peuvent s'appuyer sur cet outil pour **proposer une nouvelle expérience éducative** à leurs élèves et maintenir un haut degré de motivation dans l'apprentissage des élèves qui n'ont pas l'impression d'évoluer dans un cadre scolaire. Cette solution peut notamment aider les élèves en décrochage scolaire ou particulièrement timides à s'investir dans le cours et à interagir avec leurs camarades.
- Classcraft peut être également un outil permettant de **réduire la distance entre les professeurs et les élèves**. Il offre un support, une thématique de communication commune et privilégiée entre le corps enseignant et les élèves favorisant ainsi des interactions et la confiance des élèves envers leurs professeurs.
- Le recours à Classcraft peut également valoriser la **réputation d'un établissement scolaire** soucieux de proposer les dernières innovations, tant technologiques que pédagogiques, à ses élèves. Transposer un cours dans un jeu de rôle en fait potentiellement partie.

Reste que la solution présente plusieurs limites :

- Un des risques du recours à la solution est que les **élèves soient constamment à la recherche d'un gain dans leurs actions ou comportement en classe**. Il faudra donc constamment « payer » ses élèves pour leur travail. Le créateur du jeu mentionne d'ailleurs à cet égard le fait que ses élèves, happés par le jeu, ne souhaitent plus par exemple ranger leur classe, sans bénéficier de points utilisables dans le jeu. Ce risque est particulièrement problématique sur un point pédagogique puisque le « plaisir d'apprendre » peut disparaître au profit de la volonté de développer les compétences de son personnage et de « gagner » avant tout le jeu.
- La dimension collaborative du jeu est un avantage tout autant qu'une limite. Les actions individuelles peuvent pénaliser une équipe et par extenso susciter une inimitié de certains élèves envers d'autres qui les pénaliseraient. **Ce mécanisme de « punition collective » qui présente des avantages dans certains contextes et institutions (armée, cohésion d'équipe, team building...) n'est pas forcément pertinent au sein des institutions scolaires** et représente une menace réputationnelle pour un établissement, les parents pouvant critiquer ce choix.
- Les élèves les plus motivés par le jeu peuvent être tentés d'améliorer leur personnage et sont alors incités à payer pour s'offrir des équipements ou pouvoirs spéciaux, la solution reposant sur un modèle économique freemium. **Cette possibilité annihile l'intérêt pédagogique de la solution** si le développement et l'amélioration du personnage ne sont plus liés au mérite scolaire mais au pouvoir d'achat des élèves et de leurs parents. Le professeur ne contrôle pas ainsi l'entièreté du jeu.





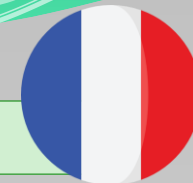
ACCEUIL



PRECEDENT



SUVANT



Datalumni: Une plateforme pour animer et structurer son réseau alumni

Datalumni est une solution clé en main permettant la création et la gestion d'un réseau alumni en toute simplicité.



Type

Outil favorisant l'animation et la structuration d'un réseau alumni.

Avantage compétitif

La solution offre une solution clés en main pour créer et animer son réseau d'alumnis.

Prix

L'installation de la solution est réalisée au prix de EUR 2'990 à laquelle s'ajoute un abonnement mensuel allant de EUR 220 à 460 en fonction des différentes fonctionnalités retenues et du nombre d'utilisateurs.

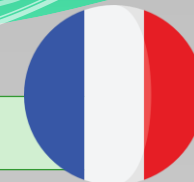
Nombre d'utilisateurs

Plus de 40 lycées, universités et grandes écoles représentant plus de 80'000 utilisateurs ont recours à Datalumni. L'entreprise stipule que 100% des abonnements à la plateforme ont été renouvelés.

Niveau de développement

La start-up, basée à Cran-Gevrier en Haute-Savoie, a été créée en 2018 par Laura Lize. L'entreprise accueille 7 salariés en 2020. La start-up a été lauréate de plusieurs prix dont notamment ceux du réseau initiative France, de l'initiative O Féminin et de la French Tech.

Link <https://datalumni.com/>



Datalumni: Une plateforme pour animer et structurer son réseau alumni

Bénéfices

- Annuaire avec coordonnées complètes, filtrage en fonction de différents critères (cursus, employeur, localisation...) et segmentations (étudiants, professeurs, entreprises...).
- Job board privé pour les membres pour échanger des offres d'emploi ou de stage de manière préférentielle. Chaque semaine les utilisateurs reçoivent une notification des dernières offres d'emploi offertes par le réseau.
- Des entreprises invitées peuvent poster directement sur la plateforme des offres d'emplois.
- Des statistiques retracent le parcours des étudiants. Ces dernières sont indiquées sur le profil de chaque membre du réseau et sont exportables pour que l'établissement puisse communiquer sur les débouchés de son diplôme.
- Datalumni inclut un blog au sein de la plateforme pour que l'établissement et la communauté des anciens élèves puissent communiquer. Des portraits d'albumis, des annonces d'évènements, des formations ou encore des offres d'emploi peuvent être également relayés via ce canal.
- La segmentation de l'annuaire et un système d'emailing permettent de communiquer différemment en fonction de leurs profils et de leurs besoins.
- Le mentorat est proposé à chaque utilisateur de la plateforme. Les mentors apparaissent dans un annuaire spécifique qui mentionne leur disponibilité. L'élève n'aura qu'à rechercher au sein de cet annuaire, à travers un moteur de recherche et des filtres, le mentor qui correspond le plus à ses besoins.

Accueil Actualités Statistiques Annuaire Mentorat Emplois / stages emailing

Type: Tous Non-décidé Actifs Inactifs Alumni Teachers

Cursus	Promotion	Nom	Email	Promotion
Française langue étrangère Art - FLE art	1979	Nathalie SADOUE-SCHMITZ	so.douven@gmail.com	2019
Maquettiste infographiste Multimédia	1971	Yohann GRIFON	yohann.grifon@hotmail.fr	2013
Bachelor 1 Design A	1972	Théodore BEAUFILS	theodore.beaufils@yahoo.fr	2011
Bachelor 1 Design B	1973	Caroline	caroline-oscarg@gmail.com	2011
Bachelor 1 Design C	1974	BENACOUNELAH	benacounel@gmail.com	2011
Bachelor 1 Design D	1975	Rémi BENOT	remi.benot@gmail.com	2011
Bachelor 2 Design d'espace	1976	Mehdi BOUAS	mehdi46@hotmail.com	2011
Bachelor 2 Design graphique et digital	1977	Julien CHAPEROT	julien.chaperot@gmail.com	2011
Bachelor 2 Video Game Art	1978	Maxime GADET	maximegadet@yahoo.fr	2011

User Count = 59

Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université



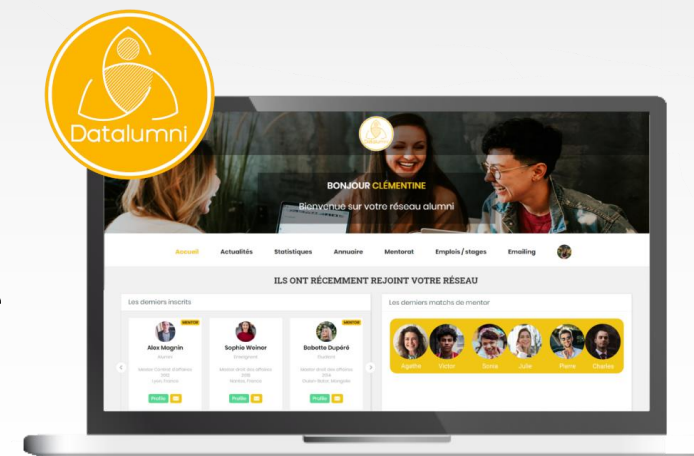
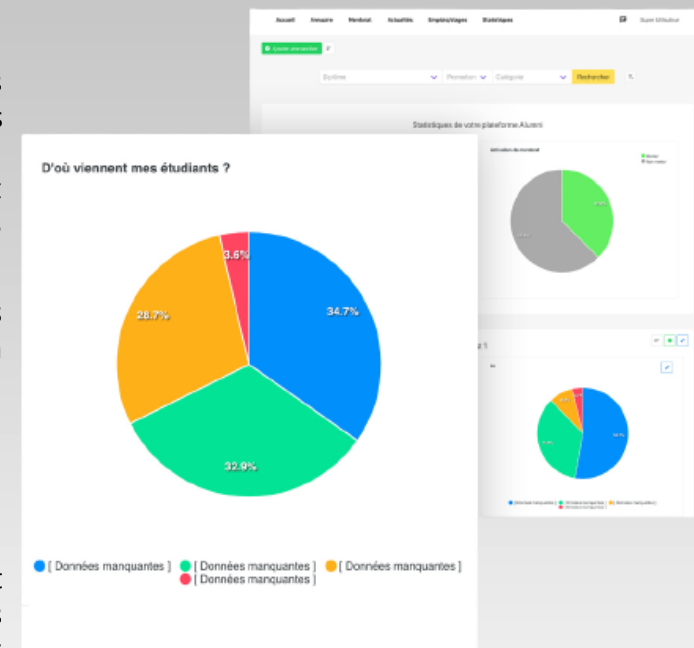
Datalumni: Une plateforme pour animer et structurer son réseau alumni

Datalumni est une plateforme numérique clés en main permettant de structurer et d'animer son réseau d'anciens élèves. Cette solution présente plusieurs avantages pour un établissement scolaire :

- La présence d'un **réseau alumni structuré et développé est un des moyens d'attirer de nouveaux élèves. Les étudiants** prennent d'ailleurs de plus en plus ce critère en compte dans leur choix de l'institution dans laquelle ils vont étudier au regard des difficultés d'insertion sur le marché du travail. Le recours à une plateforme professionnelle de gestion des alumni telle que Datalumni illustre la volonté d'un établissement scolaire de soigner et structurer son réseau d'alumni à destination de futurs élèves. Ce qui n'est pas forcément le cas d'institutions ayant une simple page Facebook ou LinkedIn.
- Les besoins des alumni ne sont pas identiques concernant le réseau des anciens.** A titre d'exemple, les jeunes diplômés sont plus à la recherche de coaching et d'aide à l'employabilité ainsi qu'à l'insertion professionnelle tandis que les plus anciens cherchent avant tout des événements de networking et récréatifs. L'établissement scolaire et le réseau alumni devra dès lors offrir plusieurs services (networking, offres d'emploi, tutorat-mentorat...) à ses membres et segmenter sa communication en fonction des différents besoins. Le recours à Datalumni permet d'héberger et gérer plusieurs services, de créer des communautés d'intérêts, de répartir sa communication, garantissant ainsi un réseau structuré.
- Datalumni propose également un module statistique permettant de (re)tracer les parcours éducatifs et professionnels des élèves. L'établissement scolaire peut s'appuyer sur ce module pour **valoriser les formations dispensées et les métiers ou parcours potentiels grâce à son enseignement**. Cela permet de crédibiliser les diplômes de l'institution favorisant de facto sa réputation et l'inscription de nouveaux élèves.

Reste que la solution présente plusieurs désavantages :

- La plupart des étudiants n'ont pas réalisé l'entièreté de leurs parcours académique au sein du même établissement scolaire ce qui peut les **rebuter à se connecter aux différentes plateformes alumni contrairement aux réseaux sociaux où tout est centralisé au même endroit**.
- Les plateformes telles que Datalumni sont standardisées. Elles sont reconnaissables très rapidement et facilement malgré une charte graphique différente et propre à chaque établissement. Cela peut **amenuiser le caractère « sur mesure » souhaité par un établissement concernant l'hébergement de son réseau alumni**.
- Ces plateformes bien que facilitant la structuration d'un réseau alumni ne seront pas d'une grande aide concernant son animation. L'établissement scolaire devra dégager des ressources humaines pour animer le réseau et communiquer de manière segmentée en fonction des divers besoins des membres.





ACCEUIL

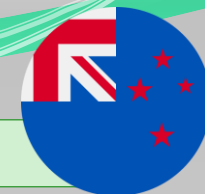


PRECEDENT



SUIVANT

vivi



Vivi : Transformer sa classe en espace collaboratif et interactif

Vivi est un outil de présentation sans fil qui permet aux enseignants et aux étudiants de partager, d'afficher, d'annoter, de capturer et d'enregistrer des informations en temps réel, à partir de n'importe quelle application et équipement informatique dans une salle de classe.

Type

Outil de gestion de classe.

Avantage compétitif

Solution transformant la salle de cours en un espace d'apprentissage interactif et collaboratif favorisant ainsi un engagement et une productivité accrue chez les élèves.

Niveau de développement

Vivi est un Edtech australienne fondée en 2016. La start-up compte actuellement 25 collaborateurs. En janvier 2020, l'entreprise a clôturé un cycle de financement portant à AUD 6 millions les fonds récoltés. Le financement contribuera à accélérer l'expansion de Vivi sur le marché américain cherchant à reproduire le succès et la croissance obtenus sur le marché australien.

Nombre d'utilisateurs

Vivi revendique des milliers d'utilisateurs à travers le monde sans pour autant communiquer de manière transparente sur leur nombre. Les collèges, lycées et universités semblent être les clients principaux de l'entreprise comme par exemple l'Université de Bath ou encore celle d'Adelaide.

Prix

Aucune information n'a pu être trouvée à ce sujet. Vivi mentionne simplement à cet égard que son offre tarifaire repose sur un abonnement annuel qui englobe le matériel, les logiciels ainsi que le support technique et le développement produit.

Link <https://www.vivi.io/>



Comment cela marche ?

La solution Vivi repose sur trois interfaces. La Vivi Box qui une fois installée permet à un écran d'être intégré dans le système. L'application Vivi est le centre de contrôle du système et permet de gérer et d'afficher le contenu souhaité. L'application est accessible aux étudiants et aux professeurs en libre accès sur l'App store et Google Play Store. Enfin Vivi Central est la plateforme d'administration du système permettant de gérer les fonctionnalités, paramètres, utilisateurs et invités de la solution. Les statistiques et données d'utilisation, de performance et d'engagement des élèves sont présentes dans cette interface.



ACCEUIL

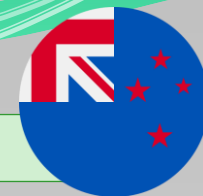


PRECEDENT



SUIVANT

vivi



Vivi : Transformer sa classe en espace collaboratif et interactif

Bénéfices

- Solution compatible avec n'importe quel équipement informatique (smartphone, ordinateur, tablette...) et système d'exploitation (Windows, iOS, Mac OS...).
- Equipement sans fil permettant à l'enseignant de se déplacer librement dans sa salle de cours et d'évoluer parmi les élèves.
- Le professeur est en mesure de contrôler l'ensemble des équipements informatiques utilisés par les élèves et peut afficher le contenu souhaité sur tous les appareils.
- La gestion de classe est facilitée car les élèves peuvent projeter leur travail sur le grand écran et recevoir les avis des élèves et du professeur facilement.
- Des captures d'écran sont possibles depuis la solution et peuvent être annotées, enregistrées et partagées.
- Des invités peuvent se connecter au système à l'aide d'un simple lien URL.
- Un module statistique et analytique permet aux professeurs de s'assurer du niveau de participation et d'engagement des élèves lors des cours.
- Des messages d'urgence peuvent être envoyés de la part du professeur ou de l'établissement à tous les équipements connectés au système Vivi.



Convient à :

Ecole secondaire



Ecole primaire

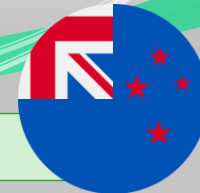


Maternelle



Université





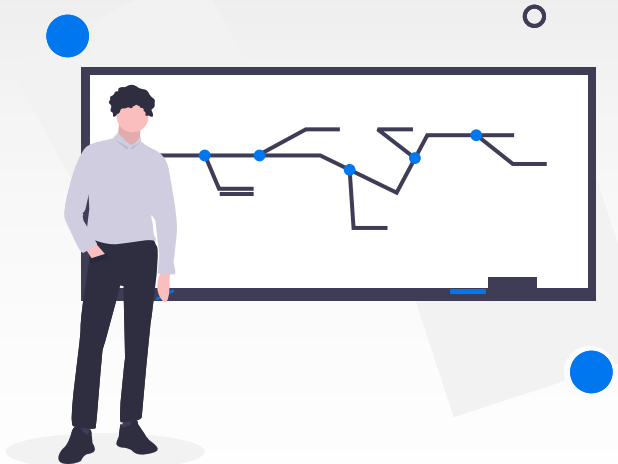
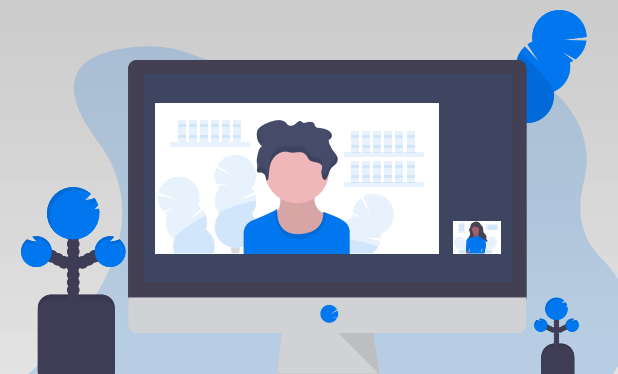
Vivi : Transformer sa classe en espace collaboratif et interactif

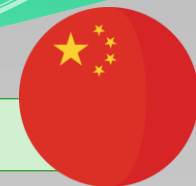
Vivi et son système de présentation sans fils transformant une salle de cours en un espace d'apprentissage interactif et collaboratif présente de nombreux intérêts pour les enseignants et les établissements scolaires parmi lesquels:

- **Un gain de temps non négligeable dans le démarrage du cours.** De nombreuses minutes sont traditionnellement perdues dans l'installation du système informatique pour projeter les cours des professeurs sans parler des incidents et problèmes techniques qui peuvent survenir pendant la classe. Recourir à Vivi permet aux enseignants de ne pas perdre de temps dans le lancement de leurs cours d'autant plus que la période de latence nécessaire à l'installation de l'équipement informatique est souvent utilisée par les élèves pour grapiller des minutes supplémentaires de loisirs. Les établissements scolaires ainsi que les enseignants seront plus facilement en mesure de respecter et de traiter les programmes scolaires traditionnellement chargés. Ce système permettra de ne pas multiplier les séances et heures de classe supplémentaires pour couvrir le programme.
- L'utilisation de la technologie Vivi permet aux enseignants de mettre en place une **pédagogie plus participative en impliquant les élèves** qui seront en mesure de projeter leur travaux sur le grand écran de la classe. Ces derniers pourront recevoir les réactions et les commentaires de leurs pairs ainsi que ceux du professeur de manière instantanée.
- De plus, en ayant recours au système Vivi, les professeurs seront en mesure de transformer un fléau de l'apprentissage en classe, **les smartphones que les élèves parcourent pendant les cours, en allié pédagogique**. Plutôt que de bannir les téléphones portables en classe, les enseignants peuvent inciter les élèves à les utiliser pour participer aux cours et répondre aux questions.

Reste que la solution présente plusieurs désavantages :

- Comme pour toute solution digitale ou numérique, **un effort conséquent des enseignants pour restructurer leurs cours sera nécessaire** pour exploiter au mieux toutes les fonctionnalités et potentialités de la solution. Un cours traditionnel ne peut être directement transposé numériquement et devra faire l'objet d'une restructuration entre explications théoriques et travaux pratiques sans oublier leur dimension collaborative.
- **Le fonctionnement de l'établissement scolaire aura un impact sur le budget alloué pour acquérir la solution.** En effet chaque écran sur lequel est projeté le contenu du professeur nécessite une Vivi Box (hors téléphones portables, tablettes et ordinateurs portables qui peuvent se connecter via l'application). Dans le cas d'une institution scolaire où chaque professeur dispose de sa salle de cours et donc de son écran, l'acquisition d'une Vivi Box sera nécessaire ce qui peut augmenter très rapidement la facture.
- **L'enjeu de la fracture numérique est également à prendre en compte.** Tous les élèves ne sont pas égaux devant l'équipement informatique et dans la maîtrise des compétences informatiques. Les enseignants et l'établissement scolaire devront faire particulièrement attention à ce que chaque élève dispose d'un matériel informatique adéquat et qu'ils puissent l'utiliser correctement s'il ne souhaitent pas imposer de facto une inégalité devant l'acquisition et la maîtrise des connaissances et compétences.





Squirrel AI : L'intelligence artificielle au profit du soutien scolaire

Squirrel AI est une plateforme d'apprentissage adaptatif qui grâce à l'intelligence artificielle et des algorithmes avancés fournit aux étudiants un plan d'apprentissage personnalisé et tutorat individuel avec un encadrement humain au besoin dans une logique de soutien scolaire.

Type

Outil d'aide à l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

Offrir un apprentissage et un tutorat adapté à chaque élève.

Niveau de développement

Squirrel AI a été fondée en 2014 à Shanghai en Chine. La société a levé plus de USD 180 millions de financement depuis sa création et a acquis le statut de licorne à savoir une valorisation dépassant USD 1 milliard. Bien que la solution soit actuellement utilisée dans une logique parascolaire et de tutorat, des discussions entre Squirrel AI et plusieurs écoles en Chine ont lieu actuellement pour faire de son système la principale méthode d'enseignement.

Nombre d'utilisateurs

Squirrel AI Learning a ouvert plus de 1'700 écoles et compte 3'000 enseignants dans plus de 200 villes à travers plus de 20 provinces et régions de Chine. Plus de 1 million d'élèves bénéficient de la solution soit l'équivalent du système scolaire public de New-York.

Prix

Aucune information pertinente n'a pu être trouvée à ce sujet.

Link <http://squirrelai.com/>



Comment cela marche ?

A l'aide d'ingénieurs et de l'intelligence artificielle, les thématiques, sujets et programmes scolaires sont décomposés en de multiples points de connaissances. Par exemple, le programme de mathématiques au collège est divisé en plusieurs milliers de «points de connaissance» (+10'000), parmi lesquels les nombres rationnels, les propriétés d'un triangle équilatéral et le théorème de Pythagore. L'objectif est de diagnostiquer le plus précisément possible les lacunes de compréhension d'un élève. Par comparaison, un manuel scolaire traditionnel peut diviser le même sujet en 3'000 points. Une fois les points de connaissance définis, ils sont associés à des cours, conférences vidéo, fiches de révision, exemples concrets, questionnaires et tests personnalisés.



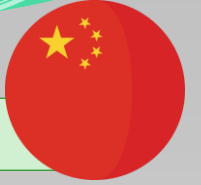
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Squirrel AI : L'intelligence artificielle au profit du soutien scolaire

Bénéfices

- Un apprentissage adapté et efficace est proposé à chaque élève en fonction de l'état actuel de ses connaissances, forces, faiblesses, capacités, rythmes d'apprentissage et mêmes personnalités.
- Le parcours d'apprentissage se met à jour en temps réel au fur et à mesure que l'élève étudie.
- La société revendique des gains d'apprentissage de 7 à 9% supérieurs à des enseignements humains utilisant des méthodes d'enseignement traditionnelles.
- Le coût de la solution, bien qu'inconnue, est beaucoup moins onéreuse selon l'entreprise que le recours à du tutorat privé ou à des professeurs particuliers.
- De multiples matières sont disponibles telles que les mathématiques, le chinois, l'anglais, la physique ou encore la chimie.
- Les enseignants humains ne sont pas exclus pour autant et viennent compléter les défaillances et les problèmes auxquels l'intelligence artificielle ne serait pas en mesure de répondre.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire

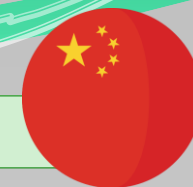


Ecole secondaire



Université





Squirrel AI : L'intelligence artificielle au profit du soutien scolaire

Squirrel AI en offrant un parcours d'apprentissage adapté à chaque élève présente de nombreux avantages sur lesquels les établissements scolaires et enseignants pourraient capitaliser :

- Les établissements scolaires pourraient proposer Squirrel AI comme un **outil de soutien scolaire ou de tutorat aux élèves**. Une inégalité devant l'acquisition des connaissances et des compétences est présente chez les élèves du fait de pouvoir bénéficier ou non d'un soutien scolaire ou tutorat personnalisé en dehors du système scolaire traditionnel. Offrir cette solution à l'ensemble des élèves pourrait augmenter le niveau général de la classe. Cela permettrait également de réduire drastiquement cette inégalité et permettrait à l'établissement scolaire de valoriser sa réputation en communiquant sur les actions menées en faveur d'une égalité devant l'apprentissage.
- Les enseignants pourraient également **utiliser cet outil pour contrôler les connaissances et compétences de leurs élèves** sur des thématiques et des sujets clés permettant de reprendre des points du programme qui auraient été mal ou pas assez assimilés. Le micro découpage des programmes scolaires par la solution permet de cibler précisément les notions non acquises et d'optimiser le temps consacré aux révisions ou à la reprise de connaissances.

