



Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
décembre 2025



Sommaire de l'édition de décembre 2025



Définition des Edtechs



Méthodologie de la veille



Analyse des tendances



turbo ai

Turbo AI est une plateforme d'apprentissage qui permet d'apprendre plus rapidement, elle utilise des algorithmes d'IA pour transformer vos données brutes en notes organisées.



Evulpo offre aux élèves un monde d'apprentissage numérique avec des vidéos explicatives, des résumés et des exercices sur tous les thèmes scolaires importants.



Testwe est un outil de conception d'évaluations en ligne qui offre une grande flexibilité pour créer des examens personnalisés dans une variété de formats, tout en permettant la surveillance des contrôles.



Schoolbeat est une plateforme interactive permettant aux élèves d'améliorer leur santé mentale avec l'aide de vidéos basées sur des enjeux réels et à partir desquelles ils pourront choisir leur propre histoire.



Candli est une plateforme web éducative qui permet aux élèves de concevoir leurs propres jeux vidéo à partir de dessins et d'images, tout en développant des compétences en programmation, mathématiques, etc.



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 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.
- Trouver 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
"Data Governance for EdTech"

L'UNICEF, en partenariat avec l'UNESCO et la Global Privacy Assembly (GPA), a publié un rapport consacré à la gouvernance des données dans le domaine des technologies éducatives (EdTech). Cette étude dresse un état des lieux mondial des opportunités et des risques liés à l'utilisation des données et des outils numériques dans l'éducation, en mettant l'accent sur les enjeux de protection des droits de l'enfant, de confidentialité, d'équité et de sécurité.

Nouvelles marquantes



MyEdSpace, plateforme londonienne leader dans le domaine de l'éducation en ligne, annonce aujourd'hui avoir levé **EUR 12.8 millions (CHF 11.9 millions)** lors d'un tour de table de série A.



Avec 73% des élèves qui ont des difficultés à écrire, l'entreprise WeWillWrite d'Oslo lève **EUR 2 millions (CHF 1.86 million)** pour redonner le goût de l'écriture.



Flint lève **USD 15 millions (CHF 13.2 millions)** pour rendre l'éducation personnalisée accessible sans augmenter la charge de travail des enseignants.



La start-up Edtech Uolo a levé **USD 7 millions (CHF 6.93 millions)** lors d'un tour de table mené par la société de capital-risque australienne Five Sigma.



Turbo AI est une plateforme d'apprentissage qui permet d'apprendre plus rapidement, elle utilise des algorithmes d'IA pour transformer vos données brutes en notes organisées et autres supports d'étude.

Type

Plateforme de création de contenus.

Avantage compétitif

L'outil accélère la création de différents types de document afin d'accélérer le processus d'apprentissage.

Prix

Turbo AI propose une version gratuite incluant la génération de notes, les flashcards et les quiz. Il est possible d'obtenir la version supérieure pour débloquer des fonctionnalités illimitées et des capacités d'IA avancées. La version Pro est proposée à USD 3,99 par mois (CHF 3,20) et la version illimitée pour USD 8,99 par mois (CHF 7,17).

Nombre d'utilisateurs

D'après le site officiel, la solution revendique plus de 5 millions d'étudiants actifs.

Niveau de développement

Turbo Ai qui était anciennement nommée Turbolearn Ai est une entreprise récente qui a été fondée aux Etats-Unis à San Francisco. Elle compte aujourd'hui entre 2 et 10 employés d'après la page LinkedIn. Si on se fie à son site internet de nombreux étudiants utilisent la solution. Par ailleurs, l'application disponible sur le Google Play est notée 4,6 avec plus de 219'000 avis. Cela laisse supposer un bon niveau de développement.

Lien <https://www.turbo.ai/>



Comment cela fonctionne ?

Il faut se connecter à la plateforme à l'aide de ses identifiants. Ensuite, à partir de différents types de contenus tels que des vidéos, des fichiers audios et des documents, la solution les transforme en un contenu clair et structuré.



Fonctionnalités :

- La solution consiste à transformer une large variété de supports pédagogiques. **Plusieurs formats sont pris en charge**, notamment les fichiers PDF, les liens YouTube, ainsi que les cours dispensés en direct, qui peuvent être enregistrés à partir de l'audio afin d'en exploiter le contenu ultérieurement.
- Turbo AI **génère automatiquement des fiches de révision afin de faciliter l'assimilation des concepts clés**. Le système utilise une approche intelligente fondée sur la répétition espacée, qui s'adapte au rythme et aux besoins de chaque apprenant.
- Un **tableau de bord est disponible pour identifier les progrès** mais également les points faibles.
- Des **questionnaires peuvent être adaptés en fonction des sujets et des chapitres** avec différents niveaux de difficultés pour les examens. Des corrections et explications sont ensuite prodiguées pour comprendre les erreurs.
- Les différents documents transmis peuvent être **convertis en fichiers audio, sous forme de podcasts**. Il est également possible de personnaliser le niveau de détail, le style de la conversation et d'autres paramètres selon les préférences de l'utilisateur.
- La plateforme permet une collaboration en temps réel entre les utilisateurs**. Les notes peuvent être partagées instantanément, et les modifications ainsi que les mises en évidence sont visibles en direct. L'intelligence artificielle assiste simultanément chaque participant de manière personnalisée. Les utilisateurs peuvent commenter, échanger et travailler ensemble en ligne.
- Une bibliothèque de livres et de manuels scolaires est proposée** afin de permettre un apprentissage basé sur des contenus de qualité.



