



LEPOLE

Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
Décembre 2024



Sommaire de l'édition de décembre 2024



Définition des Edtechs



Méthodologie de la veille



Analyse des tendances



BRIM est une plateforme numérique conçue pour signaler et prévenir les comportements d'intimidation, souvent associés au harcèlement, tout en permettant un suivi continu de ces situations.



NoRedInk est une plateforme numérique d'écriture conçue pour les salles de classe reposant sur un système de gamification et différentes méthodologies pour accroître l'implication des étudiants.



Atorika est une start-up proposant des ateliers à réaliser en classe pour découvrir le monde de l'art et de la science de manière pratique.



Prodigy est une plateforme éducative qui vise à rendre l'apprentissage des mathématiques plus attrayant pour les apprenants en intégrant des éléments de gamification dans les exercices.



Ellucian un logiciel tout-en-un, hébergé dans le cloud, conçu pour numériser et automatiser l'ensemble des fonctions administratives et académiques d'un établissement scolaire.



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 est un processus de surveillance systématique de l'environnement qui sert à 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 solutions.
- 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



Réalité Virtuelle



Publication du rapport
EdTech Market Forecast Report 2024-2029
Learning Management Systems (LMS)

Research And Market a publié le rapport EdTech Market Forecast Report 2024-2029, Ce dernier montre que le marché, évalué à USD 334.29 milliards en 2023, devrait atteindre USD 738.60 milliards d'ici 2029. Ce secteur, très compétitif, voit se développer la concurrence entre entreprises établies et start-ups visant à transformer l'éducation avec des technologies innovantes. Des plateformes de gestion de l'apprentissage comme Canvas, Moodle, Blackboard, et Schoology, dominent en offrant des outils de création de cours, gestion de contenu, et suivi des progrès.

Nouvelles marquantes

Perlego

Perlego, bibliothèque numérique par abonnement offrant un accès illimité à des titres universitaires, a obtenu **USD 20 millions (CHF 17.9 millions)** lors du dernier tour de table.

emerge

La société de capital-risque Emerge, basée à Londres, a levé **GBP 56 millions (CHF 68.7 millions)** pour son deuxième fonds qui investira dans 25 à 27 startups travaillant sur l'apprentissage et l'avenir du travail.



Physics Wallah, une start-up indienne spécialisée dans les technologies de l'éducation, a obtenu un nouveau financement **d'USD 210 millions (CHF 188.2 millions)**.

HIGHER ED REIMAGINED

Outsmart Education, une start-up fondée par d'anciens dirigeants de Duolingo, a récemment levé **USD 13 millions (CHF 11.65 millions)** lors de son dernier tour de financement.



BRIM est une plateforme numérique conçue pour signaler et prévenir les comportements d'intimidation, souvent associés au harcèlement, tout en permettant un suivi continu de ces situations au sein des établissements scolaires.

Type

Plateforme de signalement et de suivi des comportements d'intimidation.

Avantage compétitif

L'outil numérise tout le processus pour garder une trace, et vise à éliminer la peur et la stigmatisation qui empêchent souvent les étudiants de signaler l'intimidation en personne.

Prix

Aucun prix n'est communiqué par le site et aucune donnée n'a été trouvée en sources ouvertes. Les prix sont spécifiques en fonction de la taille des établissements.

Nombre d'utilisateurs

D'après la page [LinkedIn](#), l'outil est utilisé par plus de 200 écoles au Canada, aux États-Unis et en Australie.

Niveau de développement

BRIM est une entreprise fondée en 2012 en réponse à une réalité préoccupante : aux États-Unis, plus de 160'000 élèves manquent l'école chaque jour en raison du harcèlement scolaire. Son objectif est de réduire ce phénomène. La solution est aujourd'hui adoptée par plus de 200 écoles et possède un siège social basé aux États-Unis, où une dizaine de personnes travaillent. Elle est également reconnue par le Registre des ressources pour des écoles sûres du ministère de l'Éducation de l'Ontario, témoignant de sa crédibilité dans le domaine.