Reste que la solution présente certains désavantages.

- Les spécialistes de l'éducation s'accordent sur le fait que ce **type de solution offre un apprentissage adapté à l'élève mais pas personnalisé**. La solution n'offre aucune place par exemple à ce que souhaite apprendre l'élève. La solution a été conçue pour favoriser l'acquisition d'un diplôme en particulier et son utilisation a pour conséquences une standardisation de l'éducation amenant aux mêmes diplômes et parcours de formation. Or, un des rôles des professeurs et des établissements scolaires, bien que n'étant pas conseillers d'orientation, est de guider leurs élèves dans les thématiques, disciplines, sujets ou centres d'intérêts souhaitant être explorés lors de leurs études supérieures ou dans leurs vies professionnelles. Reste que dans un enseignement traditionnel les élèves doivent suivre avant tout le programme scolaire.
- **Dans une autre logique, l'élève « n'apprend pas à apprendre »**. En ayant recours à la solution, il ne mène pas une réflexion sur ses forces et faiblesses dans les modalités d'apprentissage et les manières dont il apprend le mieux ce qui peut le laisser quelque peu démuni dans la poursuite de ses études supérieures ou dans un contexte professionnel. Néanmoins, cette capacité de réflexion dans son apprentissage est également difficile à acquérir dans un enseignement traditionnel.
- De l'aveu même du fondateur, la **régulation de l'intelligence artificielle est primordiale** car cette dernière peut devenir incontrôlable et enseigner des connaissances inadéquates et non pertinentes aux élèves ce que ne ferait pas un enseignant humain. Squirrel AI est avant tout destinée à être un support sur lequel s'appuient les professeurs pour transmettre les connaissances et les compétences tout en personnalisant l'apprentissage.

Learn More, Faster:
Turning Grading into Learning Using AI

Richard Tong, Chief Architect
Squirrel AI Learning by Yixue Group

松鼠AI·智适应
Squirrel AI Learning

松鼠AI·智适应
Squirrel AI Learning

- Why AI for Education?
- What is our approach?
- How well does it work?
- How do we make it (even) better?

松鼠AI·智适应
Squirrel AI Learning

The Impact of AI on Education at 4 Levels

Substitution
• Perform the same task as was done before tech



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Eneza : Apprendre et réviser grâce au low-tech

Eneza est une plateforme d'apprentissage offrant du matériel d'apprentissage et de révision aux apprenants du primaire et du secondaire via SMS et le web.

Type

Outil destiné à favoriser l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

La solution ne requiert pas de smartphone ou d'une connexion Internet pour pouvoir en bénéficier. Un téléphone portable et une connexion au réseau téléphonique suffit.

Prix

La solution est accessible pour les apprenants pour 3 shillings kényans par jour (0,03 USD). Durant avril et septembre 2020, la plateforme était accessible gratuitement pour permettre aux élèves de maintenir leur apprentissage malgré la fermeture des établissements scolaires.

Nombre d'utilisateurs

La plateforme revendique plus de 10,2 millions d'utilisateurs depuis sa création. Depuis avril 2020 et la fermeture des écoles résultant de la pandémie de la Covid-19, le nombre d'étudiants sur la plateforme a été multiplié par 4 passant de 500'000 à 2,2 millions.

Niveau de développement

Eneza Education a été fondée en 2011 et la plateforme lancée en 2013 au Kenya pour ensuite se développer au Ghana en 2017, en Côte d'Ivoire en 2018 ainsi qu'au Rwanda en 2021. L'objectif de l'entreprise et d'accompagner 50 millions d'apprenants à travers toute l'Afrique et plus particulièrement Centrale. Depuis le début de la pandémie, l'entreprise a embauché 22 enseignants supplémentaires atteignant ainsi plus de 50 collaborateurs.

Link <https://enezaeducation.com/>

Our mission is to make 50 million learners in Africa smarter



Comment cela marche ?

Une fois inscrits sur la plateforme, les élèves choisissent un sujet à étudier. Des questions leurs sont envoyées par SMS, sous forme de quiz à la fin duquel ils peuvent voir leurs résultats et travailler sur un autre thème, après suggestions du corps enseignant. Si un élève ne présente pas un résultat satisfaisant au test, Eneza Education envoie des leçons courtes sur le sujet afin que l'étudiant comble ses lacunes. De plus, l'étudiant peut faire appel au service « Ask a Teacher » qui permet d'envoyer des questions par SMS à un groupe d'enseignants qui répondent en moins de cinq minutes en moyenne.



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Eneza : Apprendre et réviser grâce au low-tech

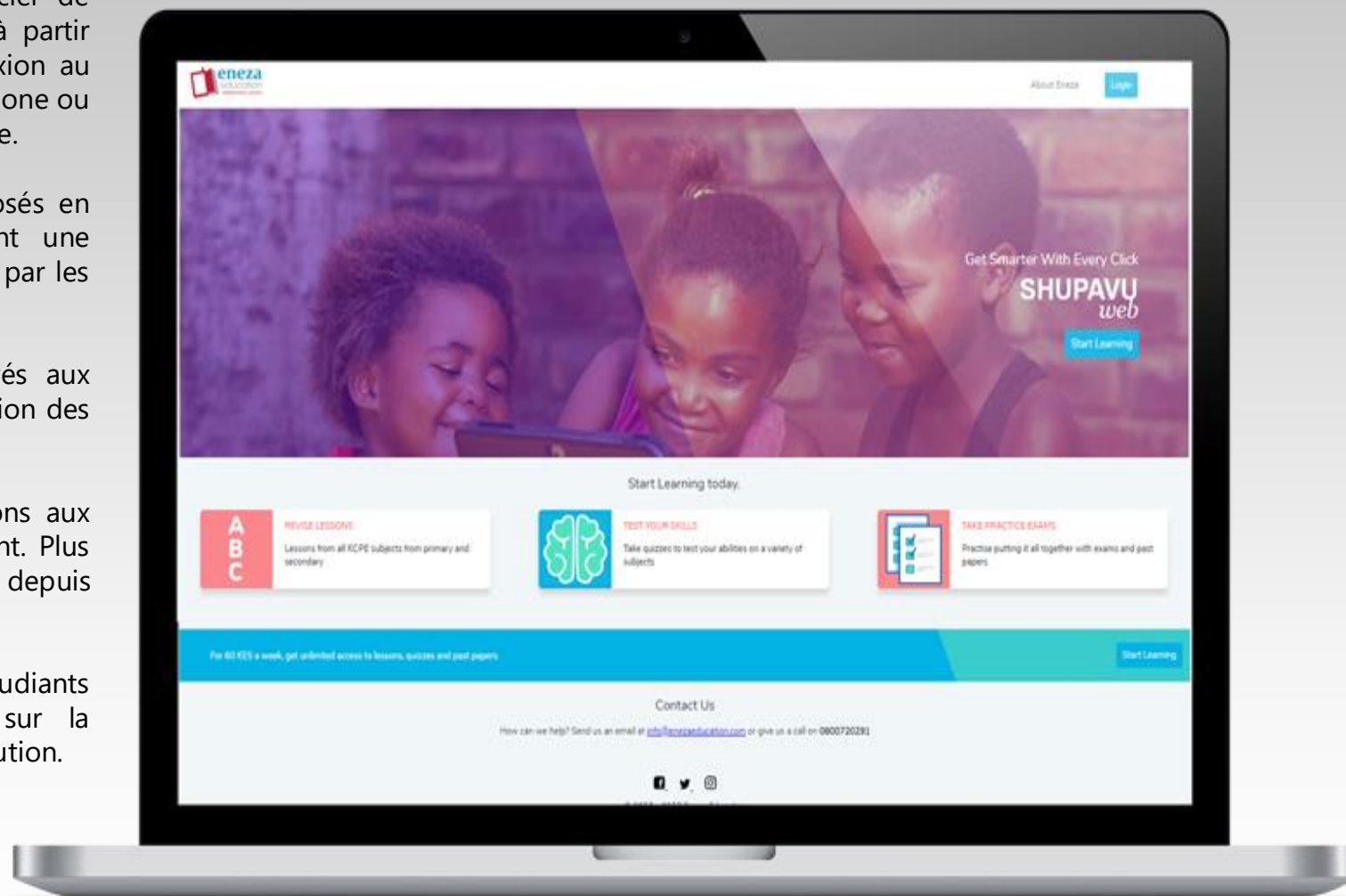
Bénéfices

- Possibilité pour les étudiants de bénéficier de matériel d'apprentissage et de révision à partir d'un téléphone portable et d'une connexion au réseau téléphonique. Posséder un smartphone ou une connexion Internet n'est pas nécessaire.
- Les programmes scolaires sont décomposés en une série de brèves leçons permettant une assimilation plus facile des connaissances par les élèves.
- Des quizz et commentaires sont envoyés aux élèves pour s'assurer de la bonne acquisition des notions et connaissances.
- Les étudiants peuvent poser des questions aux professeurs qui répondent très rapidement. Plus de 6 millions de questions ont été posées depuis le lancement du service « Ask a Teacher ».
- Les performances académiques des étudiants augmentent de 23% après 9 mois sur la plateforme selon les concepteurs de la solution.

Convient à :

Ecole primaire ★★★★★

Ecole secondaire ★★★★★





ACCEUIL



PRECEDENT



Apprendre et réviser grâce au low-tech

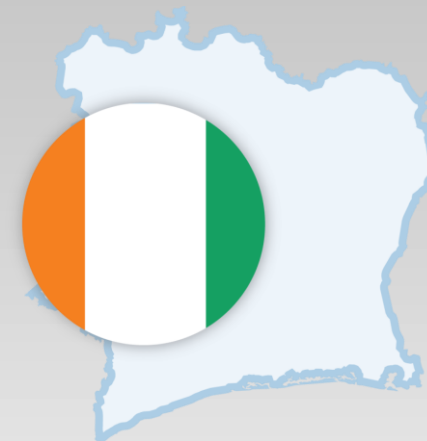
Eneza Education propose une solution low-tech à savoir simple, pratique et économique pour offrir aux étudiants du matériel pédagogique et de révision pour améliorer les résultats scolaires.

La solution présente de nombreux avantages :

- Eneza Education peut être pertinente pour un établissement scolaire pour offrir **un soutien scolaire tout en réduisant la fracture numérique** parmi ses élèves et donc les inégalités devant l'apprentissage. La solution ne nécessite pas l'acquisition d'équipements informatiques et technologiques particulièrement onéreux comme les smartphones. Un simple téléphone connecté au réseau téléphonique suffit pour recevoir les cours par SMS.
- Pour un établissement scolaire, offrir un service assimilable à « Ask and Teacher » pourrait être particulièrement bénéfique puisqu'il permettrait par exemple **d'accompagner l'élève dans la réalisation des devoirs**. Pour de multiples raisons, les élèves ne sont pas égaux dans le soutien scolaire qu'ils obtiennent auprès de leur cercle familial. L'institution scolaire pourrait y remédier partiellement en offrant ce service et en favorisant l'engagement et le maintien de la motivation de ses élèves dans leur apprentissage.
- **L'utilisation d'une solution alternative aux classes virtuelles, particulièrement utilisées par les professeurs et établissements scolaires pendant la pandémie de la Covid-19 et les fermetures des écoles**, permettrait de « casser le rythme » et de contrer la « fatigue du Zoom ». Cette dernière est définie comme étant un état de lassitude, de fatigue et d'ennui qu'un élève peut ressentir en assistant à plusieurs réunions, cours ou événements en ligne au cours de la journée. En offrant un nouveau moyen d'apprendre et une nouvelle expérience pédagogique, les élèves pourraient être remobilisés dans leur apprentissage et l'établissement communiquer sur le sujet, particulièrement discuté en ce moment.

Reste que la solution présente certaines limites :

- **Le succès de cette solution dépend très fortement de la pénétration de la téléphonie mobile d'une zone géographique ainsi que de sa connectivité mobile.** A titre d'exemple, le taux de pénétration de la téléphonie mobile au Kenya est supérieur à 90% et la connectivité est presque partout bonne. Le développement de la solution dans des pays où le taux d'équipement en téléphonie mobile est plus bas et la connectivité moins bonne réduirait la pertinence d'une telle solution, son implantation et son caractère low-tech.
- Certaines études soulignent que la **lecture de nombreuses informations sur un écran de téléphone (plus ou moins petit) réduit l'attention et l'engagement de l'élève** et par extenso sa capacité à acquérir et assimiler de nouvelles connaissances. La solution est cependant conçue dans une logique de soutien scolaire et non comme un outil principal d'acquisition des connaissances.
- **L'utilisation du SMS, particulièrement en Europe, est de plus en plus désuète notamment parmi les jeunes au profit d'applications de messagerie instantanée** telles que WhatsApp, Telegram, Signal, Facebook Messenger ou encore Viber. Les SMS présentent des limites techniques face à ses concurrents notamment en ce qui concerne le partage de photos et vidéos en bonne résolution, et l'animation des conversations avec des effets, emojis et autres contenus comme les messages vocaux. Cette nouvelle manière de communiquer pourrait restreindre l'utilisation d'une telle solution et donc sa pertinence pour un établissement.





Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
Juin 2021
par Geneva Intelligence



ACCEUIL



PRÉCÉDENT



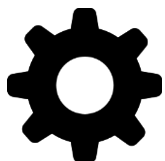
SUIVANT



Sommaire de l'édition de juin 2021



Définition des Edtechs



Méthodologie de la veille



Analyse des tendances

Riipen

Riipen met en relation des entreprises et des établissements scolaires ainsi que leurs élèves pour qu'ils puissent collaborer sur des projets communs.

the juice

The Juice est une plateforme numérique qui fournit à travers une revue de presse, « the daily juice », des articles d'actualité non biaisés et partisans, adaptés à l'âge des apprenants.



Nanaba est une application qui verrouille les applications récréatives des téléphones des apprenants. La résolution d'un quizz de révision permet de débloquent les applications de loisir.

**BEEKEE**

La **Beekee Box** est une plateforme d'apprentissage portable destinée à transmettre et partager du contenu pédagogique en tout lieu et place.

**Vonder**

Vonder est une plateforme de ludification convertissant des contenus pédagogiques en leçons courtes et gamifiées.



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



Dans la voiture sur la route des vacances qui doit le mener à Ploumanac'h en Bretagne sur la Côte de Granit Rose, Léon se remémore avec délice les meilleurs moments de cette année scolaire si particulière en raison de la pandémie de Covid-19. Ses pensées s'attardent plus particulièrement sur les **nouvelles technologies introduites par son établissement scolaire cette année pour faciliter et améliorer l'apprentissage des élèves et la transmission des connaissances par les professeurs.**

L'une de ces merveilles technologiques fut proposée par Minerva, son professeur de français, qui incita sa classe à adopter l'application **Nanaba**. Cette dernière bloque les applications récréatives du téléphone de Léon, telles que Youtube, Facebook ou encore Instagram, dont il est si friand, pour réaliser un quizz de révision des notions qui ont été enseignées en classe. Si Léon réussit le test, les applications de loisir sont débloquentées et ce dernier peut donc en disposer à sa guise. Cette application a aidé sans aucun doute Minerva à être plus sereine en ne faisant plus la chasse au téléphones portables pendant son cours.

Conformément à son talent pour dénicher de nouvelles technologies, Minerva a également mis en place au sein de sa classe la solution **Vonder** qui convertit du contenu pédagogique en leçons courtes et gamifiées. A travers différents jeux et quizz, Léon et ses camarades ont pu donc réviser les notions grammaticales et syntaxiques qui avaient été introduites et expliquées au préalable par Minerva.

Albus, son professeur d'anglais, jamais en reste, proposa en lieu et place du traditionnel bulletin matinal de la BBC et du CD audio du manuel scolaire de Léon, un nouveau support répondant au nom de **The Daily Juice**. Cette revue de presse compile et réécrit chaque matin des articles neutres et objectifs, dépourvus de toute prise partisane ou tout biais, pour que Léon puisse les lire. En parcourant chaque matin ce concentré d'informations, Léon a été en mesure de développer son esprit critique, sa culture générale tout en cultivant une passion naissante pour la lecture de la presse.

Dans un autre registre Albus a également proposé à sa classe l'application **Riipen** qui met en relation des entreprises et des établissements scolaires pour qu'ils puissent collaborer sur des projets communs. Les entreprises bénéficient via cette application des compétences de Léon et de ses camarades, tandis que ces derniers peuvent élargir leur réseau professionnel, disposer d'une expérience professionnelle, valoriser leurs CV et améliorer leurs chances d'intégrer le monde du travail quand ils seront plus grands.

Lors d'une sortie de classe, aux Rochers de Naye sur les hauteurs de Montreux, ayant pour but de découvrir les richesses et la diversité de la faune et de la flore helvétiques, Léon fut particulièrement impressionné par une solution utilisée par Severus son professeur d'histoire. En pleine nature, ne disposant ni d'une connexion Internet, ni d'un réseau électrique, Severus a été en mesure d'assurer normalement son cours en partageant notamment des documents et contenus pédagogiques sur le téléphone portable de Léon et de ses camarades, via la **Beekee Box**.

Bercé par les kilomètres de bitume qui défilent et la promesse de vacances paisibles, Léon réfléchit aux innovations futures qui seront proposées par Albus, Minerva et Severus après les vacances d'été pour créer de nouvelles expériences pédagogiques et rendre la journée d'école plus ludique et interactive encore.



Découvrir l'analyse des tendances Edtech



Riipen : quand le monde du travail rencontre celui de l'éducation

Riipen est une plateforme mettant en relation entreprises et étudiants. Les entreprises partagent leurs besoins et leurs projets tandis que les étudiants publient leur expertise. En réalisant un projet d'entreprise, les étudiants sont en mesure d'obtenir des crédits universitaires.

Type

Outil favorisant l'acquisition de connaissances et de compétences.

Avantage compétitif

La solution favorise l'employabilité des étudiants et l'attractivité des formations proposées par un établissement.

Prix

La solution repose sur un modèle freemium. Cette dernière peut être utilisée gratuitement dans ses fonctionnalités de base tandis que celles plus avancées nécessiteront le recours à un abonnement professionnel à hauteur de USD 2'499 par an et plus en fonction des besoins.

Nombre d'utilisateurs

La start-up revendique plus de 10'000 organisations et entreprises inscrites sur la plateforme ainsi que plus de 320 établissements scolaires représentant 72'000 étudiants.

Niveau de développement

Riipen a été fondée en 2014 À Vancouver au Canada. Entre 2017 et 2019, l'entreprise a levé USD 5,8 millions pour assurer notamment son développement aux Etats-Unis. L'entreprise, dorénavant bien établie en Amérique du Nord cherche à s'implanter plus profondément à l'international. Riipen emploie plus d'une centaine de personnes.

Link <https://fr.riipen.com/>



Comment cela marche ?

Les universités ou professeurs publient sur Riipen les "programmes" que les étudiants suivent. Les institutions scolaires sont ainsi mises en relation avec des entreprises qui ont elles-mêmes partagé des projets qu'elles souhaiteraient voir réalisés par les étudiants. Si les projets proposés par l'entreprise correspondent avec le programme de l'université, cette dernière sélectionne les élèves pour lancer le projet. Les établissements scolaires, entreprises et étudiants sont ainsi en mesure de collaborer, s'entretenir et recevoir des feedbacks directement depuis la plateforme.



ACCEUIL



PRECEDENT



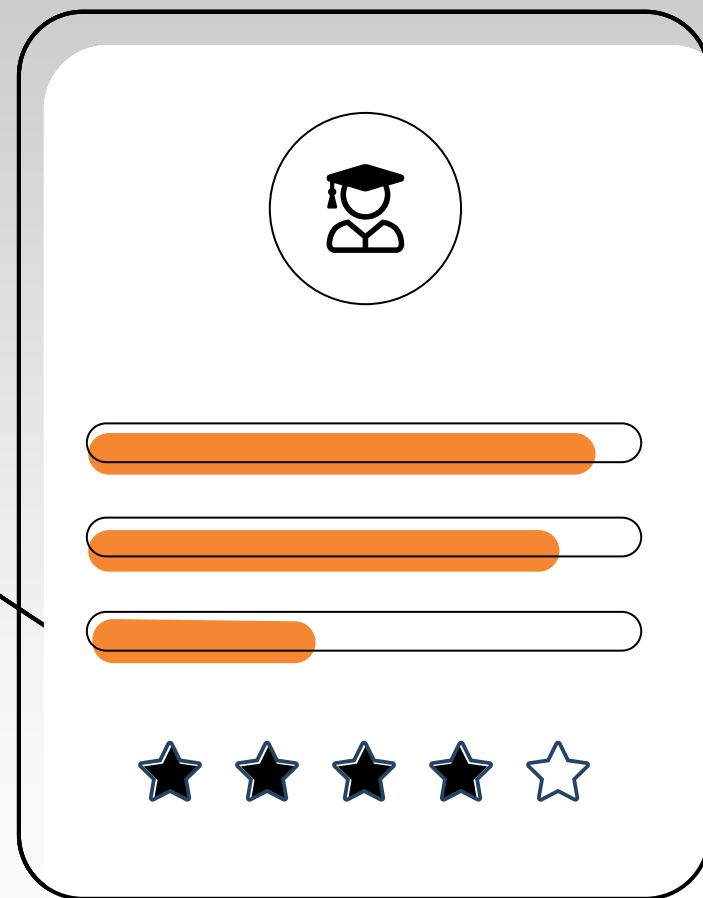
SUIVANT



Riipen : quand le monde du travail rencontre celui de l'éducation

Bénéfices

- Conception très rapide et intuitive des projets sur la plateforme pour les entreprises et des programmes pour les institutions scolaires.
- Nombreuses applications de gestion de projet et de communication intégrées à la plateforme (visio-conférence, partage de fichiers, calendrier, rappel, notifications...)
- Feedbacks et évaluations des élèves concernant le projet possibles au sein de la plateforme.
- Intégration de la solution au système de gestion de l'apprentissage de l'établissement scolaire.
- Possibilité pour les établissements scolaires d'inviter les entreprises membres de leur réseaux à rejoindre gratuitement la plateforme pour poster des projets.
- Possibilité pour les étudiants, universités et entreprises de développer respectivement leur réseau professionnel, attractivité de leur formation et image de marque employeur.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





Riipen : quand le monde du travail rencontre celui de l'éducation

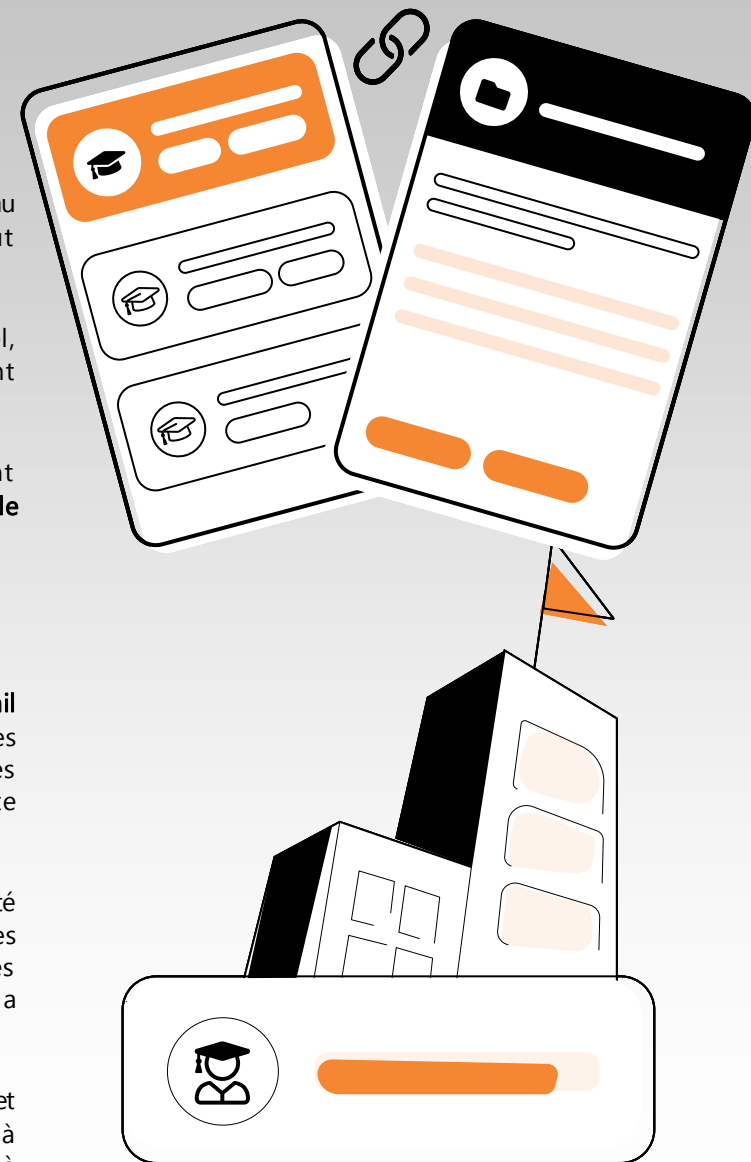
Riipen est une plateforme numérique **mettant en relation les entreprises et institutions scolaires** ainsi que leurs étudiants pour qu'elles puissent mener en commun divers projets.

