

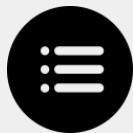


Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
Juin 2024



Sommaire de l'édition de juin 2024



Définition des Edtechs



Méthodologie de la veille



Analyse des tendances



CodeMonkey est une plateforme en ligne qui enseigne aux apprenants les langages de codage comme Python et CoffeScript, tout en se basant sur le principe de gamification.



Lingualeo est une plateforme d'apprentissage permettant d'appréhender plusieurs langues à l'aide de plusieurs mécaniques d'apprentissage, notamment la gamification ou le visionnage de vidéos.



WeVideo est un logiciel de création de vidéos qui prend la forme d'une plateforme tout-en-un pour faciliter la conception de contenus avec notamment des fonctionnalités permettant d'augmenter l'interaction au sein d'un classe.



Showbie est une plateforme éducative qui facilite la gestion des flux de travail tout en offrant la possibilité de numériser un large éventail de tâches liées à l'organisation en classe.



Socrative est une application interactive de questionnaires qui offre une expérience similaire à celle des jeux télévisés, permettant aux participants de répondre en temps réel aux questions posées.



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 notamment 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 ainsi aux étudiants, aux enseignants comme aux écoles. Elles améliorent le dialogue, l'éducation, le travail de l'administration, l'apprentissage et surtout la pédagogie.

[Découvrir la méthodologie de veille](#)



Veille prospective - définition



Définition

La veille prospective 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](#)



Analyse des tendances Edtech



Principales tendances technologiques

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



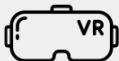
Gamification



Intelligence artificielle



Big Data



VR



Publication du rapport
'Edtech in Higher Education: Empirical Findings from the Project 'Universities and Unicorns''

Dans ce rapport, Centre For Global Higher Education conclut que l'EdTech dans l'enseignement supérieur est moins avancée que ne le présente l'industrie. L'analyse des données reste encore simpliste par rapport à d'autres marchés, mais les universités commencent à fortement internaliser les moyens de numérisation. Cependant, même si les coûts ont diminué, le processus de numérisation représente un poste de dépense élevé.

Nouvelles marquantes



La start-up allemande a2zebra, spécialisée dans les technologies de l'éducation, a annoncé la conclusion d'un nouveau tour de table d'EUR 500'000 (CHF 488'524).



HyperionDev

La startup sud-africaine de technologie électronique HyperionDev lève **USD 5 millions (CHF 4.5 millions)** pour développer ses opérations.

 Lirvana Labs

Lirvana Labs lève **USD 5.3 millions (CHF 4.8 millions)** pour renforcer son application phare Yeti Confetti™ Kids, une plateforme d'apprentissage de l'IA pour les enfants.



SecureMyScholarship, une plateforme edtech basée à Dubaï qui met en relation les étudiants et les possibilités de bourses d'études, a levé **USD 550'000 (CHF 495'620)**.



CodeMonkey est une plateforme en ligne qui enseigne aux apprenants les langages de codage comme Python et CoffeScript, tout en se basant sur le principe de gamification.

Type

Plateforme éducative.

Avantage compétitif

La solution facilite la compréhension de différents langages de programmation avec la mise en place de jeux.

Prix

L'outil propose différents types d'abonnement. Pour une version individuelle, le prix est d'USD 7 (CHF 6.3) par mois, si le nombre d'étudiants s'élève à 5, alors le prix est d'USD 20 (CHF). Le montant des abonnements est dégressif en fonction du nombre d'étudiants. Pour une école ou un district, l'offre est réalisée sur devis.

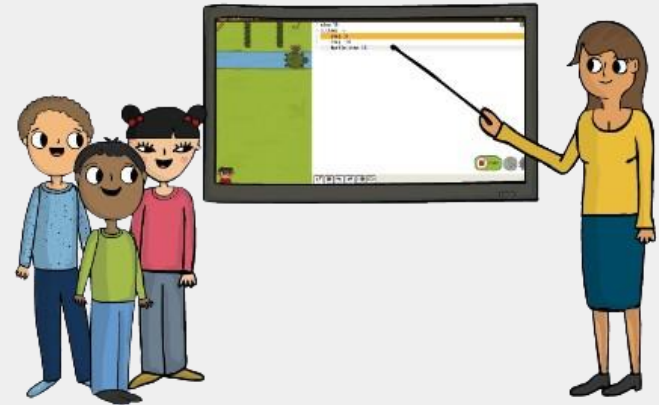
Nombre d'utilisateurs

D'après le site [The 74 Millions](#), la plateforme aurait touché plus de 75'000 enseignants et 10 millions d'étudiants.

Niveau de développement

CodeMonkey est une entreprise américaine co-fondée en 2014 par Jonathan Schor dont l'objectif était de faciliter la compréhension du codage pour les plus jeunes. La plateforme a reçu de nombreux prix depuis sa création, ce qui démontre un fort niveau de développement, se retrouvant également par un nombre d'exercices élevé. D'après la page [LinkedIn](#), l'entreprise compte actuellement entre 11 et 50 collaborateurs.