Lien <https://antibullyingsoftware.com/>



Comment cela fonctionne ?

Les étudiants peuvent signaler les comportements d'intimidation avec leurs smartphones via un formulaire. Par la suite, l'incident est remonté dans la plateforme aux personnes compétentes qui peuvent régler le problème avec les conseils de BRIM.



Fonctionnalités :

- Les étudiants, qu'ils soient victimes de harcèlement ou témoins de tels comportements, **peuvent les signaler grâce à une application** disponible sur smartphone.
- Les signalements effectués sont **centralisés et conservés dans BRIM**, permettant aux personnes compétentes d'intervenir rapidement et de gérer efficacement la situation.
- L'outil propose **l'envoi** en une seule touche de **lettres types et de réponses** couramment utilisées.
- Des alertes basées sur des mots-clés **avertissent immédiatement les conseillers** lorsque des situations graves surviennent.
- Il est possible de **planifier et attribuer les interventions** à effectuer par le personnel.
- L'établissement **créer et envoie des notifications** aux parents et autres parties prenantes depuis BRIM.
- L'outil permet **d'identifier les zones sensibles**, les contrevenants récurrents, ainsi qu'un aperçu détaillé des incidents d'intimidation dans les écoles, triés par date, lieu et niveau. Ces données peuvent ensuite être utilisées pour **générer des rapports précis et exploitables**.
- BRIM propose un **programme de communication et kit de lancement** pour réussir la mise en place dans un établissement.



Maternelle ★★

Ecole secondaire ★★★★★

Ecole primaire ★★★★★

Université et école ★★★★★



Le harcèlement scolaire est une problématique vécue ou observée par beaucoup au cours de leur scolarité. Selon un article de la [RTS](#), un enfant sur dix en Suisse serait concerné par ce phénomène. Les conséquences de cette violence peuvent être graves et durables, certains professionnels allant jusqu'à parler de stress post-traumatique. Cela peut se manifester par des niveaux élevés de stress, une phobie scolaire, voire dans les cas les plus graves, un abandon complet des cours. Un des principaux défis liés au harcèlement est le silence des élèves : les victimes hésitent à en parler par crainte de stigmatisation, tandis que les témoins évitent de dénoncer de peur de devenir à leur tour des cibles. Pour répondre à ces enjeux, BRIM propose une solution numérique qui facilite la gestion et la réduction des cas de harcèlement scolaire, en offrant un moyen sûr et discret de signaler les incidents.

- Les élèves des établissements scolaires ont accès à une application installée sur leur téléphone, qui leur permet de signaler de manière simple et rapide tout comportement inapproprié ou inquiétant. Ce système garantit une anonymisation, **offrant aux élèves un sentiment de sécurité pour dénoncer des situations de harcèlement ou d'intimidation sans crainte de représailles ou de stigmatisation**. En facilitant ce processus, l'application rend les signalements plus efficaces et encourage une communication proactive. Par ailleurs, elle agit également comme un outil de prévention **en dissuadant les harceleurs**, qui seront conscients que leurs agissements peuvent être rapportés par n'importe qui au sein de l'établissement. **Cette solution engendre plus de sécurité dans les écoles, ce qui peut vraiment faire la différence pour la sélection de ces dernières.**
- La plateforme permet non seulement de remonter les signalements, mais également de les centraliser de manière structurée. Les responsables scolaires et les personnes compétentes peuvent accéder en temps réel à un tableau de bord regroupant l'ensemble des cas signalés. Lorsqu'un élève effectue un signalement, il remplit un formulaire concis, ce qui **permet de catégoriser et de prioriser les problèmes selon leur gravité ou leur fréquence**. Le stockage numérique des comportements intimidants garantit une traçabilité, facilitant ainsi une prise de décision. Cette fonctionnalité permet notamment de déterminer si le comportement d'un harceleur est isolé ou récurrent, **donnant lieu à des sanctions adaptées et pertinentes**. En centralisant et en organisant ces informations, la plateforme contribue à **instaurer un suivi rigoureux, une gestion plus efficace des cas d'intimidation et un gain de temps conséquent pour l'équipe académique**.
- Il est possible de joindre des captures d'écran, des audios ou des vidéos afin de pouvoir les utiliser comme preuve. **Les cas de cyberharcèlement sont de plus en plus fréquents** dans les établissements et ce type de dispositif peut être un **réel atout pour réduire ce phénomène**.
- Le recueil d'informations numériques telles que le lieu, la date ou l'heure permet de générer des rapports détaillés, mettant en lumière les zones à risque ainsi que les types de comportements préoccupants. Ces données facilitent non **seulement la mise en place de mesures préventives**, mais également la **réduction des comportements à risque**, notamment en déployant des surveillants dans des endroits stratégiques identifiés grâce à ces analyses. Cette approche proactive **contribue à renforcer la sécurité au sein des établissements scolaires**.