Cours 5 : Biologie cellulaire

La théorie cellulaire est l'un des principes fondamentaux de la biologie. Elle stipule que :

- Tous les organismes vivants sont composés d'une ou plusieurs cellules
- La cellule est l'unité de base de la vie
- Toutes les cellules proviennent de cellules préexistantes



Types de cellules

Il existe deux grands types de cellules, qui se distinguent par leur organisation structurale :



Cellule prokaryote



Cellule eukaryote

Maternelle ★★★

Ecole secondaire ★★★★

Ecole primaire ★★★

Université et école ★★★★



Avec l'essor de l'intelligence artificielle, le métier d'enseignant est appelé à évoluer au cours des prochaines années, notamment dans la création de supports de cours. Il devient en effet de plus en plus simple de concevoir des supports pédagogiques attractifs et efficaces. Or, cette activité représentait jusqu'ici l'un des principaux facteurs de charge de travail pour le corps enseignant. Cette évolution laisse supposer que les professeurs pourront désormais consacrer davantage de temps à des tâches à plus forte valeur ajoutée, afin d'accompagner plus efficacement les élèves. Turbo AI s'inscrit pleinement dans cette dynamique en proposant des supports de révision, mais également des supports de cours potentiels, élaborés à partir de multiples sources. Cette approche génère plusieurs avantages, tant pour les enseignants que pour les apprenants.

- Les objectifs des enseignants sont multiples : susciter le goût de l'apprentissage, développer l'esprit critique des élèves, mais aussi les accompagner vers la réussite et l'obtention des examens. Dans ce contexte, la solution présentée constitue un outil particulièrement pertinent. En effet, pour générer des supports de révision, il suffit de fournir différents types de documents, lesquels sont créés ou validés par l'enseignant. **Cette approche permet un gain de temps mais également la création de contenus qualitatifs.** Par ailleurs, l'outil intègre un système de niveaux associé à une fonctionnalité de révision espacée, permettant de revoir les différentes thématiques à intervalles réguliers afin de renforcer la mémorisation. L'enseignant peut ainsi se concentrer davantage sur la création de contenus pédagogiques de qualité, favorisant une meilleure compréhension. En offrant aux élèves un apprentissage à la fois plus ludique et plus efficace, **cette solution contribue à l'amélioration des résultats scolaires.**
- La possibilité de créer un podcast à partir d'un ensemble de documents apparaît comme une innovation particulièrement pertinente à plusieurs égards. Tout d'abord, cette approche se distingue des méthodes d'apprentissage traditionnelles et permet aux élèves de découvrir une autre façon d'assimiler les connaissances, **contribuant ainsi à la diversification des modes d'apprentissage.** Cette fonctionnalité peut être utilisée aussi bien en ligne qu'hors ligne, ce qui offre une grande flexibilité : le contenu audio peut être écouté dans de nombreux contextes, par exemple dans les transports, à la salle de sport ou avant de s'endormir, lorsque les conditions ne sont pas propices à la révision classique. De son côté, l'enseignant peut concevoir des podcasts de qualité à partir de documents variés et **ajuster le niveau de précision du contenu afin de préparer efficacement les élèves aux examens.**
- La solution propose la mise en place d'un système de collaboration, utilisable en temps réel ou de manière différée. Celui-ci permet aux enseignants de produire des documents de meilleure qualité tout en offrant une meilleure visibilité sur le raisonnement des élèves, ce qui facilite **l'adaptation du cours en fonction des difficultés rencontrées.** Par ailleurs, grâce à l'assistance de l'intelligence artificielle, il est possible d'identifier et de combler les éventuelles lacunes du contenu.
- En théorie, la solution fondée sur l'intelligence artificielle n'est limitée ni par la langue ni par la discipline. Très adaptable, **elle peut être déployée à l'échelle de l'établissement, ce qui réduit les coûts de formation et de prise en main.** Cette flexibilité concerne aussi les supports, la solution étant accessible sur ordinateur, tablette et smartphone via une application dédiée.

Cependant, ce type d'outil entraîne un aspect négatif :

- Le fait de réviser uniquement avec ce type d'outil peut mettre en avant seulement certaines notions clés et en oublier d'autres, jugées moins importantes. **Cela peut donc limiter le développement de l'esprit critique.**



Evulpo : Inciter les élèves à apprendre de leur plein gré

Evulpo offre aux élèves un monde d'apprentissage numérique avec des vidéos explicatives, des résumés et des exercices sur tous les thèmes scolaires importants.

Type

Plateforme d'apprentissage.

Avantage compétitif

La solution combine des vidéos, des résumés et des exercices interactifs alignés sur les programmes scolaires suisses (Lehrplan 21), couvrant l'ensemble de la scolarité, de la 3e année jusqu'à la fin de l'enseignement obligatoire.

Prix

Evulpo propose une période d'essai gratuite de 14 jours à la formule Unlimited, permettant de tester l'ensemble des fonctionnalités de la plateforme. À l'issue de cette période, le compte est automatiquement converti en formule Basic gratuite, sans facturation ni engagement. Pour les établissements scolaires, l'offre est proposée uniquement sur devis et dépend notamment du nombre d'élèves concernés.