Le recours à Riipen peut favoriser l'**attractivité** et la **crédibilité** des formations dispensées par l'institution scolaire pour notamment trois raisons :

- Une **meilleure employabilité des élèves au sortir de leur formation**, disposant d'un CV plus étoffé, d'un réseau professionnel plus développé, ainsi que de compétences et connaissances en adéquation avec le marché du travail, peut favoriser la réputation d'une formation et par extension la crédibilité de son diplôme.
- L'**attractivité d'une formation** peut se voir renforcée en offrant ce service aux étudiants. Sur un marché très concurrentiel, les établissements scolaires soucieux de l'employabilité de ses étudiants, sera plus attractif auprès de ces derniers qui sont particulièrement attentifs à leur future insertion sur le marché du travail.
- Grâce à Riipen et aux étudiants, les établissements scolaires sont en mesure de transformer les entreprises ayant collaboré sur les projets menés en véritables ambassadeurs de l'institution **consolidant ainsi la réputation de l'établissement**.

Reste que la solution présente plusieurs limites :

- L'utilisation de cette solution par les établissements scolaires peut favoriser une **précarisation du marché du travail** notamment concernant les jeunes diplômés. Les entreprises peuvent être plus enclines à « utiliser » les compétences des étudiants offertes gracieusement via Riipen que d'employer des jeunes diplômés. Le recours à de nombreux stagiaires par les entreprises, sans offrir d'offres d'emploi fermes, est souvent décrié. S'emparer d'une solution qui favorise cette pratique et tendance présente ainsi un risque réputationnel pour l'établissement scolaire.
- Toutes les disciplines et formations, dispensées par un établissement scolaire, ne sont pas égales en termes d'attractivité auprès des entreprises. L'institution d'éducation devra être en mesure de **proposer des projets alternatifs** pour les formations ou programmes qui ne suscitent pas l'adhésion des entreprises afin de ne pas instaurer une inégalité entre ses différents cursus. Des partenariats bilatéraux avec des entreprises, administrations publiques, sans l'intermédiation de la plateforme, ne doivent pas être négligés.
- Traditionnellement, les établissements d'éducation supérieure disposent en interne d'un Département carrières et emplois ou d'un réseau alumni ayant pour tâche notamment d'identifier des offres d'emplois et de stages. Le recours à Riipen pourrait à cet égard entraîner des **doublons ainsi que des tensions organisationnelles**. Une solution potentielle à ce problème serait de confier au Département carrières et emplois, la recherche d'offre d'emploi et de stages pour les diplômés et à Riipen la recherche d'offres pour les étudiants toujours en cours de scolarisation.





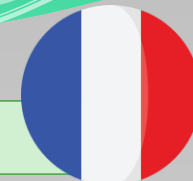
ACCEUIL



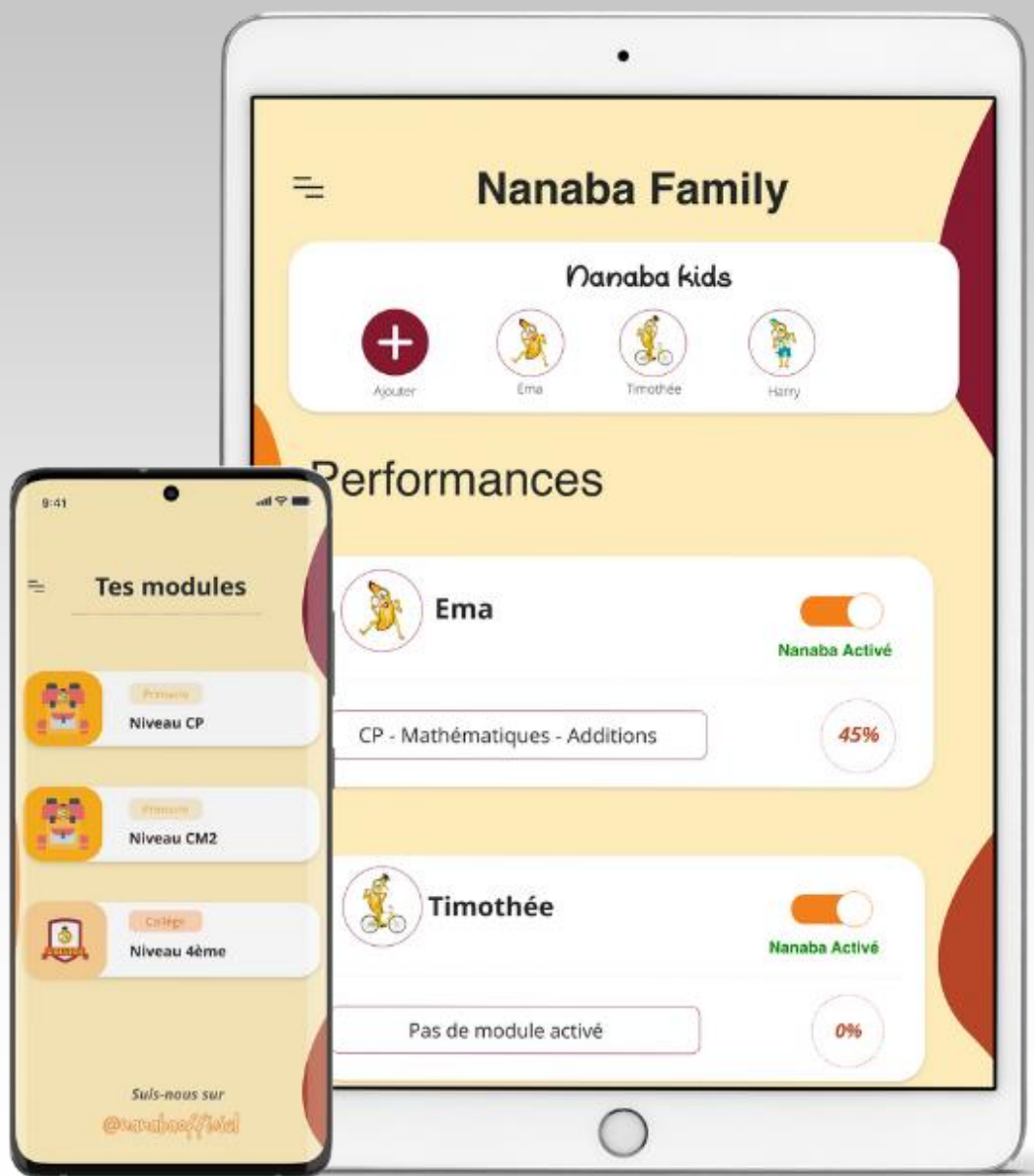
PRECEDENT



SUIVANT



Nanaba : transformer le téléphone portable en outil pédagogique



Nanaba est une application qui une fois installée sur le téléphone portable des apprenants, va verrouiller les applications récréatives telles que Youtube, TikTok, des jeux vidéos ou encore Instagram. La résolution d'un quizz de révision permet de débloquent le verrouillage des autres applications.

Type

Outil favorisant l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

Transformer le téléphone portable en allié pédagogique en favorisant les révisions.

Prix

L'application est disponible au prix de CHF 11 par an pour les étudiants de l'éducation primaire et au prix de CHF 21 pour ceux du secondaire. Une offre famille, jusqu'à quatre comptes, est accessible au prix de CHF 31 par an.

Nombre d'utilisateurs

Aucune information pertinente n'a pu être identifiée à ce sujet.

Niveau de développement

Lancée en France en juin 2021, la start-up ambitionne de se développer rapidement à l'international notamment aux Etats-Unis lors du troisième trimestre 2021 et en Chine en 2022. La société table sur le recrutement de plus de 40 collaborateurs d'ici fin 2021 afin de développer également une seconde version de l'application destinée aux adultes et à l'apprentissage des langues étrangères.

Link <https://www.nanaba-shop.fr/>



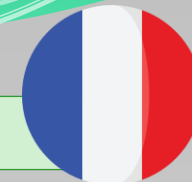
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Nanaba : transformer le téléphone portable en outil pédagogique

Bénéfices

- L'application incite les élèves à réviser pour pouvoir bénéficier des applications récréatives.
- Les quizz de révision sont disponibles pour le français, l'anglais, les mathématiques et la culture générale.
- Plus de 8'000 questions ont été rédigées par des professeurs de l'Education nationale.
- Les modules de révisions sont conçus pour l'enseignement primaire et secondaire.
- L'application est dotée d'une intelligence artificielle qui va s'adapter au niveau de l'enfant. Si les réponses sont incorrectes et le niveau des questions ainsi trop élevées, Nanaba ajuste les quizz de révision en offrant des questions alternatives.
- Les élèves ont accès aux corrections des quizz favorisant l'acquisition de connaissances
- Les parents ou l'établissement scolaire ont accès aux résultats des tests des enfants permettant ainsi de suivre l'évolution des progrès des élèves.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire

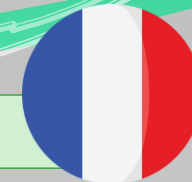


Ecole secondaire



Université





Nanaba : transformer le téléphone portable en outil pédagogique

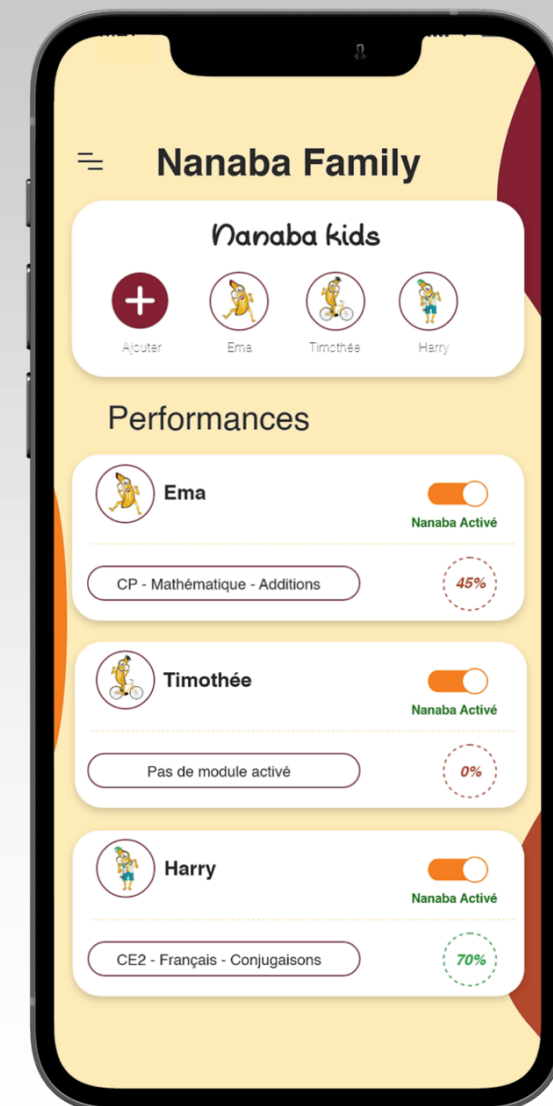
Nanaba est une application verrouillant les applications récréatives du téléphone portable/tablette d'un élève tant que ce dernier n'a pas résolu un quizz de révision.

Cette application présente certains avantages pour un établissement scolaire :

- Recourir à cette solution permet à l'établissement de **traiter de manière innovante et pédagogique un fléau de l'apprentissage à savoir l'utilisation des téléphones portables en cours**. En lieu et place d'une politique répressive visant à bannir les téléphones portables pendant la classe, l'établissement scolaire et les professeurs peuvent s'appuyer sur cet outil et le téléphone portable des élèves pour les inciter à réviser.
- Dans une même logique, Nanaba peut être un moyen pour les institutions scolaires de **proposer une nouvelle expérience éducative concernant les révisions pour les élèves**. Traditionnellement répétitives et peu engageantes, ces dernières peuvent revêtir un nouvel attrait si elles donnent lieu à une récompense à savoir la possibilité de pouvoir utiliser les applications récréatives et les réseaux sociaux.
- De plus, offrir cette applications aux élèves permet à un établissement d'éducation de **contrer en partie l'inégalité devant l'acquisition des connaissances** parmi eux. Tous les élèves ne disposent pas d'un soutien scolaire égal par leurs parents ou cellules familiales. Offrir Nanaba aux élèves, en les incitant par eux-mêmes à réviser, peut contrer en partie cette problématique.

Reste que la solution présente plusieurs désavantages :

- Le désavantage majeur de la solution réside dans son principal avantage à savoir le déblocage des applications récréatives du téléphone suite à une période de révision. **Cette fonctionnalité instaure un « droit à la récompense » suite à un effort ou à une période de révision** qui peut annihiler « le gout d'apprendre » des élèves et être contreproductif sur un plan pédagogique pour l'établissement scolaire.
- L'intrusion de Nanaba dans le quotidien de élèves en bloquant les applications récréatives du téléphone est manifeste**. La mise en place de cette solution nécessitera à minima un accord des parents voir leur implication dans la démarche pédagogique. L'institution scolaire est ainsi limitée dans son initiative et sa marge de manœuvre réduite quant à sa mise en œuvre.
- La fracture numérique ne doit pas être occultée par l'établissement scolaire**. Tous les élèves ne disposent pas d'un téléphone portable ou n'ont pas les mêmes compétences informatiques. En utilisant cette solution, l'établissement scolaire devra être en mesure de s'assurer que tous les élèves peuvent bénéficier de la solution dans les mêmes conditions sans quoi une inégalité d'acquisition des connaissances s'instaurerait parmi eux et viendrait contrebalancer les bienfaits apportés par Nanaba dans la réduction des inégalités liées au soutien scolaire.





The Juice : Développer l'esprit critique des apprenants

The Juice est une plateforme numérique qui fournit à travers une revue de presse, « the daily juice », des articles d'actualité non biaisés et partisans, adaptés à l'âge des apprenants, ainsi que du contenu éducatif supplémentaire comme des mots de vocabulaire et de courtes vidéos éducatives.

Type

Outil d'aide à l'acquisition de connaissances et compétences.

Avantage compétitif

Développer un esprit critique, une culture générale ainsi qu'un goût pour l'actualité et la lecture de la presse.

Niveau de développement

L'entreprise a été créée en 2019 à Miami aux Etats-Unis. The Juice est la société sœur de New and News qui offre également des articles non biaisés à destination des adultes. Depuis sa création, près d'une trentaine d'employés ont été embauchés.

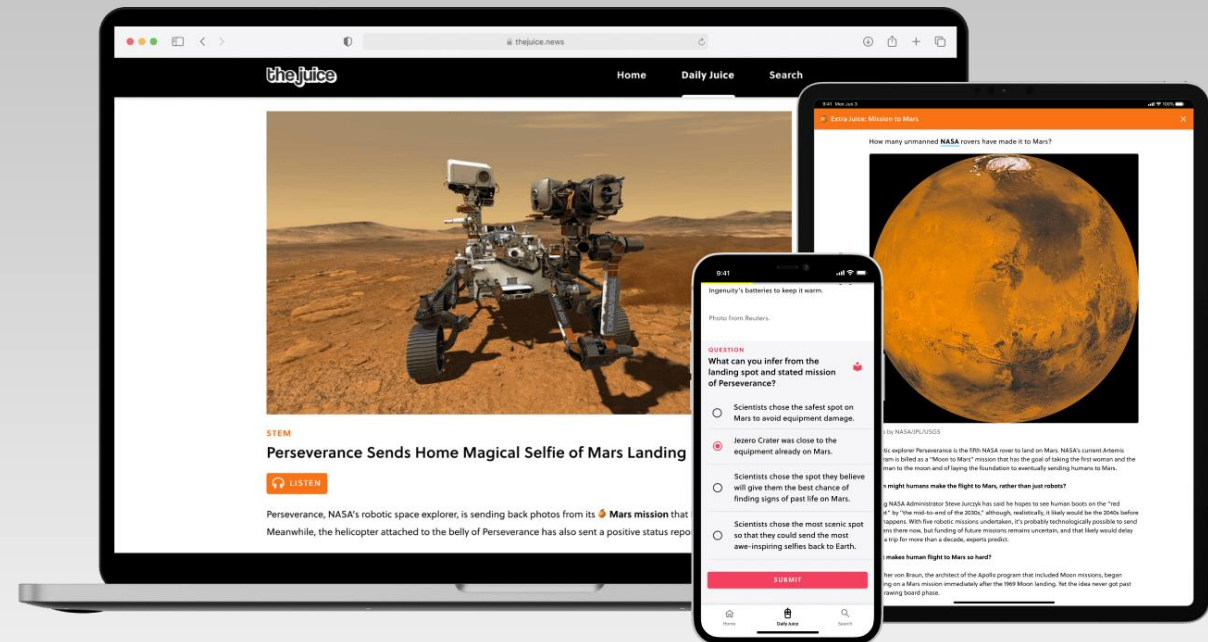
Nombre d'utilisateurs

La société revendique envoyer sa revue de presse à près de 30'000 étudiants chaque jour.

Prix

Pour bénéficier de la revue de presse chaque matin, il convient de s'abonner à la solution à hauteur de USD 7 par mois et par utilisateur. L'abonnement annuel est fixé au prix de USD 60.

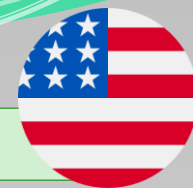
Link <https://thejuicelearning.com/>



Comment cela marche ?

La revue de presse (daily juice) est écrite tous les soirs par l'équipe de The Juice. Chaque publication contient :

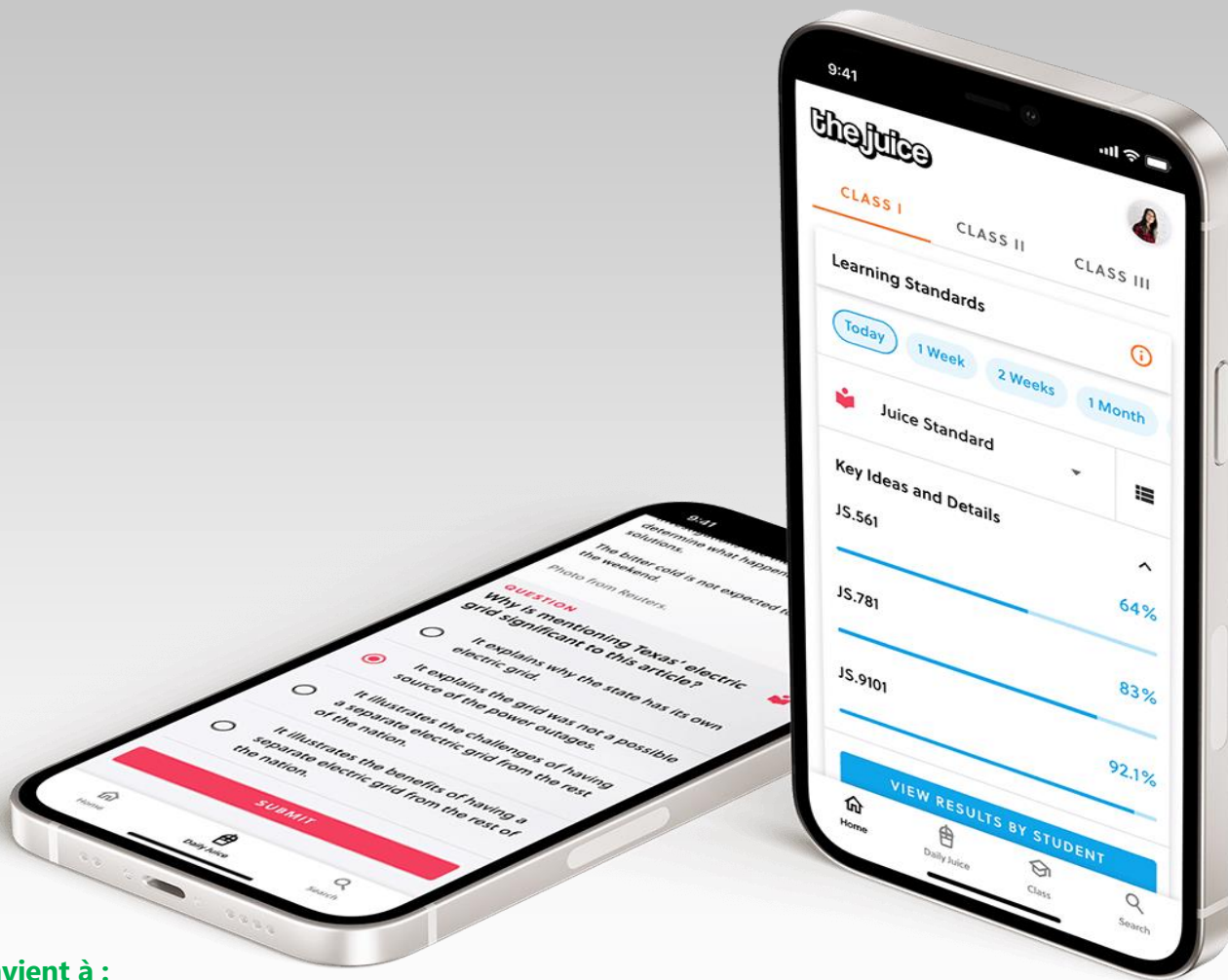
- 4 articles d'actualité éducative entre 200-300 mots
- 1-3 suppléments de l'actualité éducative qui permettent d'aller plus profondément dans l'analyse (entre 600 et 800 mots)
- Une infographie qui permet d'améliorer la lecture numérique
- Une "Bright Side story" qui parle d'une histoire inspirante
- Une vidéo qui enseigne un concept dans les sciences et les technologies
- 6 questions de quiz sur la publication du jour
- Une dizaine de mots de vocabulaires interactifs