Ce type d'outil doit être utilisé avec précaution :

- Les élèves **doivent être formés en amont** pour garantir une utilisation efficace de l'outil et éviter une surcharge de signalements qui masquerait les vrais cas de harcèlement.

NoRedInk est une plateforme numérique d'écriture conçue pour les salles de classe reposant sur un système de gamification et différentes méthodologies pour accroître l'implication des étudiants.

Type

Plateforme numérique d'écriture.

Avantage compétitif

La solution propose différents moyens méthodologiques pour augmenter l'implication des élèves, mais également suivre leur progression, proposer des contenus personnalisés, etc.

Prix

Une version gratuite est proposée, mais elle reste limitée. Une version payante permet d'obtenir la totalité des fonctionnalités, mais la tarification n'est disponible que sur devis. Selon un post [Reddit](#), le prix varierait entre USD 16 et USD 19 par étudiant et par an et serait dégressif en fonction du nombre d'étudiants (plus celui-ci est élevé, plus le prix par élève décroît).

Nombre d'utilisateurs

D'après le site officiel, l'outil est utilisé dans 60% des districts scolaires américains.

Niveau de développement

NoRedInk, entreprise américaine créée en 2012 par un professeur d'anglais du secondaire, connaît un véritable succès. L'outil, largement mentionné dans de nombreux médias, emploie actuellement 155 personnes selon [LinkedIn](#). Son adoption par un grand nombre de districts scolaires témoigne de la maturité et de l'efficacité de l'application.

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

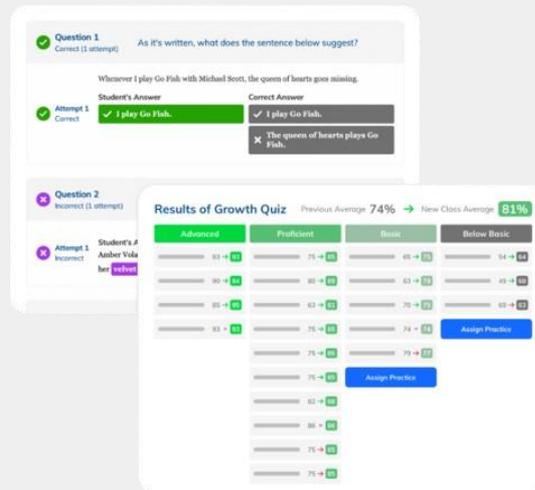


Comment cela fonctionne ?

Le professeur doit créer un compte puis différents groupes sur la plateforme correspondant aux salles de classe. Il transmet ensuite directement un code que les étudiants saisissent dans la plateforme pour se connecter. Les étudiants complètent un petit questionnaire pour communiquer leurs centres d'intérêt et le professeur peut leur donner des exercices.