Nombre d'utilisateurs

Déployée depuis 2022, elle est aujourd'hui présente dans sept pays et utilisée par des milliers de familles et une centaine d'écoles en Suisse.

Niveau de développement

Fondée en 2020 à Zurich par Christian Marty et Jonas Fehlmann, Evulpo développe une plateforme numérique d'enseignement et d'apprentissage. L'entreprise a levé CHF 8,8 millions de lors d'un tour de financement de série A, principalement destinés au développement du produit et à l'expansion internationale, dont environ 70% consacrés à la recherche et au développement.

Lien <https://evulpo.com/fr/ch>



Comment cela fonctionne ?

L'élève crée un compte, choisit son pays et son niveau, puis accède à des leçons structurées par matière et par thème, comprenant une vidéo courte, un résumé écrit et des exercices interactifs corrigés automatiquement. La plateforme suit la progression et propose des recommandations personnalisées, notamment via Vulpix, un tuteur IA qui guide les élèves et suggère les activités suivantes.

Fonctionnalités :

- Un accès en ligne via navigateur web, **sans installation logicielle**.
- Propose des contenus pédagogiques structurés **par matières et par thèmes**, couvrant plusieurs années de scolarité.
- Alignement institutionnel avec le **Plan d'études romand (PER)** et les programmes nationaux suisses.
- **Le parcours d'apprentissage est interactif**, composé de séquences courtes, progressives et structurées.
- **Un système de gamification est intégré** avec des récompenses, niveaux et indicateurs de progression.
- L'outil incorpore un module de **gestion de classe** et de groupe qui permettent l'attribution de contenus ciblés.
- **Les tableaux de bord pédagogiques** fournissant des statistiques sur les progrès, le temps d'apprentissage et les exercices réalisés. Le professeur peut également **envoyer des messages** courts et même inviter les étudiants à des jeux d'apprentissage légers comme les "défis en classe".
- Il est possible de **mettre en place un accès parental** permettant de consulter le suivi et la progression des élèves.



Maternelle ★★★

Ecole secondaire ★★★★

Ecole primaire ★★★

Université et école ★★★



Les systèmes éducatifs font aujourd’hui face à plusieurs défis structurels. Parmi ceux-ci figurent l’hétérogénéité croissante des rythmes et des niveaux d’apprentissage au sein des classes, l’augmentation de la charge de travail des enseignants liée à la préparation des cours, à la correction des évaluations et au suivi individualisé des élèves, ainsi que les inégalités d'accès au soutien scolaire en dehors du cadre institutionnel. Dans ce contexte, les solutions numériques occupent une place de plus en plus importante, en particulier pour répondre aux besoins de différenciation pédagogique et de personnalisation des parcours d'apprentissage. Evulpo s'inscrit dans cette dynamique de transformation numérique de l'éducation en proposant une plateforme d'apprentissage en ligne visant à accompagner les élèves tout au long de leur scolarité, tout en offrant aux enseignants et aux établissements des outils de suivi et d'appui pédagogique adaptés à ces enjeux.

- La solution propose des contenus pédagogiques alignés sur les programmes officiels, associés à des exercices interactifs et à différents mécanismes pédagogiques numériques. Cette approche vise à soutenir **l'autonomie et l'engagement des élèves, tout en facilitant la compréhension des notions abordées** et en apportant un appui opérationnel aux enseignants dans leur pratique quotidienne. L'expérience d'apprentissage est conçue de manière personnalisée, en s'adaptant au rythme, au niveau et aux besoins de chaque apprenant, afin de favoriser une progression plus ciblée et efficace. La plateforme se positionne ainsi comme une infrastructure numérique éducative destinée à accompagner les apprentissages, à **optimiser le suivi pédagogique et à améliorer l'accessibilité aux ressources éducatives grâce à l'usage du numérique**. Les contenus sont conformes aux normes éducatives des différents pays couverts et s'adaptent à la langue de l'utilisateur. Cette flexibilité s'exprime également en termes de niveaux scolaires et de disciplines : la solution s'adresse globalement aux élèves âgés de 10 à 18 ans et couvre plusieurs matières, telles que les mathématiques, le français, l'histoire, entre autres. Cette approche multi-niveaux et multi-matières permet aux établissements de **mutualiser les coûts au sein d'une même plateforme**.
- L'intégration de fonctionnalités de gestion de classe constitue un élément central de la solution. Celles-ci permettent aux enseignants de créer et d'organiser des groupes d'élèves en fonction de différents critères pédagogiques, **contribuant ainsi à une utilisation plus structurée et interactive de l'outil**. En s'appuyant sur les données de suivi disponibles (progression, niveaux de maîtrise, rythmes d'apprentissage), il devient possible de constituer des groupes de niveau afin de proposer des activités différencierées et adaptées aux besoins spécifiques des élèves. À l'inverse, la création de groupes volontairement hétérogènes peut être mobilisée **pour favoriser la coopération, l'entraide et le développement de compétences transversales telles que la communication, la créativité et le travail collaboratif**. Cette flexibilité dans l'organisation pédagogique offre aux enseignants un levier supplémentaire pour diversifier leurs pratiques, adapter les modalités d'apprentissage aux objectifs poursuivis et mieux répondre à l'hétérogénéité des classes, tout en conservant une vision d'ensemble sur les dynamiques collectives et individuelles.
- Les tableaux de bord offrent une vision statistique à différents niveaux, tant à l'échelle de la classe que de manière individuelle. Cette fonctionnalité permet à l'enseignant d'appréhender le niveau général du groupe, d'identifier les notions moins bien assimilées et d'adapter l'enseignement en conséquence, notamment en renforçant certains contenus. Le suivi dans le temps **permet également d'observer l'évolution des performances, qu'il s'agisse d'une progression ou d'un éventuel recul**. Cette méthodologie peut enfin être appliquée au niveau individuel, afin de repérer les élèves rencontrant des difficultés et de concentrer l'accompagnement pédagogique sur leurs besoins spécifiques.