The Juice : Développer l'esprit critique des apprenants

Bénéfices

- Les actualités rédigées par The Juice sont limitées à 200 mots et sont purgées de toutes postures partisanses et de partis pris.
- La revue de presse est disponible tous les jours du lundi au vendredi.
- Les articles sont rédigés selon quatre niveaux de compréhension et de lecture des élèves.
- Un quizz est disponible dans la revue de presse pour vérifier la bonne assimilation de cette dernière par les élèves.
- La revue de presse est accessible depuis la plateforme numérique sur Internet, sur n'importe quel équipement électronique doté de l'application et via newsletter.
- Les enseignants peuvent personnaliser la revue de presse en ajoutant leurs propres contenus.
- Grâce à un module de statistique, les enseignants sont en mesure de suivre quels élèves ont ouvert et lu la revue de presse ainsi que leurs réponses au quizz.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire

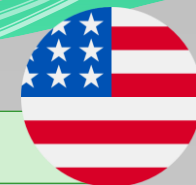


Ecole secondaire



Université





The Juice : Développer l'esprit critique des apprenants

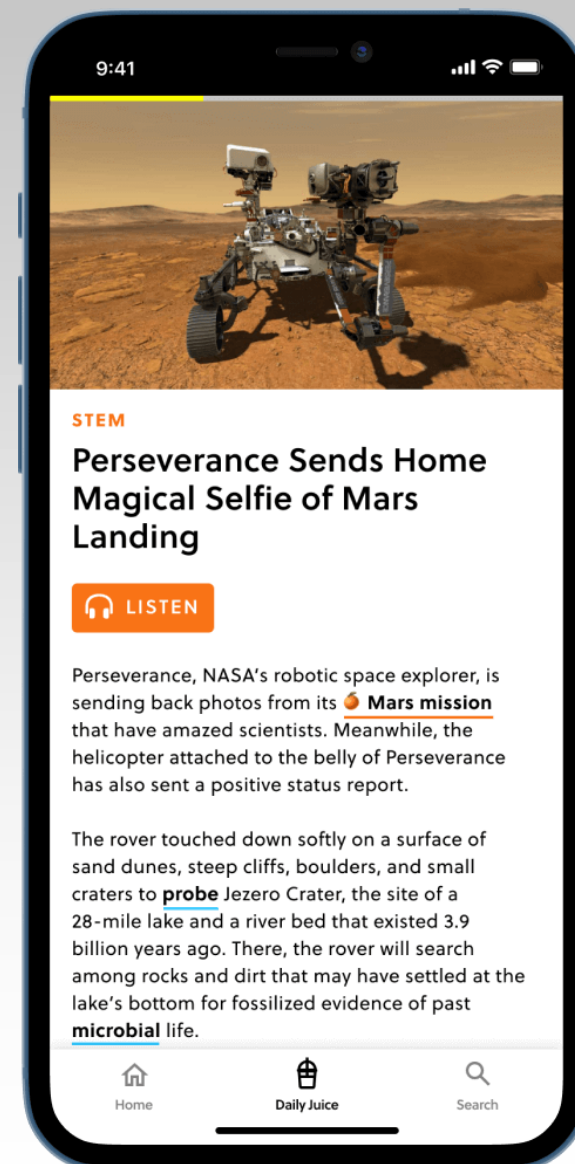
The Juice est une revue de presse réalisée par des enseignants et éducateurs afin de proposer aux élèves des actualités non biaisées et partisans dans plusieurs niveaux de compréhension et de lecture.

La solution bénéficie d'avantages non négligeables pour un établissement scolaire :

- Recourir à The Juice permet indéniablement de **développer un esprit critique, une culture générale et un intérêt pour l'actualité** chez les apprenants. Utiliser The Juice permet à l'enseignant de gagner un temps considérable dans la création d'une revue de presse. D'autant plus s'il doit en purger les dimensions partisans.
- Proposée en langue anglaise, l'utilisation de The Juice serait particulièrement pertinente en classe d'anglais. Cela permettrait notamment de **développer le vocabulaire des élèves tout en renforçant leur connaissance du monde anglo-saxon**. En offrant ce service, un établissement scolaire proposerait une nouvelle expérience pédagogique aux élèves, alternative innovante aux bulletins de la BBC et CD audios des manuels scolaires traditionnels.
- Tous les **parents d'élèves ne sensibilisent et n'habituent pas de la même manière leurs enfants à la lecture de la presse**. En mettant à disposition des élèves ce service, l'institution d'éducation sera en mesure de pallier en partie à cette inégalité et favoriser le développement d'un esprit critique.

Reste que la solution présente certains désavantages :

- Bien que l'intention d'offrir des articles non biaisés et non partisans soit attractive, **offrir des articles neutres reste difficile hormis des articles purement factuels dénués de toute analyse**. Reste que la sélection d'une information plutôt qu'une autre est déjà en soi une analyse. Par ailleurs, la revue de presse se base essentiellement sur des médias américains qui défendent d'une manière plus ou moins consciente une conception d'appréhender et de concevoir le monde. Dès lors, il est possible effectivement de supprimer les références ou prises de positions partisans les plus explicites, beaucoup plus difficile de s'ouvrir à d'autres thèses, points de vue sur un même sujet.
- Paradoxalement, en voulant développer l'esprit critique des élèves en supprimant les aspects partisans d'un article, The Juice pourrait être contreproductif. **La solution réalise le travail que devrait effectuer un apprenant en identifiant et questionnant le traitement d'une actualité**. Idéalement ce serait à l'élève par lui-même d'identifier les postures et les références partisans pour développer son esprit critique. The Juice pourrait à cet égard introduire dans sa revue de presse un article partisan pour que l'élève se livre à cet exercice. Le professeur peut également ajouter par lui-même des articles non traités pour confronter ses élèves sur cette problématique.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Beekee : Apprendre et transmettre en tout lieux

La Beekee Box est une plateforme d'apprentissage portable destinée à transmettre et partager du contenu pédagogique qui fonctionne partout et ne nécessite pas d'accès à Internet ni au réseau électrique.

Type

Outil destiné à favoriser l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

La solution ne nécessite ni connexion Internet ni alimentation en électricité pour fonctionner permettant ainsi d'enseigner et de partager du contenu aux apprenants n'importe où.

Prix

Aucune information sur le prix commercial de la Beekee Box n'est disponible. Ses fondateurs affirment cependant que son coût de fabrication avoisine les CHF 150 et nécessite une dizaine d'heures.

Nombre d'utilisateurs

Aucune information n'a pu être identifiée à ce sujet. Conçue au préalable pour les formateurs humanitaires sur le terrain, la Beekee Box est utilisée notamment par Médecins sans Frontières ou encore Inzone un programme d'éducation humanitaire de l'Université de Genève.

Niveau de développement

Beekee a été fondé par deux chercheurs en technologie éducative de l'Université de Genève. Les chercheurs ont obtenu en 2022 un financement du Fonds national de la recherche scientifique et Innosuisse afin qu'ils puissent transformer leur résultat scientifique en application commerciale. Ce financement prend la forme d'un subside de CHF 130'000 qui couvrira notamment le salaire du porteur du projet, Vincent Widmer, pendant une année et l'achat de matériel.

Link <https://beekee.ch/index.html>



Comment cela marche ?

L'enseignant dépose grâce à son ordinateur le matériel pédagogique sur la Beekee Box puis l'emporte sur le terrain. Une fois sur place, il n'a qu'à l'allumer et en moins d'une minute, il créera un réseau local sans fil auquel les apprenants pourront se connecter à l'aide de leurs propres appareils pour collaborer en temps réel, partager et récupérer des documents voire suivre des cours de formation complets.



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Beekee : Apprendre et transmettre en tout lieux

Bénéfices

- La Beekee Box est facilement transportable (12 cm de hauteur et 8 cm de large pour un poids de 250 grammes).
- Forte capacité de stockage à hauteur de 256 Go.
- Autonomie de 1,5 heures sans batterie pouvant aller jusqu'à 10 heures avec batterie externe rechargeable notamment grâce à l'énergie solaire.
- Aucune dépendance au réseau électrique et à une connexion Internet.
- La solution fonctionne avec n'importe quel ordinateur, téléphone portable ou tablette numérique.
- 25 utilisateurs peuvent se connecter simultanément à la Beekee Box.
- Les données échangées sur Beekee Box sont sécurisées et physiquement stockées sur la box.
- La Beekee Box fonctionne sur modèle open source. Possibilité de la construire par soi-même.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Beekee : Apprendre et transmettre en tout lieux

La Beekee Box est un appareil générant un réseau sans fil permettant de transmettre du contenu pédagogique aux apprenants sans recours au réseau électrique et à une connexion Internet.

La solution présente de nombreux avantages :

- Les établissements scolaires pourraient s'emparer de la Beekee Box pour offrir à leurs élèves de nouvelles expériences pédagogiques en **enseignant dans des lieux insolites** tels qu'en pleine nature, dans des musées ou dans n'importe quel lieu ne disposant pas de connexion Internet et présentant un intérêt pédagogique.
- **Les voyages scolaires pourraient s'en trouver favorisés.** Par exemple, l'institution d'éducation serait en mesure d'assurer l'enseignement dans des conditions identiques en classe le matin tout en permettant des activités extrascolaires l'après-midi.
- Cette solution est très intéressante à développer dans le cadre de la Genève internationale étant donné que beaucoup d'organisations internationales y sont présentes et pourraient avoir besoin de recourir à la Beekee Box. Fonctionnant en open source, **un projet caritatif en commun entre un établissement scolaire qui construirait la Beekee Box avec ses élèves et une institution internationale** qui acheminerait cette technologie sur le terrain permettrait de valoriser la réputation de l'établissement comme étant innovant, social et ouvert sur le monde.

Reste que la solution présente certaines limites :

- Le « **droit à la déconnexion** » dans un cadre scolaire ne serait pas favorisé à travers cette technologie. Les apprenants étant déjà sollicités fréquemment par les appareils numériques en classe et dans leur vie privée, les rares moments ou lieux où théoriquement une connexion numérique ne serait pas possible deviendraient effectifs. Cette thématique tend à prendre une place de plus en plus prépondérante dans la société, le monde du travail et éducationnel et pourrait représenter un risque réputationnel pour l'établissement.
- Bien que la solution semble accessible en termes de prix pour des pays en voie de développement ou industrialisés, **acquérir une Beekee Box représentera un budget certains pour les pays les moins avancés.** La possibilité de construire la solution, grâce à un fonctionnement open source, amenuit potentiellement cette problématique. Reste que du matériel électronique de pointe est nécessaire pour son développement comme des imprimantes 3D.
- La solution a le mérite de pouvoir être utilisée dans des endroits où la connexion Internet est manquante ou lacunaire et où des coupures d'électricité surviennent fréquemment. Reste que la Beekee Box s'adresse à des élèves ou professeurs disposant d'un smartphone, ordinateur ou d'une tablette numérique pour alimenter la Box ou se connecter au système. De ce fait, la **solution réduit en partie la problématique de la fracture numérique** sans pour autant y répondre pleinement.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



vonder



Vonder : Apprendre en s'amusant

Vonder est une plateforme de ludification convertissant des contenus pédagogiques en leçons courtes et gamifiées.

Type

Outil d'aide à l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

Favoriser l'apprentissage des élèves à travers la ludification et le microapprentissage.

Niveau de développement

Vonder a été créée en 2018 et affirme être rentable depuis sa première année d'exercice. Alors que la start-up démontre une forte croissance depuis sa création, cette dernière avait pour but en 2020 d'accroître son nombre d'utilisateurs et de collaborateurs par 3.

Nombre d'utilisateurs

Vonder revendique plus de 55'000 utilisateurs de sa plateforme.

Prix

Aucune information n'a pu être trouvée à ce sujet.

Comment cela marche ?

Vonder propose trois jeux pour ludifier des contenus pédagogiques. Le module "Flash" permet de créer des questions/réponses au élèves. "Jump" offre trois vies à l'apprenant qui doit répondre dans un temps donné et aller le plus loin possible dans le quizz et "Quest" s'apparente à une aventure et une quête pédagogique.

L'enseignant n'a qu'à insérer son contenu pédagogique dans les différents jeux via l'outil de gestion de la connaissance offert par la plateforme.

Link <https://www.vonder.co.th/>



Challenge 1 The Secret

Chapter Code of Conduct
Difficulty : Easy
Questions 25
Scores 25

Started 200

Completed 150

Completed Rate 75%

Score 150

Average Score 150

Average Score Rate 33%

Learning Objectives

1. Select what is or what is not the company confidential information.
2. Choose the best behavior to protect the company confidential information.

Assessment Outcome

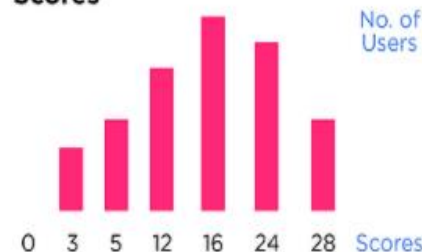
Employee is able to identify what information can or cannot be disclosed.

Demographics



Marketing 510 Users
Retails 204 Users
HR 189 Users
Operations 97 Users

Scores





ACCEUIL



PRECEDENT



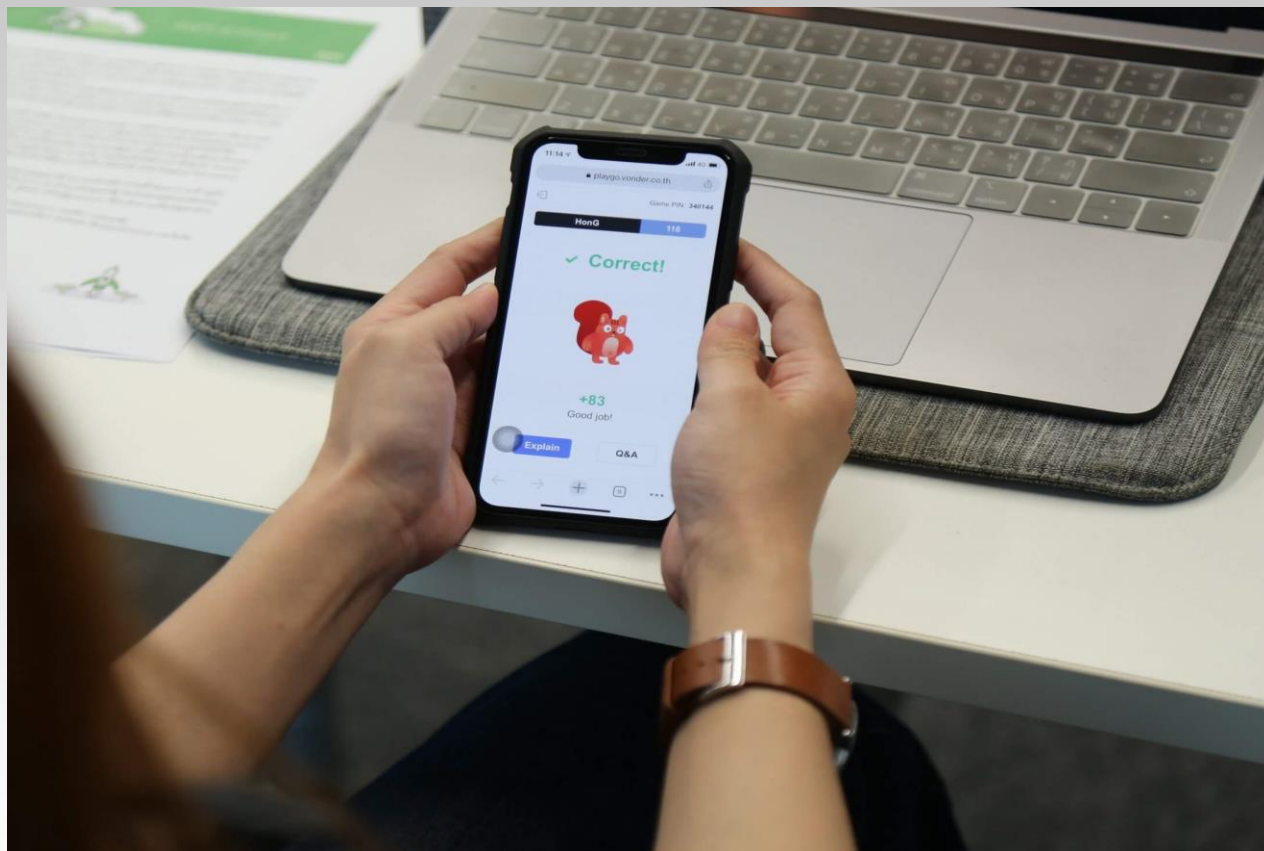
SUIVANT



Vonder : Apprendre en s'amusant

Bénéfices

- La plateforme permet de rendre ludique l'enseignement en proposant des cours à travers des jeux et des quizz.
- Vonder ne nécessite aucune compétence en codage informatique. La solution est très intuitive et facile à prendre en main permettant ainsi aux professeurs d'insérer très rapidement dans les jeux de Vonder leur contenu pédagogique.
- La solution offre aux établissements un module statistique et analytique permettant de suivre les progrès réalisés par les élèves ainsi que toutes leurs interactions d'apprentissage.
- Un système de récompenses et de classement est intégré dans les jeux et permet de maintenir un engagement élevé des élèves dans leur apprentissage.
- Vonder offre également un accompagnement pour créer du contenu pédagogique si l'établissement scolaire en fait la demande.
- Vonder peut être utilisé dans le cadre d'activités extra-scolaires proposées par l'établissement. Une version « entreprise » de Vonder est commercialisée.



Convient à :

Ecole secondaire ★★★★★

Ecole primaire ★★★★★

Maternelle ★

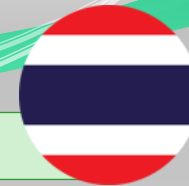
Université ★



ACCEUIL



PRECEDENT



Vonder : Apprendre en s'amusant

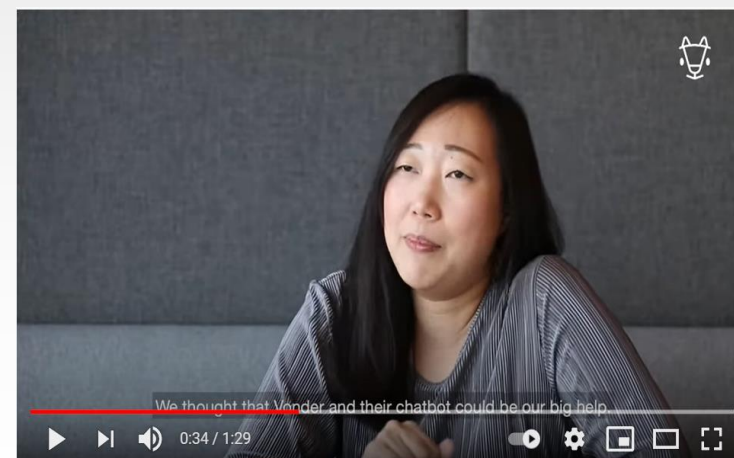
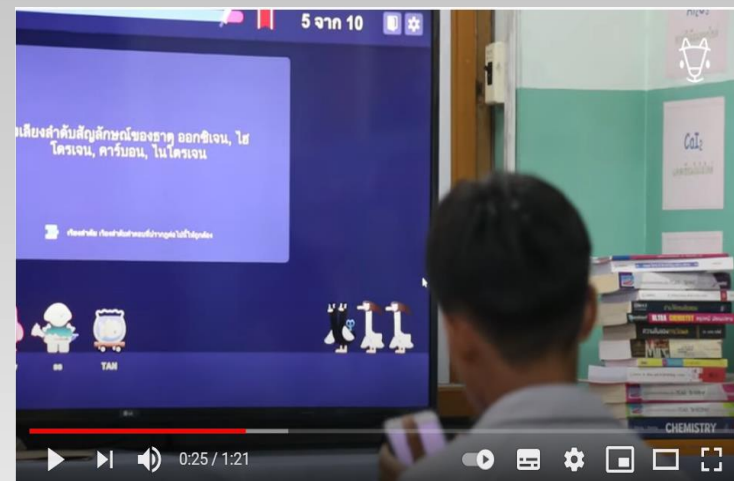
Vonder est une plateforme permettant aux enseignants d'intégrer au sein de jeux leurs contenus pédagogiques.

La solution présente des avantages non négligeables :

- En convertissant le contenu pédagogique en leçons courtes et gamifiées, l'établissement scolaire renforce les moyens qu'il propose pour **lutter contre le décrochage scolaire de ses apprenants**. L'aspect ludique des leçons réalisées renforce la motivation et l'engagement des élèves dans leur apprentissage. Vonder peut être également offerte aux élèves comme moyen de révision afin de réduire l'inégalité des apprenants devant l'acquisition de connaissances comme cela a été vu avec Nanaba.
- Vonder peut être utilisée afin d'**évaluer le travail et l'apprentissage des élèves de manière alternative**. En lieu et place des traditionnelles notes, l'institution d'éducation peut avoir recours à cette technologie pour noter les élèves à travers les différents jeux et les récompenses permises par ce dernier. Cela permet en partie de réduire le caractère stigmatisant des notes et à réduire l'anxiété que peuvent ressentir les apprenants faces aux évaluations classiques.
- L'établissement scolaire peut également s'emparer de la solution Vonder pour **consolider les moyens technologiques améliorant la gestion de la « vie scolaire »**. La version « entreprise » de Vonder offre un chatbot qui permet très rapidement aux utilisateurs d'accéder à des informations pertinentes notamment sur un site Internet ou Intranet. La solution pourrait être ainsi utilisée par un établissement scolaire pour orienter les élèves ou leurs parents dans la recherche de documents administratifs liés à la vie scolaire (relevé de notes, carnet de correspondance en ligne, convention de stage...).

Reste que la solution présente plusieurs désavantages :

- L'**aspect collaboratif est une dimension absente** chez Vonder. Bien que les élèves puissent échanger oralement entre eux avant de répondre aux questions proposées par le professeur via les jeux, aucune fonctionnalité collaborative au sein de la plateforme n'est proposée. La présence de fonctionnalités collaboratives (récompenses partagées, évaluation par les pairs...) aurait renforcé l'attrait de Vonder.
- La **gamification présente un risque réputationnel pour l'établissement scolaire**. Pour certains parents d'élèves, jeux ne rime pas avec sérieux. L'établissement devra donc être en mesure de communiquer sur les bienfaits pédagogiques de cette solution auprès des parents d'élève et si possible les impliquer pour garantir la pérennité du recours à Vonder.
- Comme toute solution de gamification, les **notions et parties du programme scolaire complexes** ne pourront pas être transmises uniquement par Vonder. Il s'agit donc de concevoir la solution comme un outil supplémentaire à la disposition des professeurs et établissements scolaires pour maintenir l'engagement et la motivation des élèves.





Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
Septembre 2021
par Geneva Intelligence



ACCEUIL



PRECEDENT



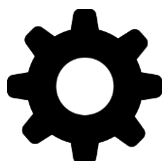
SUIVANT



Sommaire de l'édition de Septembre 2021



Définition des Edtechs



Méthodologie de la veille



Analyse des tendances



EvidenceB est un outil adaptant l'expérience pédagogique aux méthodes d'apprentissages de l'utilisateur grâce à l'utilisation d'algorithmes.