Fonctionnalités :

- Il est possible pour les apprenants de se **connecter à une salle de classe avec un simple code** fourni par le professeur, sans obligation de créer un compte avec une adresse mail.
- Il est possible pour l'enseignant de **créer plusieurs groupes** représentant les différentes classes.
- La solution **analyse le niveau de lecture** de chaque apprenant permettant ainsi de mieux cerner les élèves en difficulté. Elle peut également **identifier les éléments d'amélioration** et donc les notions à développer en priorité durant le cours.
- NoRedInk propose une **détection de copier/coller** et non de plagiat, avec un pourcentage. Quand ce dernier dépasse les 40%, une pastille violette est affichée. Il est également possible de visualiser quelle partie du texte a été copiée et collée.
- Pour les exercices ou les examens, l'outil propose de **centraliser les travaux**, mais également **d'observer le temps consacré** en fonction des frappes sur le clavier et des clicks de souris.
- Les exercices pratiques proposés **sont variés et s'adaptent en fonction du niveau de l'élève**.
- Les brouillons guidés **fournissent un support aux étudiants** tout au long du cycle d'écriture pour garder en tête des concepts clés.



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

Avec l'apparition des outils numériques et plus spécifiquement les tablettes, smartphones et ordinateurs, les habitudes des individus évoluent. C'est également le cas des plus jeunes qui disposent d'objets connectés pratiquement depuis leur naissance. Cette forte utilisation peut engendrer une baisse d'intérêt pour les livres, ce qui peut impacter leur capacité de lecture et de rédaction. NoRedInk propose d'utiliser l'outil numérique pour améliorer l'expression écrite des élèves.

- L'outil se distingue par sa **simplicité d'utilisation**, aussi bien pour les professeurs, même peu à l'aise avec l'informatique, que pour les apprenants, qui ont juste à saisir un code fourni pour accéder à la plateforme et aux exercices. La segmentation des groupes selon les classes est également facilitée.
- La fonctionnalité d'analyse des niveaux de lecture constitue un atout majeur. Elle permet d'évaluer non seulement le niveau global de la classe, mais aussi celui de chaque élève. **Les enseignants peuvent ainsi adapter leurs cours en fonction des besoins collectifs** tout en apportant un soutien personnalisé aux élèves en difficulté, et ce, sans stigmatisation. En effet, les apprenants qui éprouvent des difficultés à lire ou écrire sont souvent réticents à participer, par crainte du jugement des autres. Cette fonctionnalité **favorise également le suivi des progrès grâce à des évaluations répétées dans le temps**.
- La détection des copier-coller, combinée à l'analyse du temps passé sur les exercices, offre un **gain de temps précieux** pour les enseignants tout en **limitant les risques de triche**. Bien que ce système ne puisse empêcher une triche manuelle sans copier-coller, il reste utile pour identifier les efforts fournis par les élèves et **mieux comprendre leurs forces et leurs faiblesses**.
- NoRedInk propose divers exercices qui transforment l'apprentissage en intégrant une dimension ludique, comme des textes à trous, la correction d'erreurs ou encore un système de surlignage. L'outil s'adapte aux intérêts des apprenants en personnalisant les contenus selon les thématiques qu'ils choisissent eux-mêmes, qu'il s'agisse de leurs célébrités, personnages ou figures historiques préférés. Cette personnalisation, combinée à un système de progression par niveaux, **stimule leur motivation, renforce leur engagement et améliore ainsi leurs résultats scolaires**.
- Enfin, les activités d'auto-évaluation et d'évaluation par les pairs mettent en avant l'importance de la révision dans le processus d'écriture. En répondant à une série de questions sur le contenu de leurs essais, les élèves sont amenés à réfléchir et à effectuer des ajustements basés sur leurs réponses, accompagnés d'exemples et de conseils. Cette pratique **valorise leur capacité à réfléchir de manière critique et à s'auto-évaluer**, des compétences de plus en plus recherchées dans un monde numérique où **les algorithmes ont tendance à renforcer les biais et à limiter l'ouverture d'esprit**.

Cette solution peut tout de même être améliorée :

- Il est regrettable, et même surprenant, que NoRedInk ne propose qu'une plateforme web sans application dédiée. **Une application permettrait de faciliter la mise en place de restrictions et offrirait une prise en main plus intuitive**, notamment sur tablettes.
- La mise en place de cet outil nécessite un investissement en équipements numériques, **ce qui peut représenter un obstacle pour certains établissements** disposant d'un budget limité.