Lien <https://www.codemonkey.com/>



Comment cela fonctionne ?

Chaque apprenant possède un identifiant pour se connecter à la plateforme via le site internet. Les professeurs peuvent également se connecter en disposant de fonctionnalités différentes afin de superviser les élèves. Des jeux sont proposés en fonction du niveau de la classe.



Fonctionnalités :

- La **solution propose plusieurs jeux et cours** en fonction de l'âge et de la classe des apprenants.
- La plateforme est disponible directement depuis un navigateur internet. **D'autres supports sont également pris en charge** comme les tablettes ou les smartphones.
- L'outil propose un **système de notation automatique** et l'explication des différents exercices.
- **Un tableau de bord de la classe est mis à disposition** pour les enseignants avec différentes données. Un **plan du cours détaillé** est également disponible pour faciliter son application.
- Les langages de programmation mis en avant dans les jeux sont **de vrai langage de programmation**, notamment Python.
- CodeMonkey est **aligné sur les normes des programmes d'études** des États-Unis (pas de conversion avec de potentielles normes européennes).
- Des **camps d'été sont possibles**, mais cela représente un coût supplémentaire et les tarifs sont disponibles uniquement sur devis.



Maternelle ★★ ★

Ecole secondaire ★ ★ ★

Ecole primaire ★★ ★

Université et école ★ ★ ★



Dans un monde où l'informatique, les données et l'intelligence artificielle prennent de plus en plus de place, il semble pertinent que les matières académiques évoluent. CodeMonkey propose d'inculquer des bases de programmation dès le plus jeune âge afin de mieux se préparer aux besoins futurs.

- Il est beaucoup plus facile d'acquérir de nouvelles compétences quand ces dernières sont inculquées dès le plus jeune âge. C'est, notamment, le cas avec l'apprentissage de nouvelles langues. Que ce soit pour la recherche d'un emploi ou pour la compréhension de certains mécanismes comme l'intelligence artificielle, **le besoin de comprendre la langue informatique est accru**, c'est-à-dire le codage. Il semble judicieux de mettre à disposition pour des apprenants des cours de programmation, particulièrement quand ces derniers reposent sur des langages très utilisés à l'instar de Python. L'essentiel n'est pas de maîtriser le codage de manière parfaite, mais de s'initier aux bases. C'est là que CodeMonkey intervient, en **utilisant la gamification pour encourager l'engagement des jeunes élèves**. Cette plateforme ne se contente pas de dispenser des cours pratiques, elle propose également, pour les étudiants un peu plus âgés (environ 10 ans), des concepts éthiques indispensables, surtout dans des domaines comme l'intelligence artificielle.
- La disponibilité immédiate des cours, sans besoin de compétences informatiques de la part du professeur, constitue un avantage indéniable. Ainsi, l'enseignant **peut enseigner le cours à tous les étudiants, quel que soit leur niveau**. En effet, les modules sont adaptés en fonction du niveau de la classe ou de l'âge des élèves, limitant le nombre d'enseignants spécifiques dans un établissement scolaire, ce qui **réduit les coûts**.
- La solution propose des exercices à réaliser à domicile, accompagnés d'un système de notation automatique, **libérant considérablement du temps pour les professeurs**. Ces derniers peuvent ainsi se consacrer à des tâches plus qualitatives telles que l'assistance aux apprenants en difficulté ou l'exploration de sujets comme l'éthique et la protection des données.
- Le tableau de bord mis à disposition pour les professeurs avec des rapports d'utilisation pour chaque étudiant donne une vision d'ensemble, et permet d'observer les avancées des élèves de manière individuelle, **repérant ainsi ceux en difficulté**.
- Cette solution constitue une alternative attrayante pour les étudiants désireux de **sortir des sentiers battus des options plus traditionnelles**, surtout pour ceux qui envisagent déjà de s'orienter vers une filière liée à l'informatique.

Cependant, ce type d'outil doit être utilisé avec précaution :

- L'intégration de cette plateforme nécessite un certain **investissement numérique**, que ce soit sous forme d'ordinateurs ou de tablettes, ce qui engendre des coûts pour les établissements scolaires ou les familles si ces dernières doivent acheter le matériel. De plus, il est important de **limiter le temps passé devant les écrans pour les jeunes** apprenants afin d'éviter la fatigue visuelle et les éventuels problèmes de développement cognitif.

Lingualeo est une plateforme d'apprentissage permettant d'appréhender plusieurs langues à l'aide de mécaniques d'apprentissage, notamment la gamification ou le visionnage de vidéos.

Type

Outil d'apprentissage de langues.

Avantage compétitif

La plateforme propose plusieurs méthodes afin de faciliter la maîtrise d'une langue.