Meg Languages est une solution permettant d'introduire un programme d'apprentissage du chinois et de l'espagnol par visio-conférence dans une salle de classe.

FOONDAMATE

Foondamate est un outil permettant l'obtention de ressources d'apprentissage (articles wikipédia, supports de cours, définitions de mots, résolution d'équations, etc.) par le biais de l'application WhatsApp.



Immersive VR Education est une plateforme de communication par le biais de la réalité virtuelle créée par la start-up Immersive VR Education. Son objectif est de faciliter la création, l'apprentissage et la collaboration en réalité virtuelle.



Artcentrica est une plateforme permettant de regarder des œuvres d'arts à distance. La valeur ajoutée de cette solution est la qualité de l'image offerte.



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](#)



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

Nouvelles marquantes



rachète la société



Les termes du rachat n'ont pas été communiqués.

Confirme l'intérêt de Microsoft à s'implanter sur le marché de l'éducation

La start-Up



GoStudent

Lève **EUR205 millions**
Valorisant la jeune société autrichienne à **EUR1,4 milliard**

Elle devient la première licorne* EdTech européenne

Byju's



Prépare une **IPO°**

Pour lever entre **USD400 et USD600 millions**

La société pourrait bientôt peser **USD21 milliards**

Unacademy



Lève **USD440 millions**

Lors de son récent round d'investissement en Asie

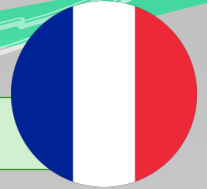
La start-up pèse désormais **USD3 milliards**



La branche australienne de **PwC** a publié une analyse suggérant aux institutions de formation de **collaborer** plutôt que d'entrer en compétition avec les Edtechs

Pour **rebondir** face au COVID, les analystes conseillent aux institutions de se poser **3 questions** :

- 1 Quelle est notre **mission** et notre **proposition de valeur** ?
- 2 Comment notre **mission** détermine nos **futures activités** ainsi que notre **taille et forme** ?
- 3 Comment allons-nous développer nos **facteurs clés de succès** dans cette **nouvelle réalité** ?



EvidenceB: L'IA au service de l'apprentissage

EvidenceB est une Edtech proposant des systèmes d'outils éducatifs adaptatifs. Les technologies proposées par EvidenceB reposent sur 3 piliers : Les sciences cognitives, l'intelligence artificielle ainsi que l'interface UX (expérience globale de l'utilisateur).

Type

Outil favorisant l'apprentissage en adaptant l'expérience pédagogique aux méthodes d'apprentissages de l'utilisateur.

Avantage compétitif

La solution peut offrir un facteur de différenciation en améliorant la personnalisation ainsi que le caractère ludique de l'apprentissage.

Prix

Aucune information sur le prix commercial de la solution n'est disponible actuellement.

Nombre d'utilisateurs

Aucune information précise n'a pu être identifiée à ce sujet. L'entreprise a obtenu la confiance de l'Education nationale française qui a acheté pour quatre ans cinq modules de mathématiques pour les 2,2 millions d'élèves du cycle 2 (école primaire).

Niveau de développement

La start-up a été créée en 2017 à Lille. Elle compte aujourd'hui une trentaine d'employés et son chiffre d'affaires triple tous les ans. EvidenceB a levé EUR 2 millions en 2019 et prépare une seconde levée de fonds pour 2022. Elle a également conclu un partenariat avec Pearson, premier éditeur mondial d'éducation scolaire et obtenu un contrat avec l'Education nationale française.

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

Obj 1. Sens des mots A1. Champ lexical Exercice 1

Bonjour, et bienvenue dans AdaptivLangue !

Cliquez sur au moins 4 mots appartenant au domaine de la nature.

En bas, les prairies sont trempées. Des marronniers gigantesques font des ombres noires. Au bord des prés, de longs rideaux de peupliers alignent leurs tentures bruissantes. Il y a deux avenues d'énormes platanes qui montent à travers champs, vers l'ancien château de Gagny aujourd'hui en ruines. (Zola, *L'Attaque du moulin*)

En bas, les prairies sont trempées. Des marronniers gigantesques font des ombres noires. Au bord des prés, de longs rideaux de peupliers alignent leurs tentures bruissantes. Il y a deux avenues d'énormes platanes qui montent à travers champs, vers l'ancien château de Gagny aujourd'hui en ruines. (Zola, *L'Attaque du moulin*)

Bravo

Comment cela marche ?

Les modules d'apprentissage sont liés entre eux par un moteur d'intelligence artificielle. C'est un algorithme de personnalisation repérant non seulement si la réponse donnée par l'étudiant est bonne ou fausse mais également si l'élève a fait appel à une aide ou s'il a évité un écueil. A partir de paramètres de ce type, la solution va constituer des clusters d'élèves ayant un profil d'apprentissage comparable afin de leur proposer des modules d'exercices adaptés. Tous les modules commencent par un exercice de profilage en une quinzaine de questions par rapport à la notion que le professeur cherche à transmettre. Il donne le point de départ et l'algorithme prend le relais pour proposer les exercices adaptés à l'élève qui peut alors travailler en autonomie.



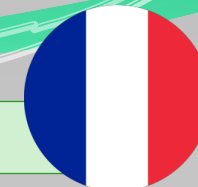
ACCEUIL



PRECEDENT



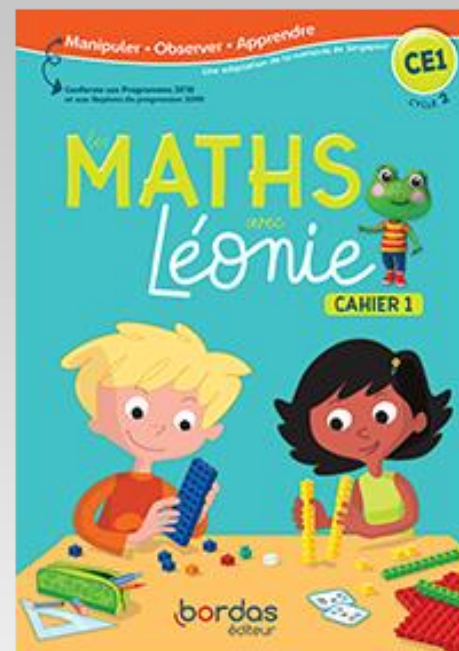
SUIVANT



EvidenceB: L'IA au service de l'apprentissage

Bénéfices

- Adaptabilité et personnalisation de l'apprentissage en prenant en compte les besoins et méthodes de travail des apprenants.
- Equipe de développement composée d'experts en ingénierie et analyse des données.
- Utilisation des connaissances des sciences cognitives afin de proposer des méthodes d'apprentissage permettant le maintien de l'attention et de la curiosité des apprenants. La plateforme propose notamment des exercices sous forme de vidéos, chat-bots ou jeux.
- Fourniture d'un tableau de bord de suivi de l'apprentissage de l'élève pouvant être utilisé comme outil d'aide à la décision pour les professeurs.
- Suivi de près et soutenu par le Ministère de l'Education nationale, du sport et de la jeunesse français qui investit beaucoup dans cette jeune entreprise.
- Travail en collaboration avec les grands éditeurs de manuels scolaires pour l'élaboration de leurs programmes.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





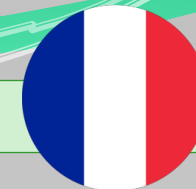
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



EvidenceB: L'IA au service de l'apprentissage

EvidenceB est une solution permettant aux institutions de formation d'optimiser l'expérience d'apprentissage de leurs élèves en leur permettant d'obtenir des exercices et des supports didactiques personnalisés.

Le recours à EvidenceB peut favoriser l'attractivité et l'efficacité des formations dispensées par l'institution scolaire pour notamment trois raisons :

- L'utilisation des méthodes des **sciences cognitives**, de **l'intelligence artificielle** ainsi que des techniques d'optimisation de l'expérience utilisateur **interfaces UX** peut offrir une réelle valeur ajoutée à la qualité d'apprentissage. Celles-ci ont notamment un grand impact sur la personnalisation du parcours pédagogique. De plus, elles **soutiennent** et **complémentent** le **travail du professeur**.
- La société a décidé d'opter pour une diversification des méthodes d'apprentissage en proposant des **exercices ludiques** (vidéos, chat bot, jeux, etc.) basé sur l'expertise des cognitiens pour activer et maintenir la **curiosité des élèves** et servir le propos pédagogique.
- La solution offre aux enseignants un **outil de monitoring** leur permettant de suivre la progression ainsi que les blocages de chaque élève. Ainsi, ceux-ci auront la possibilité d'intervenir et de proposer leur soutien aux élèves dans les matières/modules où ces derniers en auront besoin. Cela peut représenter un gain d'efficacité important pour les professeurs.

Reste que la solution présente plusieurs limites :

- L'utilisation des bases de données ainsi que des algorithmes a tout de même des limites. En effet, La qualité des décisions prises à l'aide d'analyse des données dépend en premier lieu de **la qualité des données**. Celles-ci sont récoltées lors des premiers exercices dits de « paramétrage » et pourraient être faussées de plusieurs manières.
- L'algorithme prend la décision du paramétrage des exercices sur la base d'un exercice de profilage proposé en introduction de chaque module. Une prise en compte de la **variation des comportements, des besoins et des envies** des individus, liés à l'humeur, le niveau de motivation, le niveau d'énergie, etc., serait alors un élément permettant d'améliorer la qualité de la solution et l'adaptation pédagogique.





ACCEUIL



PRECEDENT

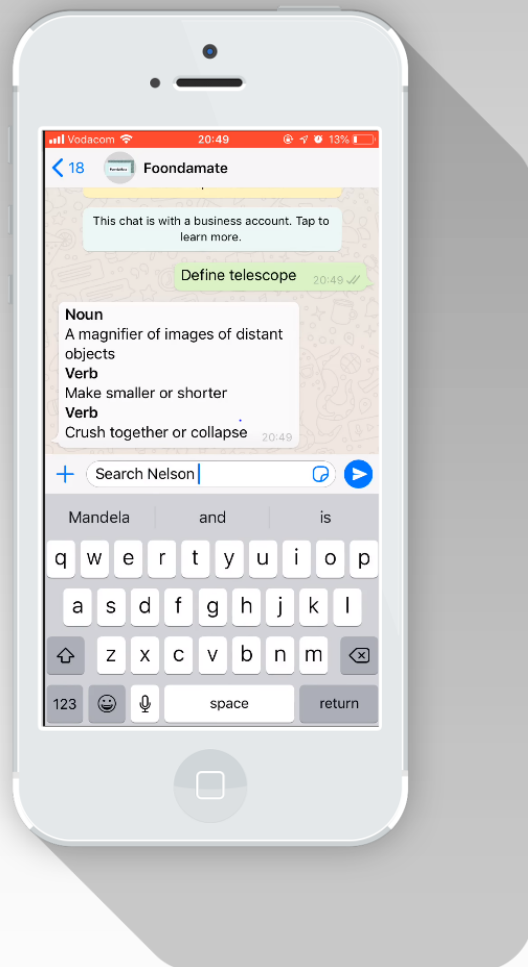


SUIVANT

FOONDAMATE



FoondaMate: Réception des supports didactiques sur WhatsApp



FoondaMate est un outil de type chatbot permettant l'obtention de ressources d'apprentissage par le biais de l'application WhatsApp. Cette plateforme permet notamment d'obtenir les articles Wikipédia, des définitions de mots, des supports de cours ainsi que des solutions d'équations mathématiques.

Type

Outil facilitant l'accès aux ressources éducationnelles.

Avantage compétitif

Offrir aux élèves n'ayant pas accès à un réseau internet haut débit la possibilité d'obtenir leurs ressources éducationnelles

Prix

Gratuit

Nombre d'utilisateurs

Plus de 140'000 utilisateurs ont déjà utilisés la solution.

Niveau de développement

FoondaMate a été lancé en août 2020 en Afrique du Sud. L'idée de sa création vient de la constatation qu'une grande partie des étudiants sud africains n'avaient pas accès à l'éducation suite à la fermeture des écoles due au Covid. L'outil est régulièrement mis à jour/amélioré.

Comment cela marche ?

L'apprenant se connecte à l'application (une conversation WhatsApp) Foondamate par le biais du site web de l'entreprise ou en envoyant " Hello " au +2760 070 3213 sur WhatsApp. Il peut alors poser différentes questions ou requêtes au chatbot qui se chargera de lui fournir très rapidement une réponse, un article Wikipédia ou un document à télécharger sur son smartphone.

Link <https://foondamate.com/>



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

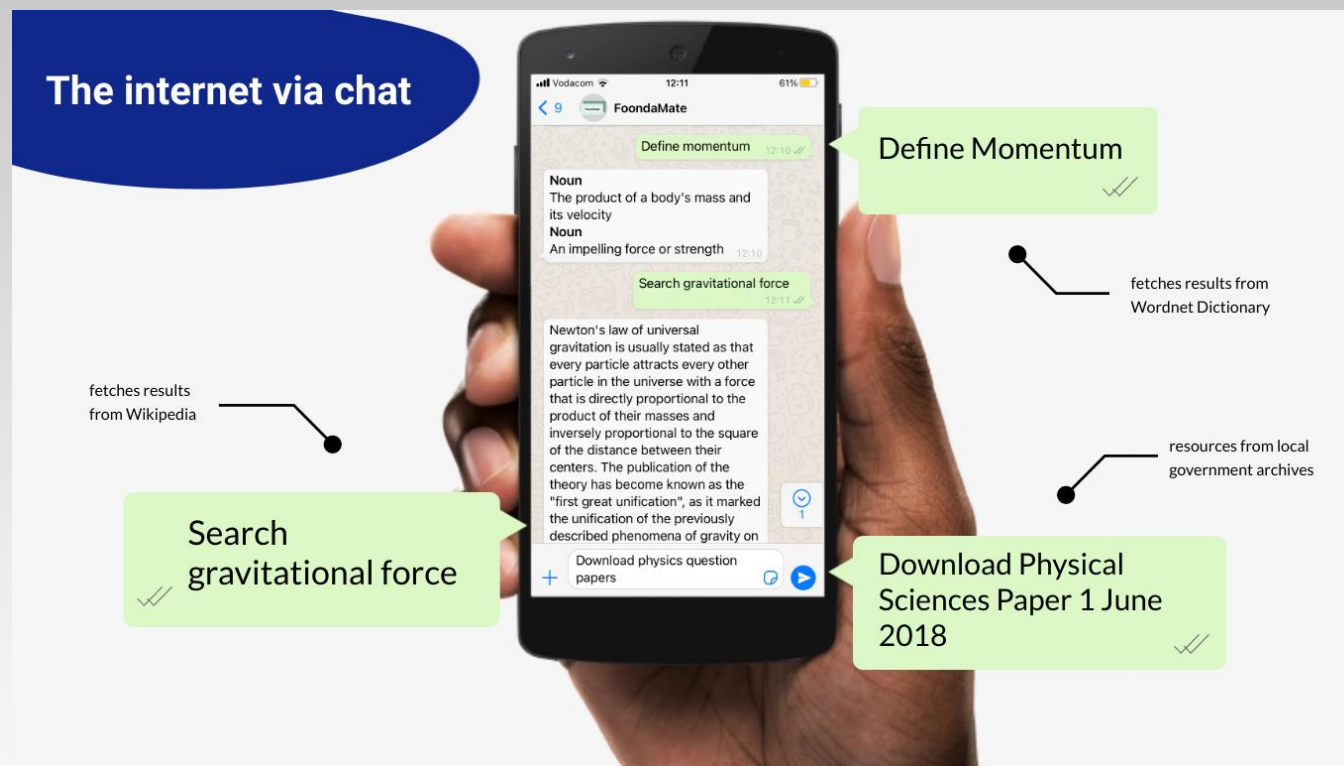
FOONDAMATE



FoondaMate: Réception des supports didactiques sur WhatsApp

Bénéfices

- Permet aux élèves d'avoir accès à des ressources éducationnelles en n'utilisant que très peu ou pas de données mobiles et sans avoir besoin d'un ordinateur.
- Facile d'utilisation et lié à l'application de messagerie WhatsApp, très populaire, souvent pré-installée dans les téléphones et pour laquelle les fournisseurs d'accès internet mobile proposent des offres permettant l'utilisation sans décompte de données mobiles.
- Déjà disponible en plus de 10 langues, volonté de s'internationaliser et de rajouter des langues dans un futur proche (notamment en hindi, portugais et espagnol)
- Incite et apprend à l'élève la recherche d'information volontaire et indépendante.
- Possibilité de fixer des devoirs et échéances pour les professeurs.
- Les réponses et documentations sont très rapidement transmises.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





FoondaMate: Réception des supports didactiques sur WhatsApp

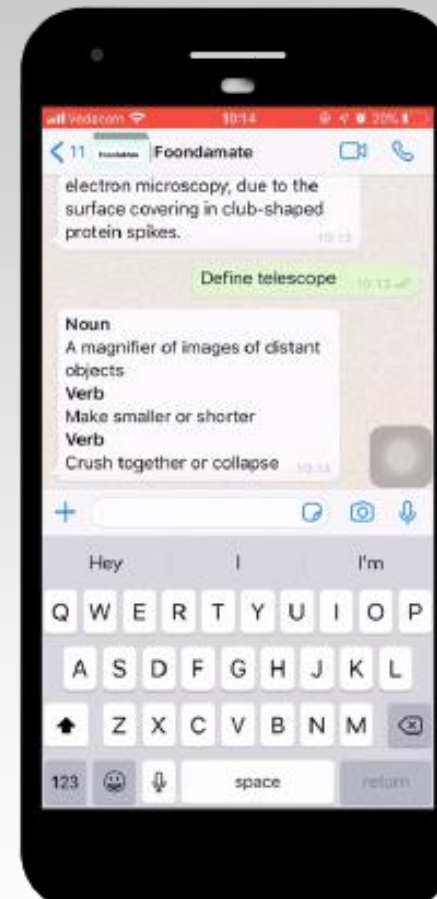
FoondaMate est un outil permettant l'obtention de ressources d'apprentissage par le biais de l'application WhatsApp.

Cette application présente certains avantages pour un établissement scolaire :

- Foondamate, en offrant la possibilité aux élèves n'ayant pas d'ordinateur ou de connexion internet illimitée, permet de **réduire les inégalités entre les élèves**. Notamment celles dues au **statut social et économique**.
- La solution est **gratuite et facile d'utilisation**. Elle peut devenir une **alternative à un réseau intranet** pour les institutions ne possédant pas déjà un tel système et ainsi représenter des économies financières.
- La solution permet aux professeurs de **transmettre des échéances et des devoirs** rapidement et facilement via l'application WhatsApp ce qui peut représenter un **avantage organisationnel et pédagogique**.

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

- Les réponses aux questions posées par l'apprenant sont transmises sous forme de message WhatsApp par un chatbot. Ces messages n'étant pas toujours facilement mis en forme, la **facilité de lecture** et donc d'apprentissage peut être impactée.
- L'utilisation quasi systématique du site web Wikipédia limite la **fiabilité** et la **diversité** des sources utilisées pour répondre aux requêtes des utilisateurs.
- L'application n'est **pas forcément très utile** dans les zones géographiques où la **connexion à internet** est globalement **disponible**. De même pour les zones où les fournisseurs d'accès internet n'offrent pas les données utilisées par Whatsapp.
- Peut être source **d'accroissement des inégalités** ; En effet, si la solution est utilisée systématiquement par un professeur, il est possible que les étudiants ne disposant pas d'un smartphone soient pénalisés.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Meg.

Meg Languages: Apprendre le mandarin et l'espagnol à distance

Meg Languages est une solution permettant d'introduire un programme d'apprentissage du chinois et de l'espagnol par visio-conférence dans une salle de classe. Les étudiants sont connectés à une équipe d'enseignants basés en Chine qui animent des leçons interactives en direct.

Type

Service permettant l'apprentissage d'une langue étrangère (mandarin et espagnol pour l'instant) par visio-conférence.

Avantage compétitif

Permet de fournir des leçons de mandarin sans investir dans le recrutement de personnes ayant cette compétence

Niveau de développement

La société est fondée en 2012 sous le nom « My Chinese Tutor », à Beijing, par deux américains expatriés. Meg enseigne aujourd'hui dans plus de 200 écoles et est présent dans 4 pays. La société a récemment lancé ses cours d'espagnol et souhaite développer son offre de langues.

Nombre d'utilisateurs

La société déclare enseigner le mandarin et l'espagnol à environ 40'000 étudiants par semaine.

Prix

Les tarifs dépendent de la taille des classes et de la durée des cours. L'entreprise offre la possibilité d'obtenir un cours d'essai gratuit.

Link <https://meglanguages.com/>



Comment cela marche ?

Les élèves, connectés à un professeur établi en Chine, suivent un cours en ligne interactif par le biais d'un écran/beamer. Le maître de classe est invité à rester dans la salle et va également participer au cours et apprendre le mandarin. Les élèves et professeurs ont également accès à une plateforme leur permettant d'accéder à des exercices à effectuer à domicile ou durant une session collective de travail.



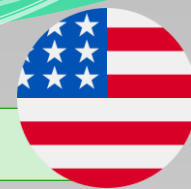
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Meg.

Meg Languages: Apprendre le mandarin et l'espagnol à distance

Bénéfices

- Meg Languages propose des cours de mandarin et d'espagnol dont le programme est déjà mis en place et pour lesquels les supports didactiques déjà créés. Cela représente une économie de ressources pour les institutions et les professeurs.
- La solution offre des solutions d'apprentissage pour les élèves mais également pour les professeurs. Le fait d'apprendre en même temps que son enseignant peut offrir une expérience inhabituelle et unique en cassant les hiérarchies.
- Dans la plupart des institutions de formation des pays développés, les infrastructures permettant de donner ce type de cours (ordinateurs, rétroprojecteurs, connexion internet et système audio) sont déjà disponibles.
- Accès à des devoirs et exercices à effectuer en dehors des leçons planifiées.
- Planification des cours fixés selon les besoins de l'institution de formation (journaliers, hebdomadaires, mensuels).
- Ce changement de support pédagogique permet à l'étudiant de sortir de sa zone de confort et peut représenter une bonne base d'éducation aux tendances lourdes du monde du travail (digitalisation, travail hybride, etc.)

**Meg.**Languages.
Culture.
Technology.

Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





Meg Languages: Apprendre le mandarin et l'espagnol à distance

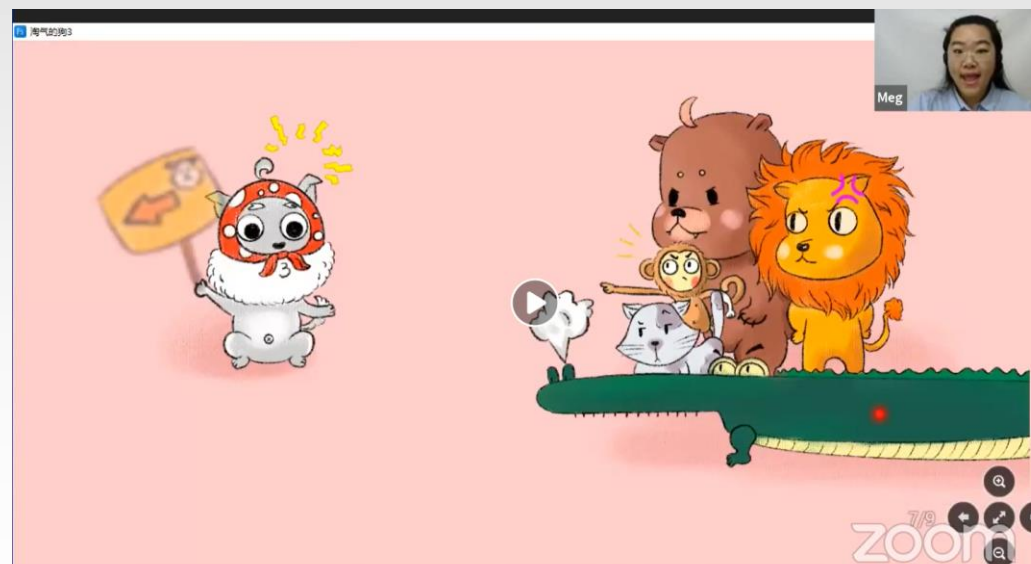
Meg est une solution permettant d'introduire un programme d'apprentissage du chinois et de l'espagnol par visio-conférence dans une salle de classe.