Atorika est une start-up proposant des ateliers à réaliser en classe pour découvrir le monde de l'art et de la science de manière pratique.

Type

Ateliers pratiques.

Avantage compétitif

La solution est livrée sous forme de box avec tout le matériel nécessaire afin de mettre en place une ateliers pratique pour concrétiser certains concepts.

Prix

Pour un atelier le prix TTC est de EUR 35.99 (CHF 33.45) et comprend des cartes de défi Atorika, le matériel et le tutoriel. Pour une commande de 9 box mensuelles, le prix est réduit à EUR 27.99 (CHF 26). Enfin, le prix diminue à EUR 24.99 pour la commande de 12 box. Une version scolaire est mise en place avec un tarif annuel de EUR 50 (CHF 46,45) et EUR 9.90 (CHF 9.20) par activité et par binôme.

Nombre d'utilisateurs

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

Niveau de développement

Atorika est un concept né pendant le confinement en 2020. Les fondateurs étaient des parents qui ont constaté combien l'éducation à l'école était théorique et ont décidé en 2021 de créer une société dont l'objectif est de rendre les cours plus pratiques. Le siège social est implanté en France dans la commune de Mallemort et compte aujourd'hui un peu moins de 10 employés. Elle possède de nombreux partenaires comme le Edtech France, la CCI Aix Marseille Provence, la French Tech, etc. Elle prévoit d'avoir plus de 600 activités d'ici 2030 et plus de 50 par Indoor.

Lien <https://www.atorika.fr/>



Comment cela fonctionne ?

Le professeur ou l'établissement commande le nombre de box souhaité en fonction de la méthode d'apprentissage et la thématique. Le professeur donne ensuite le cours avec les instructions que contient la box.



Fonctionnalités :

- Chaque boîte commandée contient **différents éléments pour mettre en place l'expérience**. La box contient également un accès au **tutoriel uniquement en format numérique**.
- Les boîtes sont **classées en fonction des différentes thématiques** d'art (sculpture) et science (chimie, robotique, physique, etc.). Les ateliers sont également **classés par âge et par durée**.
- Des **cartes défi Atorika** sont présentes en 6 exemplaires dans chacune des box pour rendre l'atelier encore plus ludique.
- Dans la version pour les écoles, **une assistance est disponible**, mais il existe également la possibilité de faire des visio-conférences avec les membres et même de faire des échanges interclasses.
- Une **plateforme numérique est disponible** afin d'expliquer la théorie avec des animations, des quizz et vidéos.
- Il est possible pour les établissements de demander des ateliers et donc **des box sur-mesure**, cependant le prix de cette prestation n'est pas communiqué sur le site de Atorika.
- Un projet, **baptisé « parcs indoor »**, est en **préparation**. Son objectif est de proposer des expériences dans un cadre dédié en dehors des établissements scolaire.



Maternelle ★★

Ecole secondaire ★★★

Ecole primaire ★★★

Université et école ★★



Depuis 2009, la Suisse, comme de nombreux autres pays, observe une baisse notable des résultats scolaires, un phénomène confirmé par les enquêtes PISA et relayé par le média [Le Temps](#). Une légère amélioration a été constatée en 2022, mais cette progression est particulière, car elle s'inscrit dans le contexte de la reprise post-COVID-19, après une période marquée par des perturbations de l'enseignement. Malgré cela, la tendance générale reste préoccupante, avec une dégradation continue des performances des élèves, notamment en lecture et en sciences. Pour relever ce défi, Atorika propose de réinventer l'apprentissage en rendant les cours plus attrayants. À travers des ateliers interactifs axés sur l'art et les sciences, l'objectif est d'aider les élèves à mieux comprendre des concepts complexes tout en ravivant leur curiosité et leur plaisir d'apprendre. Ces initiatives s'appuient sur des approches ludiques et innovantes pour répondre aux attentes des jeunes générations et offrir des solutions concrètes face aux défis du système éducatif.