Prix

Lingualeo propose un modèle Freemium. La version payante inclut plus de fonctionnalités et de contenus. L'abonnement pour un mois est d'USD 6 (CHF 5.5), pour une année le prix est d'USD 50 (CHF 45) et pour 2 ans il passe à USD 63 (CHF 57).

Nombre d'utilisateurs

D'après le site internet officiel, et la page [Wikipédia](#), la plateforme compte plus de 23 millions d'utilisateurs.

Niveau de développement

LinguaLeo a été lancée en tant qu'application Web en mars 2010 par l'entrepreneur russe Aynur Abdunasurov et son équipe de développement composée de quatre personnes. Par la suite, la start-up a gagné des concours et perçu plusieurs investissements. Aujourd'hui, c'est une plateforme qui semble très bien développée et reconnue pour l'apprentissage des langues.



Comment cela fonctionne ?

Il faut se connecter sur la version web ou sur l'application pour sélectionner sa langue natale puis la langue que l'on souhaite apprendre. Par la suite, de nombreux outils sont proposés en fonction des besoins et du niveau de l'apprenant.

Fonctionnalités :

- La plateforme **évalue les compétences linguistiques** avec un test pour connaître le niveau des apprenants sur une langue.
- Les **entraînements sont proposés sous forme de différents jeux** comme « sprint » ou l'objectif est de trouver le plus de mots possibles en peu de temps, ou alors le mode « mot traduction ».
- Il est **possible de jouer avec des amis** et organiser des compétitions entre les membres d'une classe.
- La plateforme est **disponible dans de nombreuses langues**, du moins quand la langue natale est le français, en effet, 8 langues sont proposées. Cela peut diminuer et augmenter en fonction de la langue natale.
- Il est possible d'utiliser la plateforme directement sur la version web ou via l'application qui est **disponible sur plusieurs supports** tels que des smartphones et des tablettes.
- Le mode « jungle » permet **d'apprendre de manière très ludique** notamment en traduisant des musiques connues, en regardant des extraits de vidéos et de films, en lisant des articles, etc.
- Au-delà des exercices et des jeux, **des cours sont disponibles** et regroupés par thématique.



Maternelle ★★★★★

Ecole secondaire ★★★★★

Ecole primaire ★★★★★

Université et école ★★★★★

L'apprentissage d'une nouvelle langue, notamment l'anglais, est un impératif, d'une part, pour le monde du travail, et, d'autre part, pour pouvoir comprendre et se faire comprendre dans de nombreux pays dans le monde. Malheureusement, l'assimilation d'une nouvelle langue est compliquée pour de nombreux apprenants, raison pour laquelle il semble primordial de commencer tôt l'acquisition de nouvelles connaissances. Lingualeo propose d'utiliser les jeux pour mieux appréhender une langue.

- La solution propose une multitude de supports et de méthodes d'apprentissage variées, telles que les jeux et la traduction de musique, de séries, d'extraits de films et de textes, entre autres. Cette diversité permet aux enseignants de **rendre les cours plus dynamiques** en puisant dans une large gamme de contenus pour stimuler les apprenants. De même, les élèves peuvent **travailler de manière autonome selon leurs préférences**. Par exemple, un exercice à domicile pourrait consister à comprendre les paroles d'une chanson, ce qui est à la fois motivant et gratifiant pour les apprenants, qui pourront ainsi mieux appréhender leurs artistes préférés.
- Les différents exercices et contenus sont généralement regroupés par niveau de difficulté. Au début de l'application, un test est disponible pour **évaluer le niveau de l'élève**, il est ensuite classé dans quatre catégories allant de débutant à expérimenté, cela équivaut pratiquement à une maîtrise courante de la langue. Cette différence, en fonction des niveaux, est un réel atout pour les enseignants et les élèves. En effet, chacun peut progresser à son rythme. Les professeurs peuvent se concentrer sur les apprenants en difficulté et laisser ceux avec une meilleure progression, se parfaire avec des niveaux de difficulté plus élevés. Par ailleurs, la possibilité de faire évoluer les contenus en fonction du niveau des élèves permet d'utiliser un seul outil sur plusieurs années. De cette manière, **les étudiants ne sont pas désorientés avec un nouvel outil, et les établissements scolaires réalisent des économies**.
- La solution est disponible en plusieurs langues, offrant ainsi deux avantages significatifs. Tout d'abord, si la langue maternelle d'un élève diffère de celle enseignée, **il peut améliorer ses compétences linguistiques**. Ensuite, Lingualeo peut être utilisé dans divers cours de langue, ce qui permet de **mutualiser les ressources et de réduire les coûts pour les établissements**.
- La possibilité de jouer avec des amis et d'organiser des compétitions avec différents jeux est un bon moyen de stimuler les élèves. La mise en place de groupe **développe la cohésion de la classe et les affrontements accroissent l'esprit de compétition**.