La solution bénéficie d'avantages non négligeables pour un établissement scolaire :

- MegLanguages permet d'offrir à ses étudiants la possibilité de suivre des cours de mandarin et d'espagnol **sans besoin d'investissement dans le recrutement** de personnes ayant ces compétences et **sans avoir à concevoir un programme d'apprentissage**.
- Possibilité d'offrir un apprentissage enrichissant aux enseignants de l'institution et donc de **développer des compétences en interne**
- Possibilité de **développer l'offre de cours** et donc de renforcer l'attractivité de l'institution par un programme pédagogique plus varié.
- Possibilité **d'amortir les investissements en matériel informatique** (ordinateurs, rétro-projecteurs, tablettes, etc.) en augmentant leur utilisation.

Reste que la solution présente certains désavantages :

- Le fait que les cours soient donnés en visio-conférence avec un professeur à plusieurs milliers de kilomètres de distance peut fortement **réduire l'implication des étudiants dans l'apprentissage**.
- La distance physique **rend également difficile la création de liens** entre le professeur et les apprenants. Ces liens peuvent être un facteur de motivation dans l'apprentissage pour les élèves.
- De nombreux potentiels **soucis informatiques, de réseau ou de qualité du matériel** peuvent **entraver la qualité du cours**. Il est fortement probable que des problèmes de sons, de connexion internet ou d'images peuvent intervenir à tout moment et réduire la qualité de l'apprentissage.





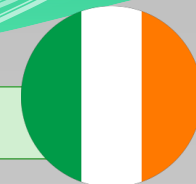
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



EngageVR: Des réunions via la réalité virtuelle

EngageVR est une plateforme de communication par le biais de la réalité virtuelle créée par la start-up Immersive VR Education. Son objectif est de faciliter la création, l'apprentissage et la collaboration en réalité virtuelle.

Type

Outil permettant d'organiser des rencontres à l'aide des technologies de réalité virtuelle

Avantage compétitif

Amélioration de l'immersion de l'utilisateur dans des situations de rencontres ou d'enseignements distancielles.

Prix

3 types d'abonnement :

Gratuit : Maximum 3 utilisateurs, accès salles limitées, 1 hôte par session

Plus : 5€ par mois, hébergement de salle jusqu'à 20 utilisateurs, accès salles illimité

Entreprises et institutions : Offre sur mesure

Nombre d'utilisateurs

La société compte plus de 100 clients institutionnels parmi lesquels figurent Abbot Laboratories, Facebook, KPMG, MongoDB et le département d'Etat américain.

Niveau de développement

La plateforme a été lancée en 2018 et celle-ci n'a cessé de se développer. Elle a été utilisée comme l'une des applications de base de la suite « Vive XR » de HTC. Le 22 juin 2021, la société annonce son intention de développer un nouveau métaverse (monde virtuel fictif) à la suite d'une levée de fond de EUR 9 millions.

Link <https://engagevr.io>



Comment cela marche ?

L'utilisateur télécharge l'application sur son ordinateur, son téléphone ou sa tablette et se connecte à l'identifiant qu'il a préalablement créé. Dès lors, il a la possibilité de créer et personnaliser son avatar. Enfin, il peut rejoindre une salle hébergeant un événement ou créer la sienne. Lors d'une réunion, les utilisateurs peuvent réaliser une multitude d'actions : se déplacer dans la salle, parler au micro, dessiner, manipuler des objets, diffuser des présentations ou des vidéos Youtube, etc.



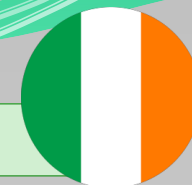
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



EngageVR: Des réunions via la réalité virtuelle

Bénéfices

- Facile d'utilisation, l'utilisateur est guidé lors de l'introduction à la plateforme et un grand nombre de ressources explicatives sont mises à disposition sur internet.
- Bonne expérience de réalité virtuelle facilitant l'immersion des utilisateurs selon les retours d'expérience.
- Peut représenter une alternative intéressante aux meetings traditionnels mais surtout aux meetings distanciels.
- Possibilité presque infinie de création de contenu 3D (objets, salles, matériel) via l'éditeur. Beaucoup de tutoriels permettant la prise en main de l'éditeur sont proposés.
- Solution compatible avec les dispositifs VR mais également non-VR
- Possibilité d'écrire sur des tableaux, de créer des schémas et dessins collaboratifs, de manipulation d'objets en 3d, de diffusion de slides et de diffusion de vidéos Youtube.
- Accessibilité en termes de prix, un abonnement « Plus » coûte EUR 5 par mois.



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





ACCUEIL



PRECEDENT



SUIVANT



EngageVR: Des réunions via la réalité virtuelle

EngageVR est une plateforme de communication par le biais de la réalité virtuelle permettant notamment l'organisation de réunions et d'événements.

La solution présente de nombreux avantages :

- Opportunité pour les institutions de formation d'organiser des **cours à distance** plus **immersifs** et améliorer l'**attention** ainsi que la **participation** des étudiants. Le logiciel offre la possibilité aux étudiants de lever la main lorsqu'ils ont une question ou encore de dessiner des schémas pour mieux se faire comprendre. Par ses possibilités d'**adaptabilité** et de **créativité** pour les professeurs, cette solution peut permettre de **valoriser l'enseignement à distance** et le rendre **plus efficace**.
- Les institutions de formation, à l'aide d'EngageVR, ont la possibilité d'effectuer des **démonstrations pratiques sans** avoir besoin d'**investir** dans du **matériel spécial**. En effet, l'éditeur proposé avec la solution offre la liberté de **créer des objets 3D** qui seront ensuite **utilisables sur la plateforme**. Il existe déjà des extensions permettant de recréer des objets complexes tels que des moteurs ou encore de piloter des petits avions.

Reste que la solution présente certaines limites :

- L'utilisation de la réalité virtuelle requiert des **investissements en matériel informatique parfois très coûteux**, notamment en casques VR mais également en ordinateurs/tablettes.
- Bien qu'il soit facile d'imaginer que les étudiants soient enthousiastes à l'idée de suivre un cours en réalité virtuelle, il est difficile de savoir s'ils apprécieront cette expérience sur le moyen/long-terme.
- La réalité et les rencontres virtuelles remplacent très difficilement le plaisir d'une rencontre physique et la **création de liens** qui en découlent. Dans une philosophie de formation génératrice de liens sociaux, une telle solution est **complémentaire** et **non substituable**.
- L'utilisation et la prise en main de l'**éditeur** reste **relativement compliquées**. Il est fort probable que les institutions de formations doivent **investir des ressources** et que les professeurs **doivent investir du temps** si elles souhaitent adapter les salles virtuelles à leurs besoins spécifiques.





ArtCentrica: Des œuvres de maître en haute qualité

Artcentrica est une plateforme permettant d'admirer des œuvres d'art à distance. La valeur ajoutée de cette solution est la qualité de l'image offerte en salle de classe et en haute définition (400 MegaPixels à 10 GigaPixels).

Type

Plateforme d'aide à l'acquisition de connaissance permettant d'observer des œuvres d'art à distance

Avantage compétitif

Accéder à une base de donnée d'œuvre d'arts en très haute qualité et à distance

Niveau de développement

La plateforme propose actuellement plus de 1500 œuvres d'arts exposées dans 7 musées à travers le monde dont le MET, Brera ou l'Istituto Grafica.

Nombre d'utilisateurs

Aucune information pertinente n'a pu être identifiée à ce sujet.

Prix

3 abonnements :

Ecoles et universités : EUR 1'350 par an

Recherche : à partir de EUR 80 par an

Personnalisé : à partir de EUR 80 par an

Comment cela marche ?

Les utilisateurs ont accès à une plateforme via laquelle ils choisissent le musée dont ils désirent voir les œuvres, puis les œuvres qu'ils souhaitent voir en haute qualité. Les utilisateurs ont également la possibilité de " comparer " deux œuvres d'art ou de faire des recherches par thématique sur les œuvres (partie du corps, personnage, vêtements, etc.). Les apprenants ont également la possibilité d'obtenir des informations sur la symbolique des grandes œuvres présentées.



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



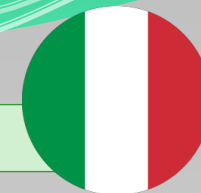
ACCEUIL



PRECEDENT



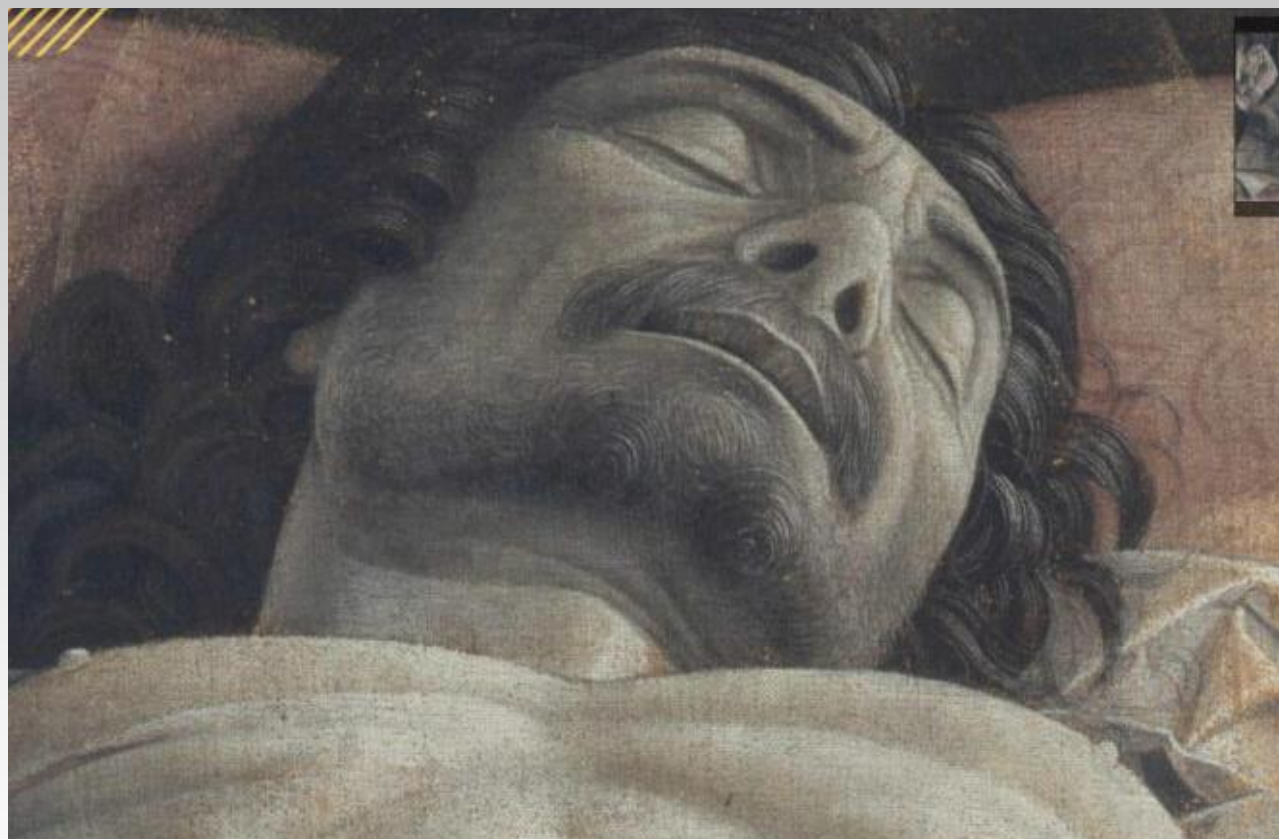
SUIVANT



ArtCentrica: Des œuvres de maître en haute qualité

Bénéfices

- Accès à un important catalogue d'œuvres d'art et divers musées à travers le monde.
- Plateforme intuitive et ergonomique, possibilité de rechercher des œuvres par artiste, période historique, musée ou par thématique.
- Utilisation de technologies de photographie exceptionnelles offrant une très grande qualité d'image et une impressionnante possibilité de zoom.
- Accès à des informations sur la symbolique des œuvres et des grands courants présentées. Ces informations sont divisées par catégorie d'âge (Ecole primaire / Ecole secondaire - Lycée / Hautes écoles - Universités)
- Possibilité de comparer plusieurs tableaux et autres œuvres d'arts
- Permet de visionner des œuvres d'art sans se déplacer et sans mettre en place la logistique liée à une telle activité



Convient à :

Maternelle ★ ★

Ecole primaire ★ ★ ★

Ecole secondaire ★ ★ ★ ★

Université ★ ★ ★ ★

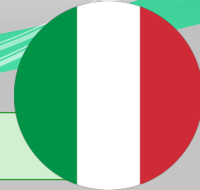


ACCEUIL



PRECEDENT

ARTCENTRICA



ArtCentrica: Des œuvres de maître en haute qualité

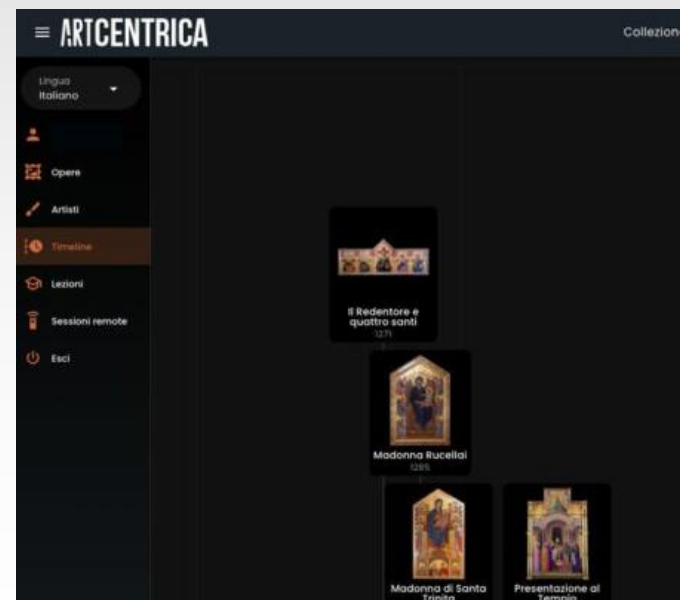
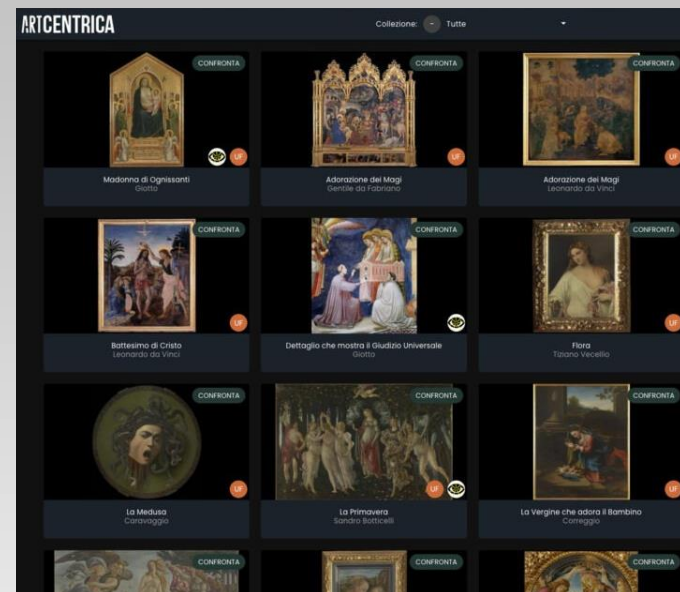
Artcentrica est une plateforme permettant d'admirer des œuvres d'arts à distance.

La solution présente des avantages non négligeables :

- A l'aide de cet outil, les institutions de formation ont la possibilité de faire découvrir à leurs étudiants des **œuvres d'art de grands maîtres à moindre coût et sans déplacement**. De plus, les informations et explications des œuvres fournies sur la plateforme offrent la possibilité aux **étudiants** ainsi qu'aux **enseignants d'enrichir leur connaissance de l'histoire et de la symbolique de l'art**.
- De par son interface **intuitive et ludique**, il est possible de laisser les étudiants **naviguer librement et pro-activement** dans la plateforme et ainsi développer leur **connaissance** sur les **artistes, symboliques** ou **thématiques** qui les intéressent particulièrement. Dans cette situation, le professeur **dispose de plus de temps** pour donner des explications et **accompagner les étudiants**.
- Le contenu proposé par la plateforme est régulièrement mis à jour. ArtCentrica pourra potentiellement, à terme, proposer un **catalogue** extrêmement **complet et intéressant**. Cet enrichissement régulier du contenu permettrait aux professeurs d'utiliser cette plateforme comme cours sur le **long terme**.

Reste que la plateforme présente plusieurs désavantages :

- Les **tarifs d'abonnements**, peuvent être des freins assez conséquents à l'utilisation de la solution pour les institutions de formations. En effet, celles-ci devront déboursier la **somme de EUR 1'350** pour un abonnement de un an. Cette somme, bien que relativement conséquente, reste minime par rapport aux coûts potentiels liés à des visites de musées.
- Peut-on réellement apprécier pleinement une œuvre d'art d'un grand maître à travers un écran d'ordinateur ou de tablette ? Il est **peu probable** que l'utilisation de cette plateforme **remplace la visite d'un musée** et suscite les mêmes émotions que l'admiration d'une œuvre d'art se trouvant en face de soi.





EVOLUTION OF EDTECH BUSINESS MODELS

Prospective monitoring
December 2021
by Geneva Intelligence



ACCEUIL



PRECEDENT



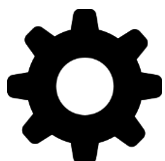
SUIVANT



Summary of the December 2021 Edition



Definition of Edtechs



Methodology



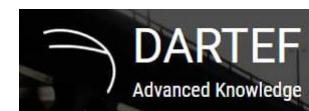
Trend analysis



DigitOwl is a company that organizes workshops on the theme of digital technology in schools. The workshops offered by DigitOwl have the particularity of being screen-free.

VIVID BOOKS

Vividbooks is a start-up providing interactive digital textbooks using augmented reality technologies to facilitate the learning of science and technical subjects.



Dartef is an online platform offering games / experimentation tools that allow students to discover real-life applications of mathematical concepts learned in class.



GrowPlanet is a 3D gamified blended learning environment allowing young students to develop their knowledge on sustainable development and environmental issues.



MATHia is a pedagogical platform using artificial intelligence techniques whose ambition is to contribute to the love of mathematics for students in cycle 2 (6 to 9 years old).



Definition of Edtechs :

The acronym EdTech is short for Educational Technology. **EdTech represents the use of new technologies to facilitate and improve knowledge learning and transmission.**

For example, e-learning provides individual digital training instead of physically attending classrooms. The "classrooms" and MOOCs (Massive Open Online Courses) are lectures broadcast on the Internet. The LMS (Learning Management System) makes it possible to distribute educational content online, including the possibility of offering a complete course. There are also educational robots that capture the attention of young people and accompany them in their learning.

EdTech provides tailor-made and on-demand services. It revolutionises training, making it possible to **design a personalised learning path for students.**

Teachers and schools in general also benefit from these technologies that facilitate the transmission of knowledge in collaboration with their students through participatory and pedagogical teaching. In addition, they use these technologies as **online platforms to better organize, control and monitor learning and adapt their teachings to students.** This allows them to provide more relevant and effective services.

Overall, Edtech benefits students and teachers as well as schools by **facilitating administration and communication.** They improve dialogue, education, learning and above all pedagogy.

[Découvrir la méthodologie de veille](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Prospective monitoring - Definition



Overview

Prospective monitoring consists collecting strategic information to be able to anticipate changes in the ecosystem in order to respond as soon as possible and adequately. Prospective monitoring provides support for the implementation of a commercial and technological strategy.

Methodology

An effective method is to conduct products and service developments monitoring.
The below steps were taken to carry out the monitoring and illustrate the results:

- Research, analysis and comparison of a dozen innovative offers in the field of Edtech.
- Identification and understanding of the commercial and technological benefits of these results.
- Identification of Edtech trends and innovations. Trends represent market characteristics and developments.

Objectives

For a company or an educational institution to be sustainably competitive it needs to be constantly aware of changes in its market in order to either limit potential risks or benefit from these changes. This would involve the following:

- Monitor competitive products and service developments.
- Identify and distinguish innovative trends and strategies over the long term.
- Analyse and compare this information with the organisation's current strategy.
- Evaluate competition and their business strategies through their innovations.
- Carry out a self-evaluation and develop a strategy.
- Find inspiration in the business and technological trends.

DISCOVER EDTECH TRENDS ANALYSIS



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Edtech Trends Analysis



Main technological trends

Represent **opportunities** or **threats** for the various players in the sector



Artificial
Intelligence



Learning
Analysis



Big Data



Voice
recognition

Important news

Google

invests in



MATHPRESSO

The companies hope to create synergies with the goal of global expansion for the start-up

Start-Up
BrightCHAMPS
WINDOW TO NEXTGEN SKILLS

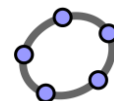
raises **USD63 million**

Valuing the young Austrian company at **USD 500 million**

After a little more than a year of existence



acquires the company



For a sum of approximately **USD100 million**

And continues its expansion strategy

TARGET GLOBAL

invests in the start-up

lepaya

As part of its **USD 47 millions** Round B investment

Holon IQ

HolonIQ has posted its online global education **landscape**. The company offers a **mapping** of innovations in learning.

HolonIQ defines its sector mapping:

"Our Global Landscape 2021 is an **open source education taxonomy**, providing a **structure and common language** for identifying, tracking, and **making sense** of the volume and complexity of innovation in the education sector globally."

Discover the analysis of Edtech trends



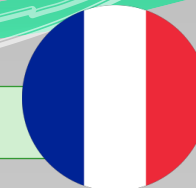
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



DigitOwl: Digital workshops without screens

DigitOwl is a company that organizes thematic workshops on digital topics. The proposed workshops are varied: programming, robotics, creation of video games, drone piloting, etc. The objective of these trainings is not to train future technicians but to sensitize the youngest to the developments related to new technologies. Their method has the particularity of not using screens.

Type

Organization of workshops promoting the learning of new digital technologies.

Competitive advantage

Offers a turnkey solution to training institutions to provide training related to the new digital professions.

Price

The rates are tailor-made:

E-learning and notebooks: 60 hours of lessons per year for EUR 250 per class

Face-to-face workshops: EUR 50 per day per student

Number of users

100,000 students trained in over 40 schools by the end of 2021

Level of development

The company was founded in 2017 by Maryline Perenet, a former financial consultant with a passion for education. The start-up now has 35 employees and is supported by the "123 IM" incubator to accelerate its development.

Their goal is now to increase their presence among users and develop their educational resources made available on different channels.

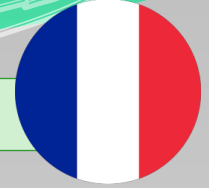
Link <https://www.digitowl.school/>



How does it work?

First, the educational institution contacts DigitOwl to organize workshops on the themes of its choice. Speakers will then come to the school to conduct the workshop.