Néanmoins, cette solution représente un danger :

- Au-delà de la question de l'exposition aux écrans, une approche fortement personnalisée de l'apprentissage peut contribuer à **accentuer les écarts entre les élèves**. Ceux disposant déjà de bonnes bases scolaires et d'une aisance avec les outils numériques sont susceptibles de progresser plus rapidement, tandis que les élèves en difficulté peuvent rencontrer davantage d'obstacles. Il revient dès lors à l'enseignant de réguler ces dynamiques, d'accompagner les élèves les plus fragiles et de **veiller à maintenir un équilibre pédagogique au sein de la classe**.

Testwe est un outil de conception d'évaluations en ligne qui offre une grande flexibilité pour créer des examens personnalisés dans une variété de formats, tout en permettant la surveillance des contrôles.

Type

Outil de création d'évaluations.

Avantage compétitif

Met à disposition différents types d'évaluation afin de rendre les interrogations plus complètes.

Prix

Le prix n'est pas indiqué directement sur le site internet, l'entreprise demandant de passer par un devis. Cependant, d'après différents sites, le tarif serait d'environ USD 24 pour une année.

Nombre d'utilisateurs

D'après le site internet, il y a plus de 130'000 utilisateurs en 2024 et plus de 300'000 copies corrigées.

Niveau de développement

TestWe est une entreprise fondée en 2014 à Paris. D'après [LinkedIn](#), elle compte plus de 25 employés. Elle semble entretenir des liens avec l'État français, notamment à travers un guide disponible sur un site gouvernemental. De plus, plusieurs institutions utilisent cet outil, telles que World Athletics, la Direction générale de l'aviation civile ou encore des écoles d'informatique. L'ensemble de ces éléments témoigne à la fois d'un bon niveau de développement et d'un fort degré de confiance.

Lien <https://testwe.eu/fr/>



Comment cela fonctionne ?

Le professeur peut créer manuellement ou générer automatiquement des questions en indiquant un sujet ou en important des documents. Il peut ensuite personnaliser les options et envoyer les convocations. Les examens sont surveillés puis corrigés de manière automatique.

Fonctionnalités :

- La solution offre la possibilité **de créer des évaluations à choix unique, multiple ou à trous avec des options de personnalisation avancées** pour répondre à vos besoins spécifiques. Par exemple, il est possible d'intégrer des contenus multimédias (images, vidéos, graphiques), ajuster le niveau de difficulté, le temps alloué, etc.
- TestWe permet des évaluations plus interactives, où les candidats et étudiants peuvent **répondre aux questions en s'enregistrant**.
- Les candidats peuvent être **notés sur leurs compétences avec d'autres supports** comme des tableurs type Excel.
- La **création de questionnaires peut se faire un donnant des documents différents** comme des PDF ou des DocX. Il est possible par la suite de modifier l'évaluation pour mieux la personnaliser.
- Lors de l'examen, l'outil met en place un ensemble de **dispositifs visant à prévenir la triche**. Cela inclut la vérification de l'identité, une surveillance asynchrone permettant de visionner les enregistrements et de récupérer des éléments de preuve dans le cadre d'un contrôle qualité. Enfin, si souhaité, des algorithmes avancés permettent de **déetecter toute tentative de triche liée à l'utilisation de ChatGPT** ou d'autres IA génératives.
- Pour les QCM, **la correction est automatique**. Il existe également un système de correction assistée proposé à l'aide d'un assistant IA. Il est possible de sélectionner les questions à corriger automatiquement ou non.



Maternelle ★★★

Ecole secondaire ★★★

Ecole primaire ★★★

Université et école ★★★

L'intelligence artificielle occupe une place de plus en plus importante dans de nombreux domaines, et notamment dans celui de l'éducation. Elle apporte de nombreux bénéfices, tels qu'un gain de temps pour les enseignants, la possibilité de créer des contenus de meilleure qualité ou encore une personnalisation accrue de l'apprentissage. Dans ce contexte, son adoption par le plus grand nombre semble inévitable. Il devient donc essentiel de faire évoluer également les modes d'évaluation. C'est dans cette optique que TestWe cherche à proposer des examens en phase avec les enjeux actuels.