Cette application peut tout de même être améliorée :

- Lingualeo utilise le jeu pour faire apprendre les langues, mais il est dommage que ce dernier **ne prenne pas en compte les méthodes sur les sciences de l'apprentissage**, à l'instar de Duolingo, facilitant la mémorisation.
- La **mise en place d'une fonctionnalité pour réguler le temps passé sur les écrans** pour les plus jeunes pourrait être une idée judicieuse, afin de ne pas solliciter les apprenants.



WeVideo est un logiciel de création de vidéos qui prend la forme d'une plateforme tout-en-un pour faciliter la conception de contenus avec notamment des fonctionnalités pour augmenter l'interaction au sein des classes.

Type

Logiciel de création de vidéos.

Avantage compétitif

L'outil facilite grandement la création de contenus et permet également d'augmenter l'interaction.

Prix

Le prix dépend du nombre d'utilisateurs, mais également des fonctionnalités. Pour la version de base permettant la création de vidéos, le prix est d'USD 57.85 (CHF 52) par année, l'offre pour une classe avec beaucoup plus de possibilités est d'USD 243 (CHF 222) par an. Pour un établissement, l'offre est sur devis.

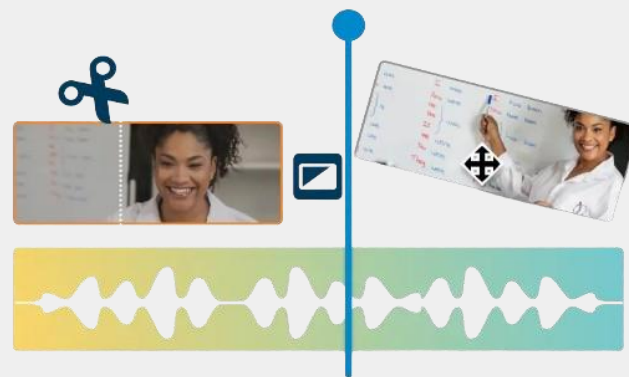
Nombre d'utilisateurs

Selon les informations fournies sur le [site officiel](https://www.wevideo.com), WeVideo dépasse les 38 millions de comptes créés, attirant un large éventail d'utilisateurs, des entreprises aux enseignants, en passant par les particuliers.

Niveau de développement

Née en Norvège en 2011 avec pour objectif de développer la création de vidéos, l'entreprise dispose, aujourd'hui, d'un siège principal à Mountain View, en Californie, avec une équipe basée en Roumanie. Elle travaille avec plus de 100 collaborateurs, la plaçant comme une des entreprises les plus développées sur ce segment. En 2023, elle obtient le prix "Sélection pour l'apprentissage" de Common Sense Media, avec une note parfaite de 5 étoiles pour l'ensemble de l'apprentissage.

Lien <https://www.wevideo.com/interactivity>



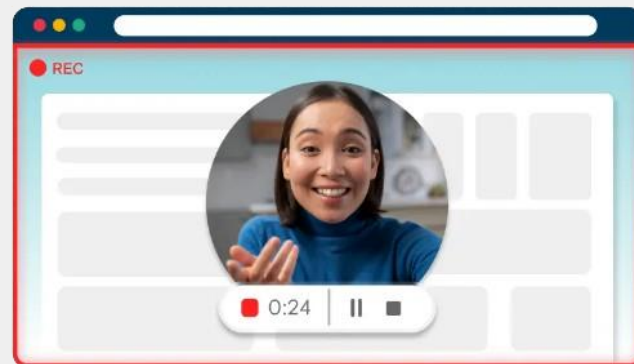
Comment cela fonctionne ?

Le professeur se connecte sur la plateforme afin de créer une vidéo permettant d'enregistrer le visage, mais également l'écran de l'ordinateur. Par la suite, des fonctionnalités sont proposées par l'outil pour rendre la vidéo plus interactive afin de stimuler les apprenants.



Fonctionnalités :

- La solution **s'intègre dans différents flux de travail existants**, notamment avec des systèmes de gestion d'apprentissage populaires tels que Canvas, Google Classroom, Zoom, etc.
- Enregistrer une vidéo en utilisant la caméra ainsi que la capture d'écran de l'ordinateur est facile. Par la suite, il est **possible de retravailler cette vidéo grâce à des outils de montage intégrés** directement dans la plateforme.
- WeVideo **utilise un cloud pour stocker les contenus réalisés**, la plateforme est disponible sur plusieurs supports et plusieurs systèmes d'exploitation, entre autres, IOS et Android.
- L'outil **propose de nombreux contenus libres de droit** pour agrémenter les vidéos : utilisation de plus de 460'000 vidéos, 125'000 ressources musicales et plus de 415'000 images.
- Des éléments peuvent être **ajoutés pour créer de l'interaction** avec les apprenants.
- Un **tableau de bord de la classe est disponible**, tout comme **des données individuelles** pour chaque étudiant.
- Les étudiants ont la possibilité de **recevoir des retours de professeurs en ligne** en soumettant une vidéo. Par ailleurs, un **mode collaboratif** est également disponible.