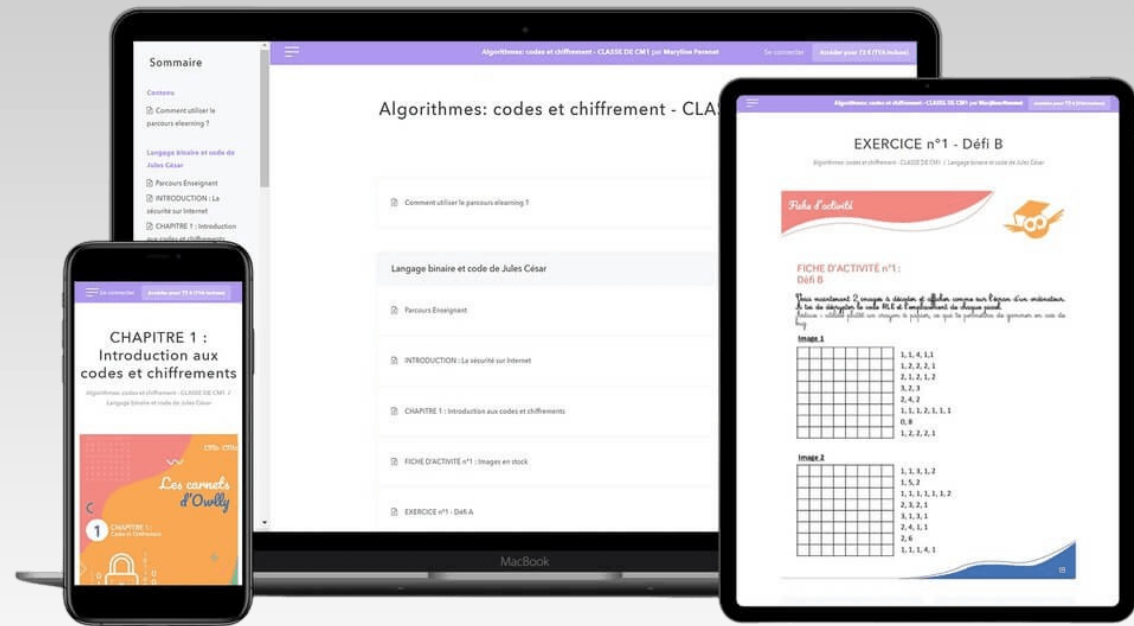
The institution can also request access to digital or physical educational resources. Students have the option of registering for extracurricular workshops that will take place in predefined training locations or online.



DigitOwl: Digital workshops without screens

Benefits

- Turnkey solution to introduce learners to the digital world and to current and future skills and technologies.
- Online platform providing educational resources (workbooks, learning manuals, crafts, exercises, etc.) that can be used by teachers outside of workshops.
- Provision of notebooks and tutorials to learn about the digital world.
- Training using an "unplugged" method, i.e. without screens or digital equipment.
- Organization of workshops in class in accordance with the school program.
- Organization of workshops for specific groups by videoconference on several themes outside of school time.



Suitable for:

Kindergarten ★★☆☆ Primary school ★★★★★ High School ★★☆☆ University ★☆☆



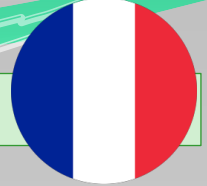
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



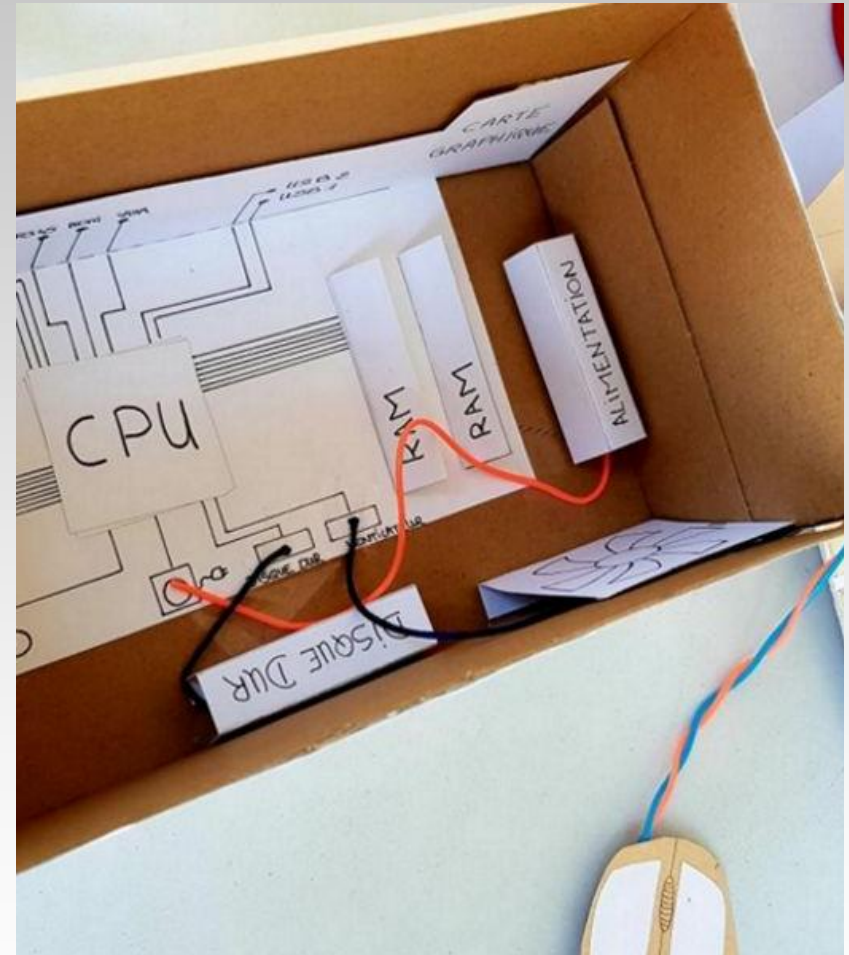
DigitOwl: Digital workshops without screens

In the school context, the organization of DigitOwl trainings on the digital theme complements the skills taught by the teachers and reinforces the attractiveness of the institution for three reasons in particular:

- **The early introduction of students to the digital world is crucial for their academic learning** and their professional future. Indeed, it is estimated that 85% of jobs in 2035 do not yet exist and that a large part of them will be linked to the digitalization, automation and robotization of our society. Preparing young students to understand the stakes and how these technologies work is therefore essential for students and schools.
- In an **ultra-connected environment**, using a **screen-free method is a breath of fresh air for students as well as parents concerned about their children** not being exposed to tablets and computers at a very young age.
- The young company offers the possibility to **access quality educational resources online** or in **the form of textbooks**. These resources have been designed to provide students with the knowledge of basic concepts with flexibility of use. These various formats allow teachers to have more pedagogical freedom.

However, the solution has several limitations:

- Face-to-face extracurricular workshops are only organized in a few French cities. Thus, students living outside of these cities have access to extracurricular workshops only by videoconference, and **must therefore have an internet connection and the necessary computer equipment**.
- There are many benefits to using the screen-free method. However, it is also important that students **get used to the usual computer equipment** (keyboard, mouse, tablet) relatively quickly. In a logic of digital training, the school institution is **therefore obliged to invest in computer equipment**.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Dartef: Discovering the real applications of mathematics

Dartef is an online platform offering games / experimentation tools allowing students to discover real applications in digital or physical form of the mathematical concepts learned in class.

Type

Platform for learning the possible applications of theoretical mathematical concepts learned in class.

Competitive advantage

The company offers fun, easy-to-use activities that provide real added value in learning technical concepts.

Level of development

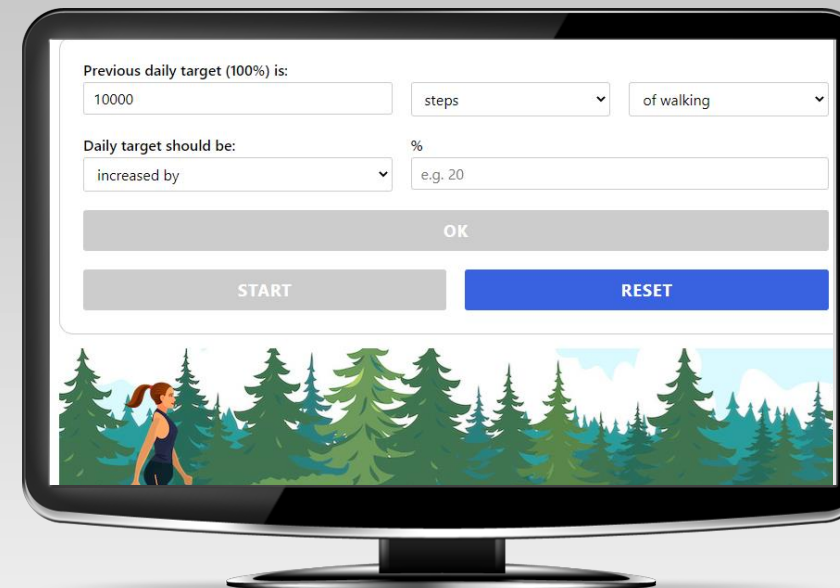
Dartef was founded by Roman Kaurson, a graduate in educational innovation from the University of Tartu in Estonia.

The start-up was selected in 2021 by the IMPACT EdTech incubator and gas pedal co-founded by the European Commission to accelerate the development of innovation in education.

A first pilot test was carried out from March to May 2021 in 7 classes and brought very good results regarding the pedagogical usefulness of the platform. A second larger scale pilot is currently being prepared.



Link <https://dartef.com/>

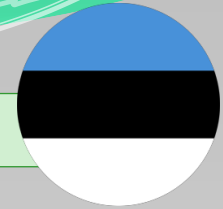


How does it work?

Dartef offers two categories of experiments: digital and physical.

The digital experiments are entirely online via their platform. Each experiment is categorized according to the related educational subtopic. Teachers and students can also access instruction sheets for the experiments for free. Additional tutorials can be obtained by contacting the publisher directly.

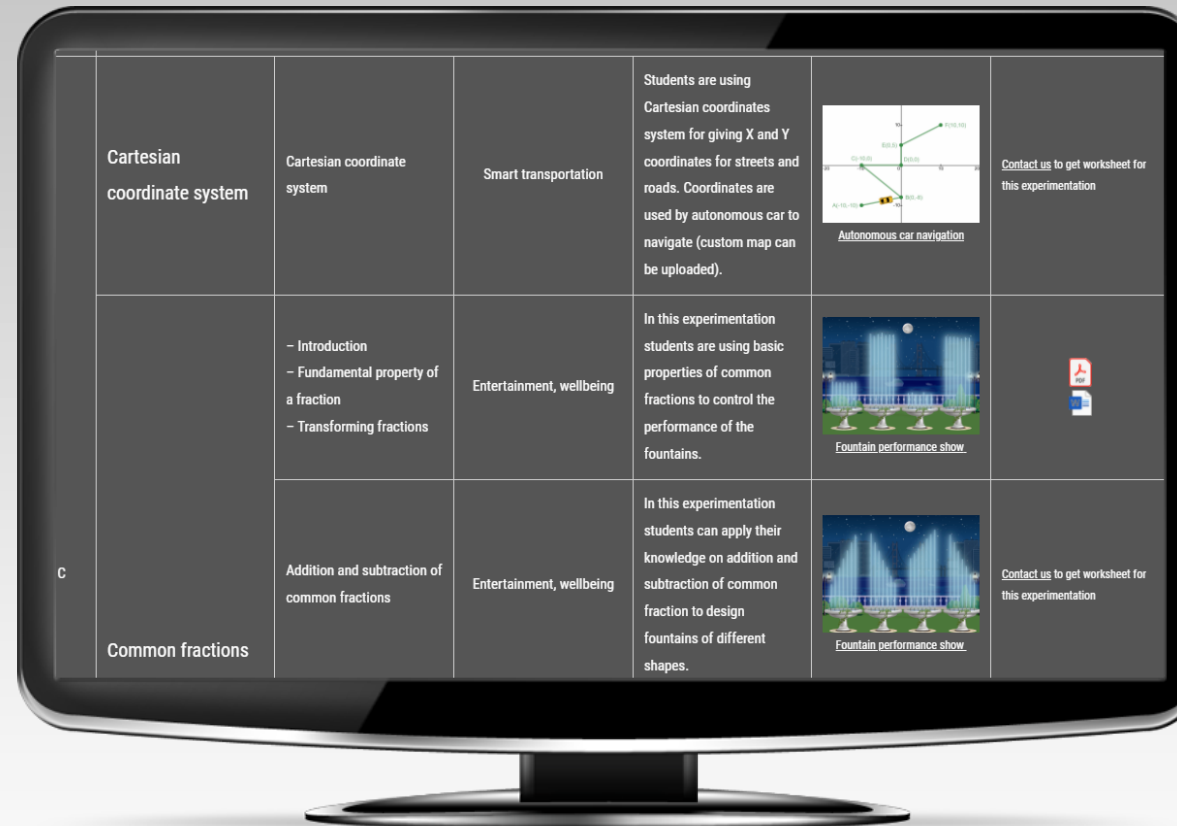
For physical experiments, the company offers manuals or videos that allow students and teachers to build tangible devices themselves. Educational institutions can contact Dartef directly to receive the desired devices by post.



Dartef: Discovering the real applications of mathematics

Benetifs

- Easy to use platform.
- Playful experiments in which theoretical concepts are used in real-life situations.
- Clear categorization of experiments by subject, chapter and subchapter studied.
- Experiments proposed in a digital but also physical way guaranteeing a flexibility of use.
- Possibility to order models or to download tutorials to build them in class.
- Possibility to download a large number of worksheets with answers related to the experiments to support the pedagogical work of teachers.
- Large number of experiments already covering most of the mathematical concepts studied in compulsory school.



Suitable for:

Kindergarten



Primary school

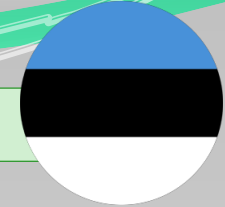


High School



University





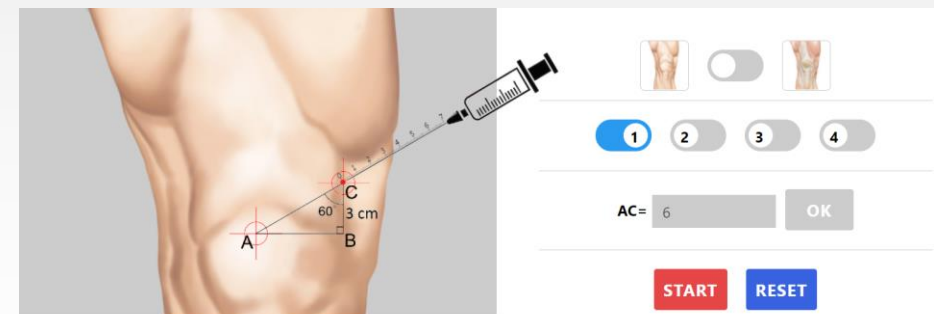
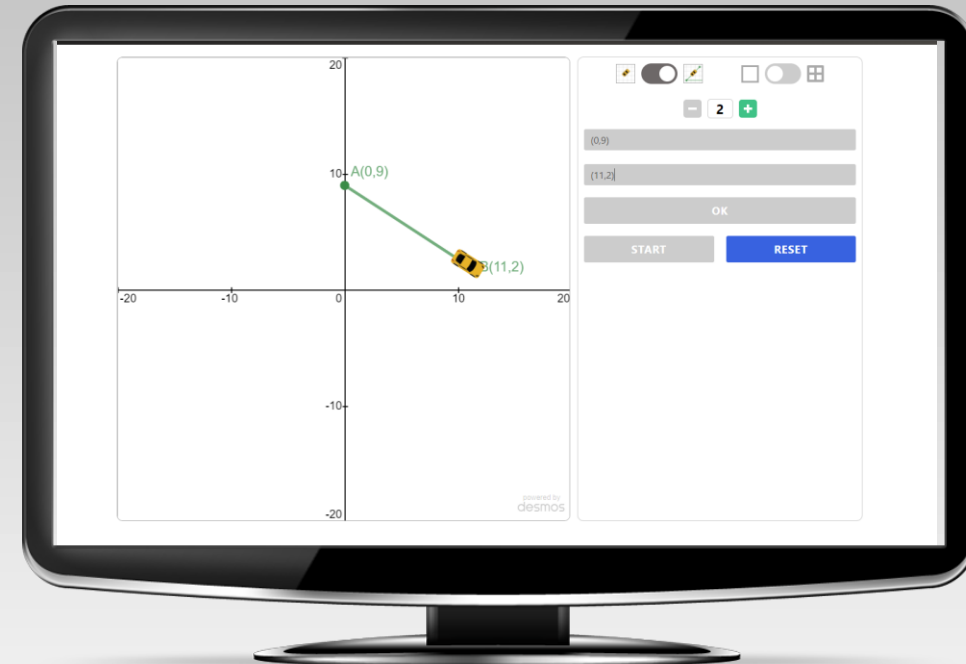
Dartef: Discovering the real applications of mathematics

As a platform offering insight into real-world applications of mathematical concepts learned in the classroom, Dartef has certain advantages:

- As mathematics is often a **cause of difficulty** for many students, especially because of its abstract dimension, the platform is a **pedagogical tool to enhance student engagement**. Physical experimentation with mathematical concepts offers students the opportunity to greatly **deepen their understanding** of theoretical concepts and also to **develop their mathematical intuition**.
- By giving examples of **practical applications** of sometimes abstract theoretical concepts, the use of the platform brings a **real added value in the teaching of mathematics** by the teachers.
- Parents may decide **to enroll their children** in schools offering these types of platforms to **specifically strengthen their math skills**.

However, this tool can be improved on several aspects:

- The platform's website must improve **its ergonomics and aesthetics** in order to improve its educational results.
- The proposed experiments are sometimes **difficult to understand** and not **very meaningful**. An effort of popularization must be made in order to speak to all the students.
- The instruction and exercise sheets proposed as a complement to the experiments are **relatively complete and interesting**, but the **layout** should also be improved to **facilitate student understanding and engagement**.





ACCEUIL

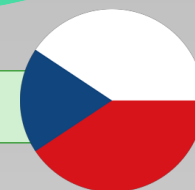


PRECEDENT



SUIVANT

VividBooks: Textbooks in augmented reality



Vividbooks is a start-up providing interactive digital textbooks using augmented reality technologies to facilitate the learning of science and technical subjects.

The company offers more than 130 educational resources including interactive animations, a lesson summary and a teacher's guide. The goal of these textbooks is to increase engagement and attention in the classroom.

Type

Interactive textbooks for engaging science learning.

Competitive advantage

Very graphic, easy-to-use resources that allow students to learn individually while maintaining their attention.

Level of development

The company is founded in 2019 by Vitek Skop, Visual Designer and Daniel Ondrasek, Business Development Consultant. VividBooks consists of a team of 9 employees. In 2020, the startup was selected by the European gas pedal and incubator "Impact EdTech". VividBooks continues to develop new textbooks as well as translate existing ones.

Number of users

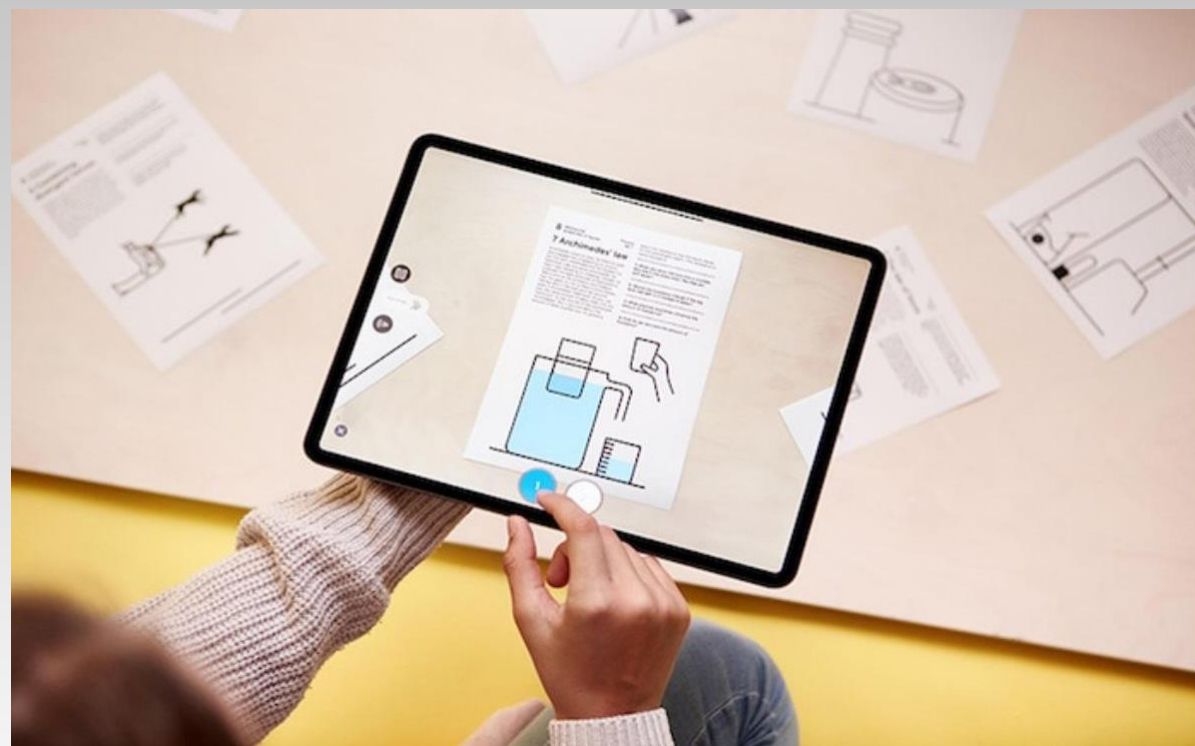
No information was found on this subject.

Price

EUR 613 per year for a school with 1 to 300 students.

EUR 787.5 per year for a school with more than 1,000 students.

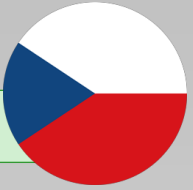
Link <https://www.vividbooks.com/>



How does it work?

Institutions receive access to the VividBooks platform containing the various textbooks divided by subject and chapter. Each chapter contains several lessons that can be followed in any order.