- Le principal atout de cet outil réside dans la possibilité de concevoir des examens variés, tant dans leur forme que dans leurs modalités d'évaluation. En effet, il permet de créer simplement des questionnaires à choix multiples, des évaluations à réponses ouvertes, mais aussi des examens intégrant des réponses sous forme vocale. Ce dernier format se distingue par son caractère innovant, en rendant l'examen plus interactif. **Il offre également davantage de liberté dans les réponses, en évitant un cadre trop normé, ce qui favorise la créativité des étudiants et permet une meilleure évaluation de leur compréhension globale** d'une thématique. Par ailleurs, ce type de réponse limite la pénalisation des élèves rencontrant des difficultés avec l'expression écrite.
- Les examens peuvent également être générés à partir de différents documents grâce à un assistant basé sur l'intelligence artificielle, **ce qui représente un gain de temps considérable pour les enseignants**. Ces derniers conservent néanmoins un contrôle total sur le contenu proposé, puisqu'ils peuvent modifier, ajuster et personnaliser l'ensemble des questions. En outre, l'outil accepte plusieurs types de supports, notamment des tableurs tels qu'Excel. Cette fonctionnalité est particulièrement adaptée aux **évaluations dans les domaines de la finance, de l'économie ou encore de la comptabilité**, où la manipulation de données chiffrées est essentielle.
- La mise en place d'un système de surveillance vise à **limiter les tentatives de fraude durant les examens**. Pour cela, le logiciel peut déployer différents mécanismes de contrôle sur l'ordinateur de l'étudiant afin de restreindre les comportements susceptibles de constituer une triche. Il intègre également des algorithmes capables de détecter l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle générative lors des évaluations. D'après le site officiel, l'ensemble de **ces dispositifs respecte les normes en vigueur** en matière de protection des données personnelles, notamment le RGPD.
- Selon le type d'évaluation choisi, l'outil permet une correction automatique des QCM, mais aussi une correction assistée par intelligence artificielle pour les questions ouvertes. Cela représente, une fois encore, **un gain de temps notable** pour les enseignants, **tout en pouvant favoriser une plus grande objectivité dans la notation**. En effet, il est reconnu que l'ordre de correction des copies peut influencer l'indulgence du correcteur, la première et la dernière copie n'étant pas toujours évaluées de manière équivalente. L'automatisation partielle de la correction peut ainsi réduire ce type de biais, même si de nouveaux biais liés à l'algorithme peuvent apparaître.

Cette solution doit être prise avec précaution :

- Cependant, cette solution doit être utilisée avec précaution. En 2022, le tribunal administratif de Montreuil a suspendu l'utilisation de TestWe par l'université Paris VIII, à la suite d'un recours déposé par des étudiants. Ces derniers dénonçaient un dispositif jugé excessivement intrusif dans la surveillance du comportement des candidats sur leur ordinateur. Bien que la solution se conforme aux normes du RGPD, un tel niveau de contrôle **soulève des interrogations d'ordre éthique**, notamment concernant le respect de la vie privée des étudiants.



Schoolbeat (anciennement Moozoom) est une plateforme interactive et innovante permettant aux élèves d'améliorer leur santé mentale avec l'aide de vidéos basées sur des enjeux réels et à partir desquelles ils pourront choisir leur propre histoire.

Type

Plateforme d'apprentissage socio-émotionnel.

Avantage compétitif

La solution réduit fortement le temps de planification des leçons de SEL, tout en améliorant l'engagement des élèves et en diminuant les conflits.

Prix

L'accès à l'outil commence par une bibliothèque gratuite et, le cas échéant, par une période d'essai premium de 30 jours permettant d'accéder à l'ensemble des contenus et des fonctionnalités avancées. A l'issue de cette période, un abonnement Premium payant est proposé, avec plusieurs types de licences disponibles (notamment individuelle ou pour les établissements scolaires). Les tarifs sont fournis sur demande, sous forme d'offre, et peuvent varier en fonction du volume souscrit et des conditions promotionnelles en vigueur.

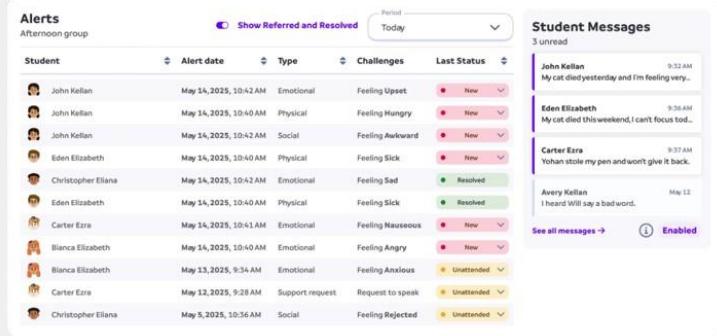
Nombre d'utilisateurs

Moozoom est utilisé par environ 1'000 écoles et plus de 200'000 élèves actifs au Canada et aux États-Unis.

Niveau de développement

Moozoom a été fondé entre 2018 et 2020 par Jean-Philippe Turgeon à Montréal. L'entreprise a été créée dans le contexte d'une attention croissante portée aux enjeux de santé mentale chez les enfants. Aujourd'hui active sous la marque Schoolbeat, elle compte environ 30 à 40 collaborateurs et intervient dans le domaine de l'éducation primaire et secondaire.

Lien <https://schoolbeat.io/>



The screenshot displays the Schoolbeat platform interface. On the left, a table titled 'Alerts' shows a list of student concerns (e.g., Feeling Upset, Feeling Hungry) with their status (New, Resolved). On the right, a 'Student Messages' section shows a list of messages from students like John Kellan, Eden Elizabeth, and Carter Ezra, with timestamps and content snippets.