Maternelle ★★★

Ecole secondaire ★★

Ecole primaire ★★

Université et école ★★



Souvent, le mode d'apprentissage en classe est assez vertical. Le professeur dispense les cours et les élèves prennent des notes. Cette observation est particulièrement vraie lors des cours magistraux en amphithéâtre à l'université, où l'enseignant est généralement le principal intervenant et les étudiants étant plutôt passifs, se manifestant uniquement pour poser des questions. En partant de ce constat, WeVideo cherche, d'abord, à simplifier la création de contenus vidéos, puis, à les rendre beaucoup plus interactifs à l'aide de différentes fonctionnalités.

- Peu de professeurs disposent de connaissances en montage vidéo, ce qui limite la création de ce type de contenus. Avec une connaissance basique d'un ordinateur, il devient possible grâce à WeVideo de **créer du contenu facilement**, notamment, avec des fonctionnalités comme l'enregistrement de la voix, de l'écran, couper une partie de la vidéo, synchroniser des prises, etc. Cette facilité de prise en main permet une diversification des supports de cours ce qui peut **accroître la motivation des apprenants**. Par ailleurs, les vidéos stimulent une autre manière d'appréhender les cours avec une méthode beaucoup plus visuelle par rapport aux enseignements plus classiques, ce qui **devrait engendrer une hausse des résultats**.
- Au-delà de l'aspect bénéfique du changement de support, l'outil met l'accent sur l'interaction entre les apprenants et le professeur. L'objectif est de transformer n'importe quelle vidéo en une expérience interactive. De nombreuses fonctionnalités sont disponibles comme un questionnaire à choix multiples lors de la vidéo, incorporer une séquence YouTube, mettre en place un sondage, etc. Ce type **d'éléments rend l'apprenant acteur du cours, augmentant son implication**. Pour accroître de manière accrue, l'engagement des élèves, la solution propose qu'ils réalisent eux-mêmes du contenu, améliorant ainsi leurs compétences en présentations orales, en se familiarisant avec un nouvel outil. Il est envisageable d'imaginer une matière où, à chaque cours, un élève réalise une petite vidéo pour expliquer un sujet précis.
- Une des forces de cet outil est sa **capacité d'adaptation à tous les modes d'enseignement**. En effet, la mise en place de questionnaires en classe ou de sondages rend le cours plus vivant. La réalisation de ce type de contenu est aussi profitable pour les cours en ligne, qui étaient obligatoires pendant la période de la pandémie. La solution est très polyvalente pour les professeurs et pour les établissements. WeVideo peut être utilisé pour toutes les matières.
- Les différentes données sont un atout précieux pour l'enseignant, afin que ce dernier puisse mieux comprendre l'évolution de sa classe en général et de manière individuelle. Il est possible d'afficher les tentatives des apprenants, noter les réponses et suivre l'achèvement de n'importe quel cours, **offrant la possibilité d'ajuster le contenu ou de mettre l'accent sur les aspects plus complexes en fonction des besoins**.
- La capacité de la solution à s'intégrer dans presque tous les systèmes de gestion d'apprentissage représente un **gain de temps, et un gain financier pour les établissements**. Cette grande flexibilité se retrouve également dans les supports disponibles (smartphone, tablette, ou ordinateur) **limitant le coût pour les élèves**.

Néanmoins, la vigilance est de mise:

- L'utilisation du cloud pour stocker les vidéos limite les capacités de stockage pour les professeurs et les étudiants. Cependant, cela peut représenter une **problématique pour la protection des données** des utilisateurs. Par ailleurs, si de nombreux cours sont stockés sur cette plateforme, il ne faut pas que cette dernière rencontre des problèmes.

Showbie est une plateforme éducative qui facilite la gestion des flux de travail tout en offrant la possibilité de numériser un large éventail de tâches liées à l'organisation en classe.

Type

Plateforme d'apprentissage

Avantage compétitif

Showbie numérise une grande partie des activités d'un enseignant afin de rendre les tâches plus simples et rapides.

Prix

Le prix de l'outil est uniquement proposé sur devis. D'après le média G2, l'outil est freemium avec une version gratuite, mais limitée. Une version payante avec toutes les fonctionnalités est disponible pour un montant d'USD 199.99 (CHF 180) par an pour les enseignants.

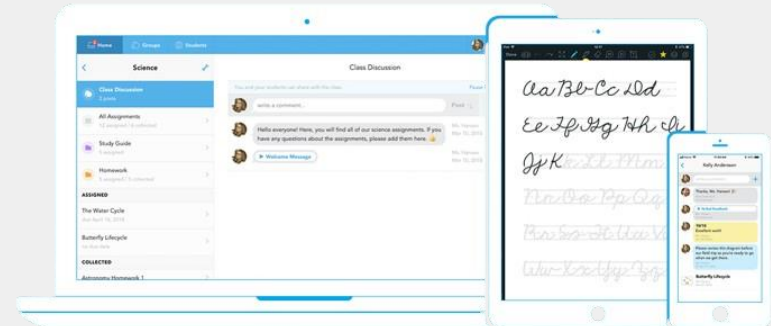
Nombre d'utilisateurs

D'après le site Geareducation, la plateforme compte plus de 3 millions d'utilisateurs dans 182 pays et un total de 233'978 écoles inscrites.