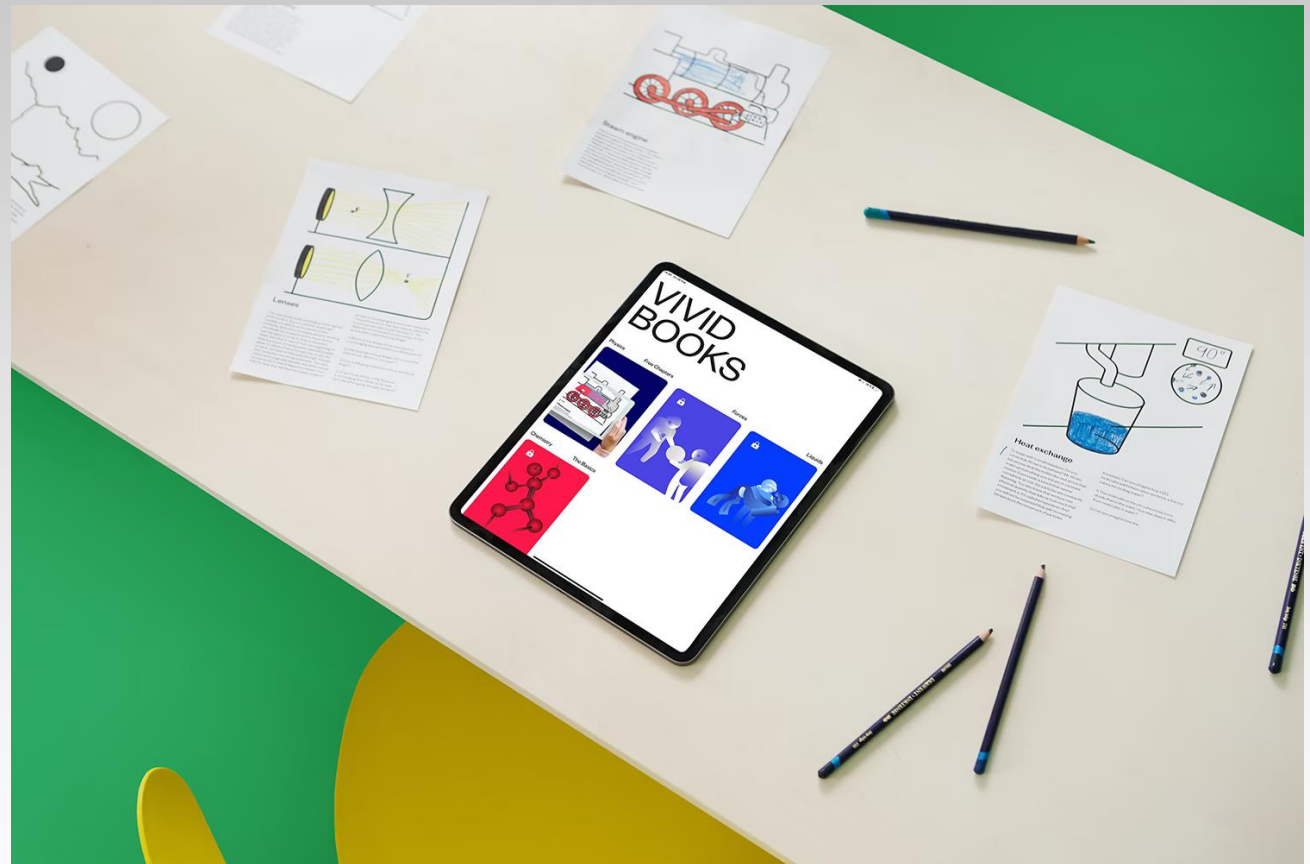
The lessons are based on animations, accompanying texts and questions that students can answer. The objective of this tool is to introduce students to important concepts while letting them learn on their own in an effective way through a fun, dynamic and interactive medium.



VividBooks: Textbooks in augmented reality

Benefits

- Adding an interactive and playful dimension to traditional textbooks.
- Sober and worked visual aspect making the reading easier and the matter more easily understandable.
- Use of augmented reality techniques to illustrate concepts and keep the user's attention.
- Lighter text and graphic demonstration of concepts for more visual learning.
- Active-learning dimension to increase learners' engagement and understanding of scientific concepts.
- The platform integrates and facilitates distance learning. Possibility to easily redirect to a lesson through a web link.
- Teacher guides are provided with each lesson.



Suitable for:

Kindergarten



Primary school

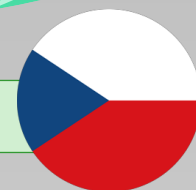


High School



University





VividBooks: Textbooks in augmented reality

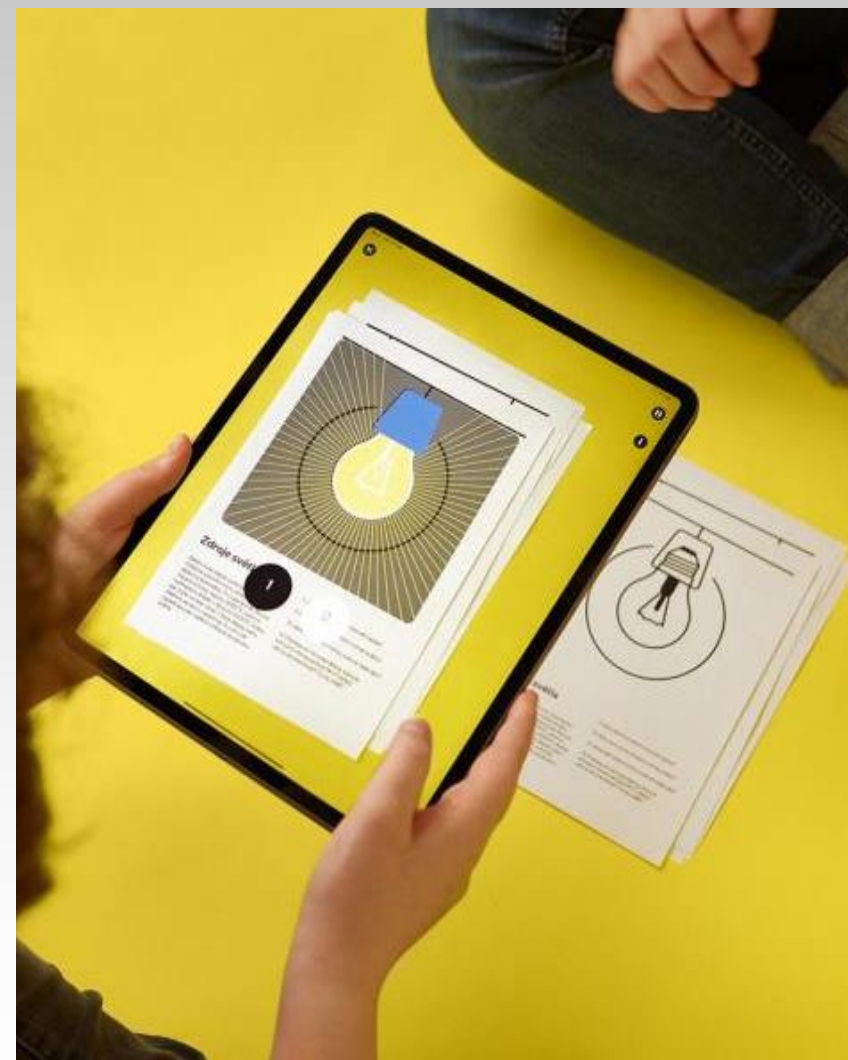
VividBooks are textbooks that integrate augmented reality and Active Learning to increase student engagement and understanding of science subjects.

The solution has significant advantages for a school:

- By using augmented reality, learners can have a **direct visual demonstration of the theoretical concepts** studied in class. This tool improves teaching by **saving time for students and teachers** because a real demonstration that is often time consuming and requires equipment is no longer necessary.
- Thanks to their **very visual and uncluttered look**, VividBooks textbooks offer a superior reading quality to "traditional" textbooks, facilitating the transmission of knowledge. This graphic dimension is all the more important for **students** who have a better **ability to learn visually**. These interactive textbooks demonstrate the **modernity of a school**, which can help it in terms of **image and reputation** with students and their parents.
- The content of the lessons already developed by the start-up provides **pedagogical support** to the teachers who can thus vary the subjects but especially the formats to address all the students according to **different teaching approaches**.

However, the solution could be improved in some aspects:

- For the moment, the solution only offers textbooks for certain science subjects. **An extension to other subjects** could be very appreciated by teachers and students.
- The educational resources offered by VividBooks are currently only available in **English and Czech**. As their road-map is not clearly communicated, it is currently impossible to know **if the company plans to develop other languages in the near future**.
- Augmented reality demonstrations require the **use of SmartPhone, Tablets, SmartBoard or computers**, requiring investments. It is possible that some educational institutions are reluctant to allow students to use these tools.





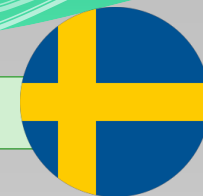
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



GrowPlanet: Protecting the environment in a 3D world

GrowPlanet is a gamified blended learning environment allowing young students to develop their knowledge on sustainable development. Students are immersed in a 3D world in which they can access missions focused on sustainable development, all supervised by teachers.

Type

Video game environment to develop knowledge of sustainable development.

Competitive advantage

The platform is very playful, the environment is in 3D and the games are well thought and realized.

Price

Class up to 35 players: from EUR 99 per year

School: from EUR 450 per year

School institution: Price on request

Number of users

The platform has already been used in 80 classrooms (1,600 students) and the company has 5 commercial customers.

Level of development

GrowPlanet was founded in 2018 in Sweden by Kristian Lundquist, an entrepreneur and education expert. In 2021, the company had about 20 employees. The environment were tested in several schools in Europe via the Swedish EdTest program. GrowPlanet has recently developed an English version which has accelerated its development.

Link <https://growplanet.se/>



How does it work?

The student is immersed in a 3D world in which they can move around and carry out missions that are entrusted in the form of mini-games (repairing a wind turbine, supporting an organic farm, sorting waste, etc.) but also discover various information on the environment and its protection. The teacher can set the environment accessible to students by closing access to certain areas of the map for example.



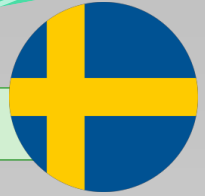
ACCEUIL



PRECEDENT



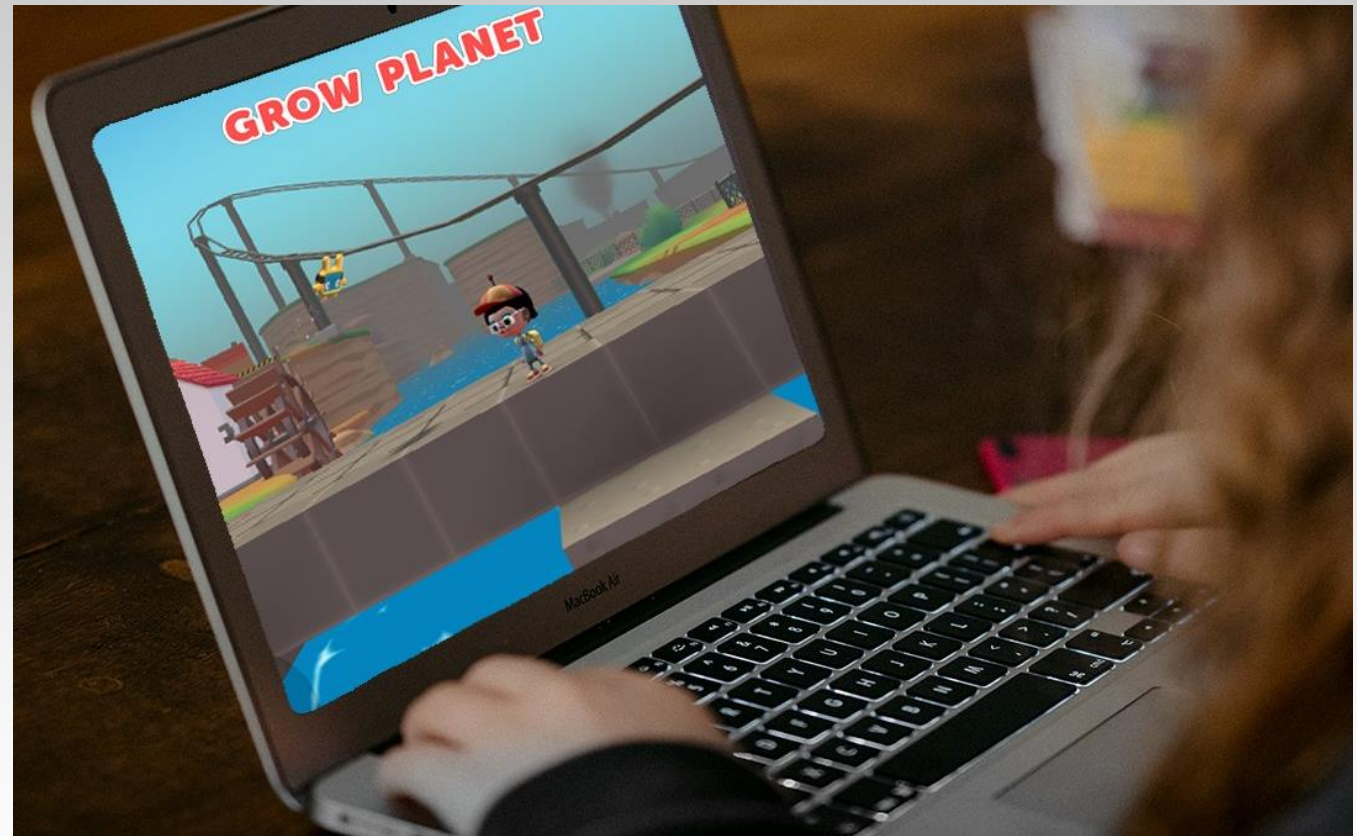
SUIVANT



GrowPlanet: Protecting the environment in a 3D world

Benefits

- Immersion in a video-game environment to increase learner engagement.
- Awareness and understanding of the main current and future environmental issues and potential solutions to these issues.
- Develops the ability to solve problems in a context based on real-life situations.
- Learning through play allows the student not only to take on the role of a listener but also that of an actor.
- Access to a dashboard that allows teachers to easily track student progress and block or open areas of the map in order to guide students on their journey.



Suitable for:

Kindergarten ★ Primary school ★★ High School ★★★★★ University ★



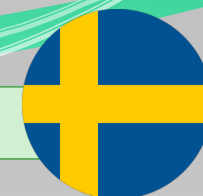
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



GrowPlanet: Protecting the environment in a 3D world

As a solution for students to develop their knowledge of today's key environmental issues, GrowPlanet has many benefits for educational institutions:

Awareness of environmental challenges is essential for the younger generation and must be part of the **education provided by a school**. It is imperative that these institutions promote **climate action to facilitate the transition** to a more sustainable society. Therefore, this attention is also a way to demonstrate the **school's commitment to sustainability**.

The **gamified and immersive aspect** offers a more **playful** and **interactive** learning experience. The graphics of the 3D environment are well done making the mini-games **attractive** and the environment **pleasant** to explore. This platform can be a reward for students who have done well, which is a **potential educational tool** for teachers.

Students can explore **independently** which gives teachers time to give **deeper explanations** to students who need them on the topic of **sustainability** or other subjects.

However, the solution has certain limitations:

Using the GrowPlanet environment in an educational context requires that **computers** or **tablets** are available. If the institution does not have this equipment or has too few of them, the **gaming experience** will be **poorer** for the students.

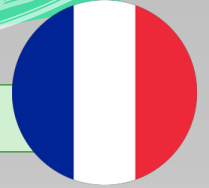
Young students are generally already **too exposed to screens and tablets**. This is why it would be advisable to use this type of solution in **moderation** by regularly **evaluating** the time spent **in front of the screen**.

TEASER

New engaging level in the making



**GROW
PLANET**



MATHia: Developing Mathematical Skills with AI

MATHia is a pedagogical platform whose ambition is to contribute to the love of mathematics for students in cycle 2 (6 to 9 years old).

The platform has been co-constructed with hundreds of teachers and thousands of students in partnership with the French Ministry of Education. The solution is also based on an artificial intelligence solution that adapts the level of the questions to the needs of the learners.

Type

A playful training platform for learning mathematics.

Competitive advantage

The solution offers an ergonomic interface as well as a sophisticated design. Moreover, the exercises are adapted to the level and needs of the learners.

Level of development

The MATHia project was launched in 2016 by French entrepreneur Paul Escudé. The start-up employs 11 people and has been selected by the Parisian incubator "Numa" in 2021. The platform is a winner of the Partnership for Artificial Intelligence Innovation (P2IA) of the French Ministry of Education for the mathematics package.

In 2021, the independent American institute Saga Education conducted a study testing 5 adaptive-learning platforms in which MATHia obtained the best results.

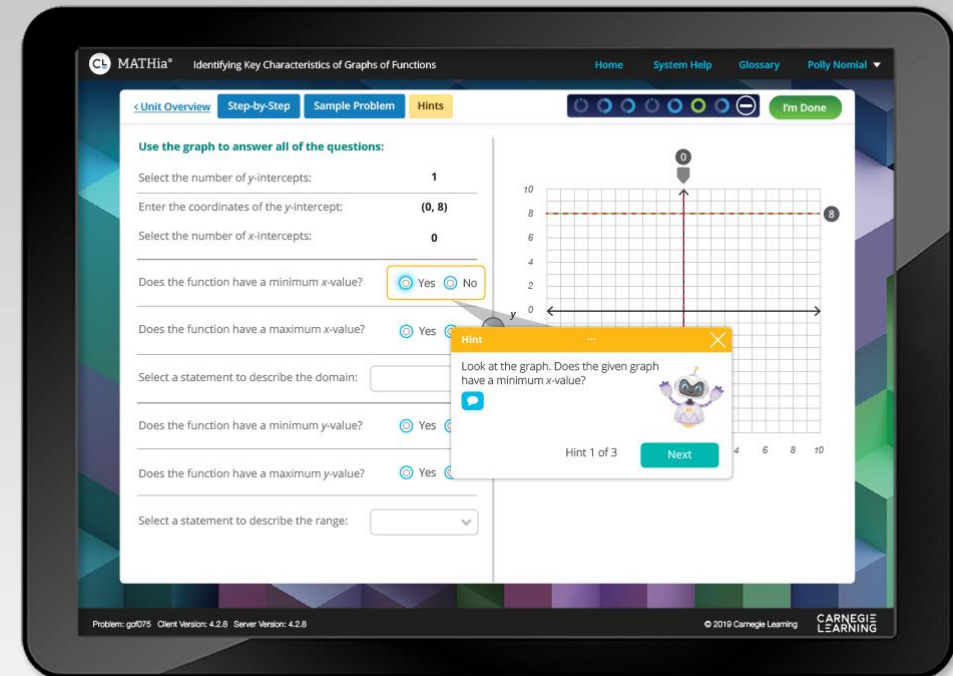
Number of users

The platform is already used by more than 500,000 schoolchildren in their math classes.

Price

No relevant information was found on this subject.

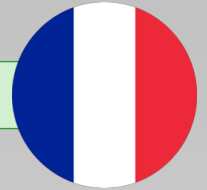
Link <https://mathia.education/>



How does it work?

Students have access to a platform containing mathematical exercises in the form of mini-games. They are accompanied by "Mathia", a little character who will be their partner throughout their learning process and who will offer them a personalized course.

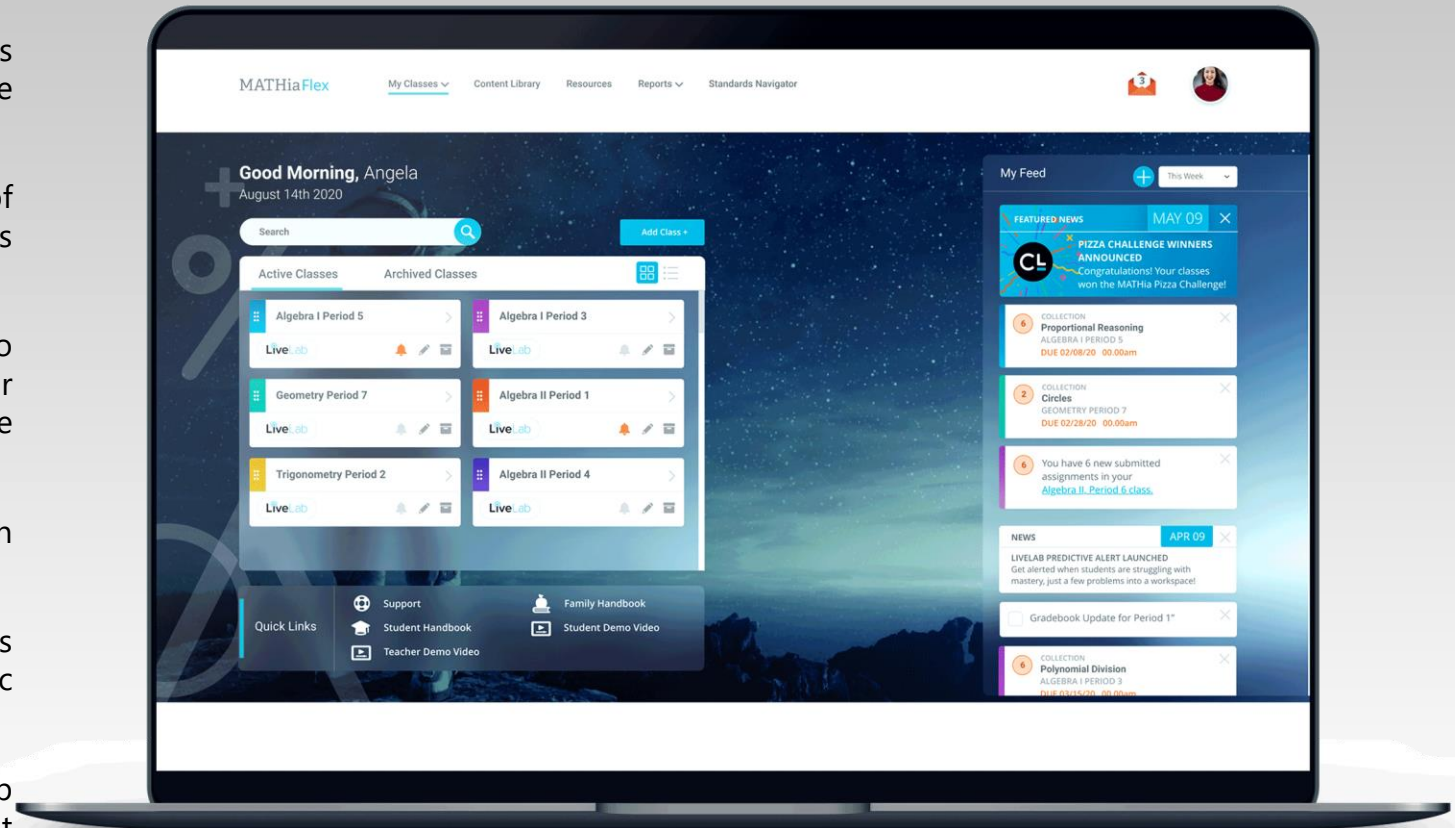
The teachers have access to a dashboard allowing them to control the evolution of the students and to identify the possible themes on which a student has more difficulties.



MATHia: Developing Mathematical Skills with AI

Benefits

- Proposed gamified exercises and visuals adapted to young students making the course fun and engaging.
- Adaptation of the exercises and the level of questions to the needs of the students using artificial intelligence methods.
- Access to a dashboard that allows you to monitor the learning of the entire class or of specific students and thus control the activities of the learners.
- Covers a large portion of the Cycle 2 math curriculum (ages 6-9).
- Presence of a virtual companion who gets to know the students and their specific needs during the learning process.
- The platform also allows for small group exercises that encourage the development of a collaborative spirit.



Suitable for:

Kindergarten



High School



Primary school



University





MATHia: Developing Mathematical Skills with AI

MATHia is a playful platform that aims to improve the learning of mathematics by using artificial intelligence methods.

The solution has significant advantages:

- Exercise-based learning in the **form of games** has a beneficial effect on **student engagement**, let alone teacher instruction.
- Thanks to its **intuitive interface**, it is possible to let the students **navigate freely** and **proactively** in the platform and thus develop their knowledge of mathematics in an autonomous way. This makes the student **responsible for their own learning** and **saves time for teachers** who can concentrate on other activities in parallel.
- The artificial intelligence methods integrated into the platform will **adapt the training course** to the **needs and difficulties** of the students, thus **optimizing their learning process** and the results of the educational institutions.
- The **access to a dashboard** for teachers allows them to follow the students' learning path as well as to know the **topics** on which they have **ease or difficulties**. The teacher can support the students in the areas where they **particularly need it** and thus make their actions more effective.

However, the use of the platform can cause some problems:

- The platform is for the moment intended for a **rather young public** already **too exposed to screens and tablets**. Therefore, many parents and teachers might be **reluctant to use digital solutions**.
- Like any solution based on automation and AI, MATHia can **encounter technical problems** related to a concern in the processing of data or in the parameterization of the technology.