Student	Alert date	Type	Challenges	Last Status
John Kellan	May 14, 2025, 10:42 AM	Emotional	Feeling Upset	New
John Kellan	May 14, 2025, 10:40 AM	Physical	Feeling Hungry	New
John Kellan	May 14, 2025, 10:42 AM	Social	Feeling Awkward	New
Eden Elizabeth	May 14, 2025, 10:40 AM	Physical	Feeling Sick	New
Christopher Eliana	May 14, 2025, 10:42 AM	Emotional	Feeling Sad	Resolved
Eden Elizabeth	May 14, 2025, 10:40 AM	Physical	Feeling Sick	Resolved
Carter Ezra	May 14, 2025, 10:41 AM	Emotional	Feeling Nauseous	New
Bianca Elizabeth	May 14, 2025, 10:40 AM	Emotional	Feeling Angry	New
Bianca Elizabeth	May 13, 2025, 9:34 AM	Emotional	Feeling Anxious	Unattended
Carter Ezra	May 13, 2025, 9:28 AM	Support request	Request to speak	Unattended
Christopher Eliana	May 5, 2025, 10:36 AM	Social	Feeling Rejected	Unattended

Student Messages

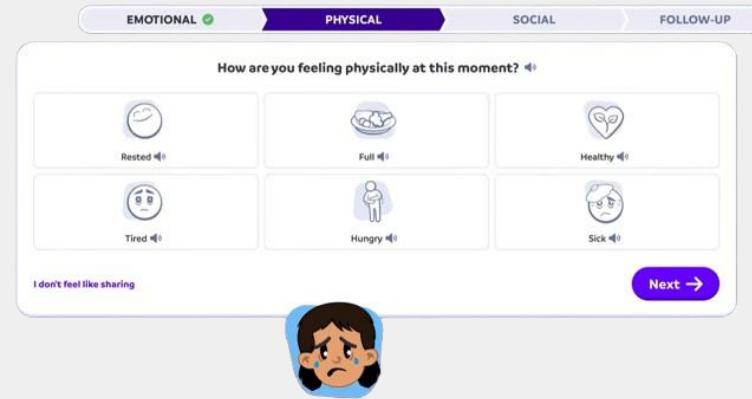
- John Kellan 9:32 AM My cat died yesterday and I'm feeling very...
- Eden Elizabeth 9:36 AM My cat died this weekend, I can't focus tod...
- Carter Ezra 9:37 AM Yohan stole my pen and won't give it back.
- Avery Kellan May 12 I heard Will say a bad word.

Comment cela fonctionne ?

Les enseignants consacrent environ dix minutes avec leurs élèves à une mini-leçon vidéo interactive, en sélectionnant un thème et en diffusant un contenu mettant en scène des situations de la vie quotidienne. Le visionnage, qui peut inclure des choix de scénarios, est suivi d'une discussion encadrée à l'aide de fiches pédagogiques prêtes à l'emploi et, le cas échéant, d'activités complémentaires telles que des journaux de réflexion ou des quiz, afin de renforcer les apprentissages.

Fonctionnalités :

- Les contenus pédagogiques destinés aux élèves reposent sur des **mini-films interactifs** de type « choisis ta propre aventure », centrés sur des situations de la vie quotidienne telles que les conflits, la gestion des émotions, l'intimidation ou les relations sociales. Ces contenus sont complétés par des activités de **suivi intégrées**, comprenant des discussions guidées, des fiches d'activités, des journaux réflexifs, des quiz et des modules d'autoapprentissage permettant aux élèves de progresser à leur propre rythme.
- Les outils proposés aux enseignants permettent de **sélectionner et de diffuser rapidement des mini-lessons thématiques** à l'aide de fiches de discussion prêtes à l'emploi, ainsi que de gérer les classes et les élèves (création de classes, ajout d'élèves, personnalisation d'avatars et suivi des apprentissages).
- Les **tableaux de bord fournissent des données de suivi à différents niveaux** : le tableau de bord enseignant offre une vue sur l'utilisation de l'outil, la progression dans les modules, les compétences socio-émotionnelles abordées et l'« émotion du jour » des élèves, tandis que le **tableau de bord administrateur agrège des données d'usage**, des incidents comportementaux et des indicateurs relatifs au climat scolaire.
- Les fonctionnalités destinées aux écoles et aux districts comprennent un curriculum SEL structuré et aligné sur les standards, **accompagné de ressources d'implantation** (guide de mise en œuvre, soutien au rôle de l'enseignant, communication aux parents). Elles incluent également des **outils de pilotage pour les directions**, permettant le suivi de l'adoption par les enseignants ainsi que l'observation d'indicateurs d'impact.



Maternelle	★★★	Ecole secondaire	★★★
Ecole primaire	★★★	Université et école	★★★

Le contexte éducatif actuel est marqué par des difficultés persistantes, voire croissantes, pour une partie des élèves, en particulier parmi les plus jeunes. Plusieurs systèmes éducatifs observent un ralentissement des progrès scolaires, notamment en lecture, en compréhension des textes et dans le développement des capacités de régulation émotionnelle. Ces évolutions s'accompagnent fréquemment d'une baisse de la motivation scolaire et d'une augmentation des problématiques de comportement, ce qui peut renforcer les inégalités et accroître la pression sur les équipes éducatives. Par ailleurs, l'exposition accrue aux écrans et aux réseaux sociaux influence le développement attentionnel et émotionnel des enfants, tout en réduisant le temps consacré à des activités structurantes telles que la lecture, l'activité physique ou les interactions en présentiel. Dans ce contexte, Schoolbeat se positionne comme une réponse visant à soutenir le développement des compétences socio-émotionnelles et à proposer des ressources structurées intégrées au cadre scolaire.