Niveau de développement

Showbie a été fondé en 2012 par Colin Bramm et Roy Pombeiro et son siège est situé à Edmonton, au Canada. La startup a levé CAD 7.5 millions (CHF 4.94 millions) en 2021 pendant la pandémie de covid-19. Elle compte aujourd'hui un nombre important de collaborateurs compris entre 50 et 100. Son évolution et son implantation dans un grand nombre de pays différents, traduisent d'un niveau de développement relativement élevé.

Lien <https://www.showbie.com/>



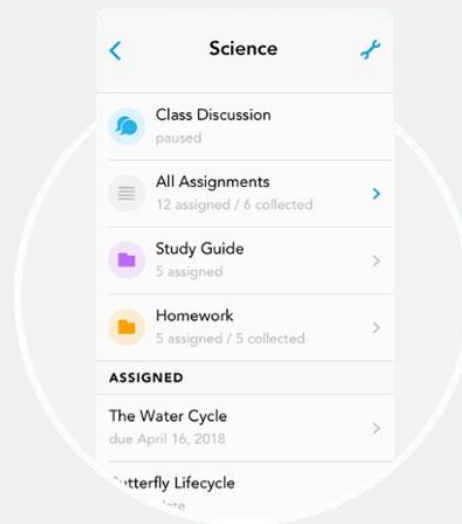
Comment cela fonctionne ?

Showbie prend la forme d'une plateforme accessible sous différents supports. Une fois connecté, le professeur accède à son environnement de travail qui peut être séparé en différentes classes. Les élèves de leurs côtés disposent également de leurs propres espaces de travail numériques.



Fonctionnalités :

- La solution est **disponible sur plusieurs types de support** : version web, smartphone, tablette et sur **plusieurs systèmes d'exploitation**, notamment Android et IOS.
- Il est possible de **créer différents types de groupe** en fonction du bon vouloir des professeurs. Au sein de ces derniers, qui sont généralement des classes, différents dossiers peuvent être assignés, avec des documents et commentaires à l'intérieur.
- Une **grande variété de documents peut être mise en ligne**, cela peut être des photos, des vidéos, des notes vocales, commentaires, etc.
- Les apprenants peuvent directement depuis la plateforme **télécharger les contenus mis en ligne**.
- **Une variété d'outils sont mis à disposition afin de modifier directement les documents** sur la plateforme : ajouter du texte, surligner une phrase, etc. Il est même possible d'épingler un enregistrement audio sur une partie d'un paragraphe, photo, etc.
- Les **étudiants sont informés lorsque le travail est attribué** et lorsque les dates limites approchent. Les professeurs sont, eux, tenus au courant lorsque ces derniers poseront des questions ou remettront leur travail.
- **Les parents des élèves peuvent également avoir accès à la plateforme** et être affectés à un groupe pour obtenir des informations en direct.
- Showbie permet aux enseignants de **partager des cours avec d'autres collaborateurs** en ajoutant des co-enseignants à la classe.



Maternelle ★★☆☆

Ecole secondaire ★★★★★

Ecole primaire ★★★★★

Université et école ★★☆☆



Le quotidien d'un enseignant est ponctué de multiples tâches, certaines plus fastidieuses que d'autres. Parmi celles-ci, la gestion de documents et de devoirs, souvent effectuée sur support papier, occupe une part importante. Cependant, l'application Showbie intervient comme un catalyseur de changement en proposant une solution numérique intégrée. Cette plateforme permet de centraliser et de simplifier toutes ces activités en offrant aux enseignants et aux élèves un espace unique où ils peuvent échanger des devoirs, des exercices et d'autres ressources pédagogiques de manière électronique. En numérisant ces tâches traditionnelles, Showbie contribue à moderniser et à rationaliser les processus éducatifs :

- La capacité de l'outil à rationaliser en numérisant presque l'ensemble des contenus **permet un gain de temps conséquent** que ce soit pour les professeurs ou les apprenants. En effet, cela limite le nombre de supports et le risque de perdre des documents. Les parents d'élèves peuvent se connecter directement à la plateforme avec leur propre compte ou celui de leurs enfants. De plus, grâce aux différents outils mis à disposition directement sur la plateforme, il est possible de signer, directement, les documents. Cette numérisation est également un point positif pour l'environnement.
- La solution rend possible l'incorporation d'un nombre varié d'éléments comme des photos, vidéos, texte, etc. Cela engendre une **diversité des modes d'apprentissage et un dynamisme accru des cours, augmentant ainsi l'implication des élèves et par la suite une hausse des résultats**. Au-delà de cette diversité, il est possible de créer différents dossiers au sein d'un groupe ou d'une classe pour mieux structurer un cours et mettre en place une suite chronologique comme dans un manuel papier.
- La **diversification des supports constitue un véritable avantage pour l'outil**, offrant la possibilité de privilégier les tablettes pour les apprenants les plus jeunes, en raison de leur caractère intuitif, et éventuellement de basculer vers les ordinateurs selon le matériel disponible dans l'établissement. Par ailleurs, l'utilisation des smartphones peut s'avérer judicieuse pour consulter les messages, notamment pour les parents des élèves.
- Il est bénéfique que les parents aient la possibilité de suivre non seulement les progrès académiques de leurs enfants, mais aussi leur développement global. Cette transparence **favorise une implication plus forte des parents dans le parcours éducatif de leurs enfants**. En étant informés de manière régulière sur les performances scolaires, les comportements en classe et les autres aspects de la vie scolaire des élèves, les parents peuvent mieux comprendre leurs besoins et offrir un soutien approprié à la maison.
- La modification en direct des documents via les fonctionnalités de la plateforme devrait **augmenter l'interaction entre les apprenants et les élèves**. La mise en place de commentaires et d'enregistrements facilite la bonne compréhension des exercices, particulièrement pour les devoirs maison, où il peut être difficile de comprendre un exercice seulement avec des consignes écrites.
- La fonctionnalité de partager des cours avec un autre professeur couplée à la création d'une nouvelle classe ou d'un groupe spécifique peut **créer de bonne synergie entre différentes matières et rendre le cours plus intéressant**. Il est envisageable d'imaginer un duo entre la musique et l'histoire, la philosophie et les mathématiques, etc.

Malgré les avantages énumérés, il existe deux points à notifier :

- Il est dommage que l'application n'aille pas plus loin avec des fonctionnalités supplémentaires comme un mode de **communication direct** entre les parents et les professeurs ou une **fonctionnalité agenda**.
- Il est important de faire attention à l'exposition des plus jeunes aux écrans afin de **limiter des problèmes de fatigue visuelle et de développement**.



Socrative est une application interactive de questionnaires qui offre une expérience similaire à celle des jeux télévisés, permettant aux participants de répondre en temps réel aux questions posées.

Type

Application qui facilite la création de questionnaires.

Avantage compétitif

La solution permet de mettre facilement en place des jeux sous forme de quizz afin de stimuler la classe.

Prix

D'après le site internet, l'application dispose d'une offre freemium avec une limite de fonctionnalités et de 50 étudiants pour la version gratuite. La version «essentiel» avec plus de fonctionnalité est à USD 9.99 (CHF 9.10) par mois par professeur, la version la plus complète est à USD 16.99 (CHF 15.50) par mois et par professeur. Le prix est dégressif en fonction du nombre d'enseignants.

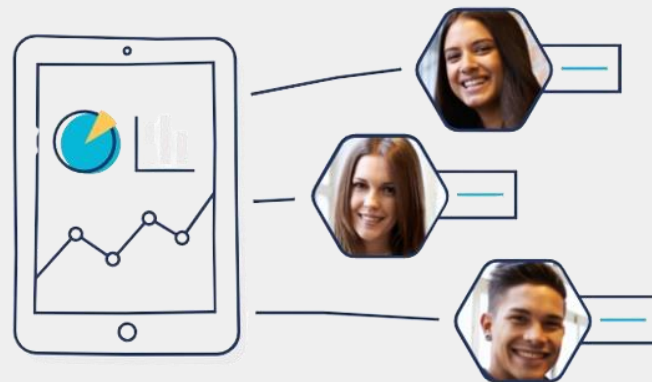
Nombre d'utilisateurs

D'après le site officiel, Socrative compte actuellement près de 3 millions d'utilisateurs dans le monde et est disponible en 14 langues.

Niveau de développement

Socrative est une application qui a été conçue par un groupe d'étudiants diplômés de Boston, Massachusetts en 2010. L'objectif était de pouvoir évaluer la compréhension d'une classe en direct. La solution appartient maintenant à Showbie Inc. dont le siège social est situé à Edmonton au Canada. L'application existe depuis plus de 14 ans et semble bien développée.

Lien <https://www.socrative.com/>



Comment cela fonctionne ?

L'enseignant se connecte sur la plateforme et crée une classe. Par la suite, les élèves peuvent se connecter sans avoir de compte. Le professeur peut mettre en place des questionnaires afin que les apprenants puissent répondre en direct.