- Schoolbeat propose un outil numérique axé sur le bien-être et le développement des compétences socio-émotionnelles, avec pour objectif de transformer le temps d'écran en un temps d'apprentissage structuré, scénarisé et réflexif. L'approche vise non seulement à contribuer à la prévention des incidents de comportement, **mais également à renforcer les capacités d'attention, de gestion des émotions, de coopération et de compréhension des situations sociales**. Ces compétences jouent un rôle central dans les apprentissages académiques et dans la participation citoyenne à long terme. À moyen et long terme, ce type d'initiative peut favoriser l'acquisition de compétences transversales de plus en plus recherchées, tout en contribuant à l'instauration d'un climat de classe plus bienveillant et au bien-être global des élèves.
- La mesure de certains comportements demeure complexe dans le cadre scolaire. En règle générale, l'évaluation de l'implication des élèves repose sur des dispositifs périodiques, tels que des conseils organisés à l'issue de chaque trimestre. En revanche, les incidents de comportement sont plus difficiles à objectiver et à suivre de manière systématique, car ils sont souvent ponctuels, contextuels et peu formalisés dans les outils d'évaluation traditionnels. L'outil propose précisément de répondre à cette difficulté **en cherchant à quantifier certains indicateurs comportementaux afin de les rendre observables et exploitables sous forme de statistiques**, notamment au moyen de tableaux de bord. Des problématiques telles que le harcèlement scolaire illustrent bien ce type de situation, dans la mesure où elles relèvent de dynamiques comportementales complexes et rarement intégrées aux mécanismes classiques d'évaluation. Dans cette perspective, le comportement pourrait être envisagé comme un objet d'observation à part entière, susceptible d'être suivi dans le temps et, dans certains cadres très spécifiques, intégré à des dispositifs d'évaluation plus formalisés. Une telle approche pourrait, selon les modalités retenues, **renforcer l'attention portée aux comportements attendus et encourager l'adoption de pratiques favorables au climat scolaire**, tout en soulevant des enjeux importants en matière d'équité, de pondération et d'usage pédagogique des données.
- La mise en place de courts sondages permet d'appréhender l'état d'esprit des élèves, tant au niveau individuel que collectif. Ces éléments offrent aux enseignants des **indications utiles pour ajuster le déroulement et le contenu de leur cours** en fonction de la dynamique et du niveau global de la classe.

Il faut tout de même rester vigilant :

- Malgré ses atouts, l'utilisation de Schoolbeat appelle certaines précautions. Une attention particulière doit être portée à la gestion du temps d'écran, en particulier pour les élèves les plus jeunes. Les séances numériques gagneraient à être limitées dans leur durée et intégrées dans une approche pédagogique plus globale, combinant notamment des activités physiques, la lecture, l'écriture manuscrite et des interactions en présentiel. Dans cette perspective, le numérique constitue un outil de soutien à l'apprentissage et **ne saurait se substituer aux autres modalités pédagogiques**.

Candli est une plateforme web éducative qui permet aux élèves de concevoir leurs propres jeux vidéo à partir de dessins et d'images, tout en développant des compétences en programmation, en mathématiques et en logique dans une approche ludique et créative.

Type

Plateforme web pédagogique.

Avantage compétitif

Candli combine de manière intégrée les disciplines STEM et les arts au sein d'un environnement de création accessible et inclusif.

Prix

La solution propose une version gratuite offrant des fonctionnalités limitées. L'accès à des fonctionnalités plus avancées, telles que la création de jeux plus complexes, les blocs de programmation, la gestion de classe ou les tableaux de bord, nécessite un abonnement payant. Celui-ci est proposé au tarif de CHF 90 par an ou de CHF 7,5 par mois pour une classe.

Nombre d'utilisateurs

Il n'existe pas de chiffre public global officiel du nombre d'utilisateurs à date. Cependant, Candli a été intégré et testé dans plusieurs écoles suisses via des programmes EdTech.

Niveau de développement

L'outil repose sur des travaux de recherche menés par Stéphane Magnenat et ses collègues à l'EPFZ, à Disney Research Zurich et à l'EPFL. Candli prolonge les principes de la programmation visuelle développés autour du robot Thymio (VPL), en les combinant avec des techniques de capture d'images et d'intelligence artificielle. Une version alpha a été publiée à l'automne 2020. Ces éléments témoignent d'un projet s'appuyant sur des bases scientifiques et de recherches solides.

Lien <https://cand.li/index-de.html>



Comment cela fonctionne ?

Les enseignants et les élèves accèdent à Candli via un navigateur web, sans installation préalable. Les élèves créent ou importent des éléments visuels qui servent de personnages, d'objets et de décors, puis définissent les comportements du jeu au moyen d'une programmation visuelle sans code textuel.