Fonctionnalités :

- Socrative donne la possibilité de mettre en place **plusieurs questionnaires en simultané**. Le nombre est limité à 5 pour la version gratuite et il n'y a pas de limite pour les offres payantes.
- La plateforme peut être organisée en différentes classes et **garder un rapport des différents quizz** et questions.
- Les professeurs ont l'obligation d'utiliser un compte pour pouvoir créer des documents, mais ce n'est pas le cas des **élèves, qui peuvent directement se connecter même sans identifiant**.
- **Différentes activités sont proposées** comme le quiz simple, le mode « ticket de sortie », le mode « space race », etc.
- Un **mode notation est disponible pour les évaluations** avec la possibilité de pondérer les questions dans la version payante, avec l'incorporation de classement. Les résultats peuvent également être **envoyés directement par mail**.
- Une **intégration via Google Drive** est disponible.
- Afin de **restreindre et identifier les apprenants** qui se connectent, l'enseignant peut limiter la connexion aux personnes figurant sur la liste de classe. Ils peuvent utiliser leur carte étudiante pour se connecter aux salles.
- L'application est **accessible depuis plusieurs supports** : Smartphone, tablette et page Web.



Maternelle ★★★

Ecole secondaire ★★

Ecole primaire ★★

Université et école ★★



Dans un cadre scolaire idéal, les salles de classe devraient favoriser un échange dynamique plutôt que de se limiter à une simple transmission de connaissances par l'enseignant. Souvent, ce sont les mêmes élèves, ceux qui se sentent les plus à l'aise avec la matière, qui prennent la parole. L'enseignant peut alors rencontrer des difficultés pour évaluer le niveau de compréhension globale de la classe. Socrative s'efforce de remédier à ce problème en offrant à chaque élève l'opportunité de s'exprimer de manière ludique et interactive :

- Le principal objectif de cette solution est de **pouvoir appréhender le niveau global de compréhension d'un cours ou d'une notion** via la mise en place d'un questionnaire. En effet, classiquement, ce sont souvent les élèves avec les meilleurs résultats qui prennent la parole en classe et qui répondent aux questions, ce qui peut laisser penser que l'ensemble des apprenants a compris le cours. Le questionnaire possède deux grands avantages. Tout d'abord, il permet de mettre en avant chaque élève de la classe et plus particulièrement les personnes timides moins habitués à lever la main et à poser des questions. Ces derniers peuvent répondre de manière anonyme. Le deuxième avantage est d'utiliser les quizz à l'instar des jeux télévisés pour faire participer l'ensemble de la classe. Il devient possible pour un professeur de connaître de manière assez précise les notions acquises et celles où les élèves ont le plus de difficultés. Il peut, par la suite, **adapter son enseignement en fonction de ces données**. Ce constat est particulièrement applicable aux universités où le nombre d'étudiants est excessivement élevé, en particulier dans les amphithéâtres où il devient difficile de permettre à chacun de s'exprimer.
- Au-delà de pouvoir donner une voix aux élèves les plus timides, cet outil crée de l'interaction entre les professeurs et les étudiants, rendant le **cours beaucoup plus dynamique, ce qui devrait augmenter l'implication des élèves et ainsi améliorer les résultats aux examens**.
- L'application propose des jeux qui peuvent être réalisés en équipe ou de manière individuelle contre l'ensemble de la classe. Le mode contre la montre est un jeu de rapidité où plusieurs questions s'enchaînent et l'objectif est d'être le plus rapide avec le maximum de bonnes réponses. Ce type de fonctionnalité est un atout pour **dynamiser une classe se basant sur la rivalité**. En début d'année, il serait pertinent d'utiliser cette application pour faciliter les rencontres ou pour **promouvoir la mixité entre les différents groupes de la classe**.
- L'utilisation d'un questionnaire pour l'évaluation est facilitée lorsque les élèves saisissent leur nom, ce qui permet au professeur de noter rapidement l'ensemble de la classe, générant ainsi un **gain de temps significatif**. Cependant, cette méthode doit être employée avec discernement, car elle ne favorise pas nécessairement le développement de compétences argumentatives approfondies, mais plutôt la mémorisation de connaissances simple.
- Le dernier point intéressant est la **facilité de prise en main** pour les professeurs, même ceux disposant de faibles connaissances numériques. Cette accessibilité se retrouve également du côté des apprenants qui n'ont pas besoin de s'identifier.

Néanmoins, cette solution peut être améliorée :

- Il est dommage que **l'aspect communautaire ne soit pas plus développé afin de mutualiser le travail de l'ensemble du corps professoral**. En effet, pour partager un questionnaire, la procédure est assez fastidieuse. Pour cela, un professeur doit créer son questionnaire, le publier de manière publique afin d'obtenir un code puis le transmettre à l'enseignant intéressé qui, grâce au code, va pouvoir télécharger le questionnaire. Il faut donc connaître les professeurs pour pouvoir transférer des connaissances. La mise en place d'une page intégrée dans la plateforme avec des questionnaires libre de droits référencée par mot clé serait beaucoup plus efficace.
- En règle générale, les étudiants utilisent leurs smartphones pour répondre aux questionnaires, mais cela peut poser problème pour ceux qui n'en possèdent pas, **exacerbant ainsi les inégalités numériques et créant une forme d'exclusion**.