Fonctionnalités :

- **La solution permet aux élèves de créer des jeux vidéo à partir de dessins ou d'images importées**, qui constituent les personnages, objets et décors du jeu. La plateforme repose sur un système de programmation visuelle sans code textuel, permettant de définir des règles, des comportements et des interactions entre les éléments.
- Candli propose des fonctionnalités **de gestion de classe destinées aux enseignants**, incluant la création de groupes d'élèves, le suivi de l'avancement des projets et l'observation des productions réalisées.
- La plateforme intègre des mécanismes de test et de modification itérative des jeux, **avec un fonctionnement en temps réel**. Elle inclut également des éléments liés aux mathématiques et à la physique de base, tels que la gestion des déplacements, des collisions, des vitesses et des proportions.
- **Défis et tutoriels sont disponibles pour accompagner la création des jeux**, dont certains s'appuient sur des fonctionnalités intégrant de l'intelligence artificielle.
- La solution est entièrement accessible via navigateur, **compatible avec les ordinateurs et les tablettes**, sans installation nécessaire, ce qui facilite son intégration dans les environnements scolaires existants.
- La plateforme est **disponible en plusieurs langues**, notamment en anglais, allemand, français et portugais.



Maternelle ★★★

Ecole secondaire ★★★

Ecole primaire ★★★

Université et école ★★★



Dans le cadre scolaire, certains enseignements peuvent être perçus par les élèves comme abstraits ou peu engageants, en particulier lorsque les contenus portent sur la programmation, les mathématiques ou la logique, des disciplines souvent associées à un niveau de complexité élevé. Cette perception peut limiter la motivation et la compréhension, alors même que ces matières relevant des disciplines STEM jouent un rôle central dans la formation des compétences scientifiques, technologiques et analytiques nécessaires dans de nombreux domaines professionnels. Du point de vue des enseignants, la mise en place de démarches pédagogiques plus créatives et interactives, susceptibles de susciter l'engagement des élèves tout en respectant les objectifs et contraintes des programmes scolaires, peut représenter un investissement conséquent en termes de temps, de préparation et de ressources. C'est dans ce contexte que Candli s'inscrit, en proposant une approche pédagogique alternative reposant sur la création de jeux vidéo par les élèves. Cette démarche vise à aborder des notions techniques et logiques à travers des activités de conception et de programmation visuelle intégrées dans un cadre pédagogique structuré.

- Candli propose une approche pédagogique qui transforme l'apprentissage en une activité créative et interactive, en donnant aux élèves la possibilité de concevoir leurs propres jeux à partir de dessins réalisés par eux-mêmes ou d'images importées. Les élèves définissent ensuite le fonctionnement de ces jeux au moyen d'un système de programmation visuelle, qui permet de structurer des règles, des comportements et des interactions sans recourir à un langage de code textuel. Cette démarche **favorise une appropriation active des connaissances, dans la mesure où les élèves sont directement impliqués dans la construction de projets concrets**. Plutôt que de se limiter à la consommation de contenus pédagogiques, ils expérimentent, testent et ajustent leurs créations, ce qui contribue à donner du sens aux notions abordées. Les concepts liés à la logique, aux mathématiques et à des principes de physique simple, tels que les déplacements, les vitesses ou les collisions, deviennent ainsi progressivement observables et manipulables. L'apprentissage s'appuie sur l'expérimentation et l'itération, permettant aux élèves de **comprendre les liens entre leurs choix de programmation et les comportements observés dans le jeu**.
- La plateforme propose des outils de suivi à destination des enseignants, leur permettant de gérer les classes, d'accéder aux projets réalisés par les élèves et de suivre leur progression. Ces fonctionnalités offrent une **visibilité utile pour repérer d'éventuelles difficultés et ajuster l'accompagnement pédagogique**. Par ailleurs, lorsque les élèves travaillent de manière autonome sur leurs projets, l'enseignant peut mobiliser davantage de temps pour un soutien individualisé, tout en maintenant la dynamique collective de la classe.
- L'approche fondée sur le jeu et la création contribue également au développement de compétences transversales telles que la résolution de problèmes, la créativité, la collaboration et l'autonomie. Les élèves sont amenés à tester, corriger et améliorer leurs productions par essais successifs, ce qui favorise l'apprentissage par l'erreur et renforce la persévérance. **Ce processus participe en outre au développement de l'esprit critique, en encourageant les élèves à analyser leurs propres erreurs**, à comprendre les causes des dysfonctionnements observés et à mettre en œuvre des ajustements appropriés.
- De plus, la plateforme est accessible directement via un navigateur web, sans installation spécifique, et fonctionne sur les ordinateurs et tablettes déjà disponibles au sein des établissements. Cette simplicité d'accès facilite son utilisation tant par les élèves que par les enseignants et, dans une certaine mesure, par les parents. Conçue pour s'adapter à différentes matières scolaires (mathématiques, sciences, langues, histoire-géographie, etc.), **elle permet un usage transversal et cohérent avec les programmes pédagogiques**, contribuant ainsi à rendre l'outil accessible et pertinent pour le plus grand nombre.

Malgré les avantages énumérés, il existe un point de vigilance :

- Il convient de souligner que l'apprentissage ne saurait reposer exclusivement sur ce type d'outil. Son utilisation apparaît pertinente pour susciter l'intérêt et renforcer l'engagement des élèves, mais les méthodes d'enseignement plus traditionnelles demeurent la référence. Dans cette perspective, **il s'agit d'une solution complémentaire, destinée à enrichir les pratiques pédagogiques existantes**, et non d'un dispositif de substitution.