- La principale valeur ajoutée de cet outil réside dans sa **capacité à animer une classe grâce à des ateliers engageants**, rendant ainsi les cours à la fois plus dynamiques et pratiques. En effet, ce changement de méthode pédagogique vise non seulement à dynamiser la classe, mais également à faciliter l'acquisition des connaissances par une mise en pratique concrète des notions abordées. Cette approche interactive offre aux élèves un moyen généralement **plus accessible pour comprendre et assimiler différents concepts**, tout en stimulant leur intérêt.
- Le fait que les expériences ne se limitent pas uniquement au domaine des sciences, mais intègrent également l'art, permet de **mutualiser les solutions et de les rendre ainsi plus abordables**. Certaines activités combinant plusieurs thématiques, comme la chimie et la peinture, créent une synergie entre les disciplines et favorisent la collaboration entre enseignants, un résultat difficile à atteindre sans ce type d'outil. Cette mutualisation est rendue possible grâce à un large éventail d'expériences adaptées à différentes tranches d'âge, ce qui **permet de répondre aux besoins spécifiques de plusieurs niveaux de classe**.
- La plateforme numérique, accompagnée d'une assistance dédiée, constitue un outil précieux en **proposant une nouvelle approche pédagogique**. Elle facilite la préparation et la gestion des cours, tout en représentant **un gain de temps significatif** pour les enseignants.
- La mise en place d'ateliers sur-mesure peut s'avérer particulièrement pertinente. On peut imaginer un établissement développant des programmes basés sur des cours pratiques, **permettant aux élèves de mieux appréhender certaines notions complexes**. Une fois les boîtes pédagogiques conçues, il suffit de les commander chaque année, ce qui **réduit considérablement les coûts à long terme**. Toutefois, il est regrettable qu'aucun ordre d'idée de prix ne soit communiqué pour le développement de ce type d'activités, même si celui-ci varie naturellement en fonction des matériaux utilisés.
- Bien qu'encore au stade de projet, la création de « parcs indoor » représente un véritable atout pour ce type de solution. Ces espaces offriraient un cadre ouvert comprenant des ateliers encadrés, une salle dédiée aux expériences collaboratives en groupe, ainsi qu'un salon interactif axé sur l'innovation, permettant à chacun d'explorer et de comprendre les technologies de demain. Une telle initiative permettrait de **sortir les apprenants des environnements classiques des salles de classe, favorisant ainsi leur créativité et leur engagement**.

Néanmoins, un point pourrait être revu :

- Le principal inconvénient de cette solution **réside dans son coût financier**. La plupart des ateliers ne sont pas réutilisables, ce qui implique l'achat de nouvelles box à chaque utilisation, sans parler de l'aspect environnemental. Cette contrainte peut représenter un véritable frein pour de nombreux établissements.

Prodigy est une plateforme éducative qui vise à rendre l'apprentissage des mathématiques plus attrayant pour les apprenants en intégrant des éléments de gamification dans les exercices.

Type

Plateforme éducative.

Avantage compétitif

Prodigy met en avant des exercices qui reposent sur des principes de jeux afin d'accroître l'implication des élèves.

Prix

L'outil propose un mode freemium permettant une utilisation gratuite pour les enseignants. Trois offres payantes sont également disponibles pour les parents afin de soutenir le projet et obtenir du contenu supplémentaire : la première, limitée aux contenus mathématiques, est proposée à USD 6.25 par mois (CHF 5.60). La deuxième, incluant des contenus pour la science, est disponible à USD 11.25 (CHF 10). Enfin, l'offre la plus complète est accessible pour USD 14.95 (CHF 13.35).

Nombre d'utilisateurs

D'après [Google Play](#), l'application est appréciée par plus d'un million d'enseignants et 50 millions d'élèves dans le monde entier.

Niveau de développement

Prodigy est un des leaders mondiaux de l'apprentissage par le jeu. Il est fondé en 2011 à Toronto (Canada) afin de rendre l'apprentissage des mathématiques plus engageant. L'entreprise compte aujourd'hui un très grand nombre d'utilisateurs et dénombre plus de 200 collaborateurs. Son niveau de développement est très avancé.

Lien <https://www.prodigygame.com/main-en/>

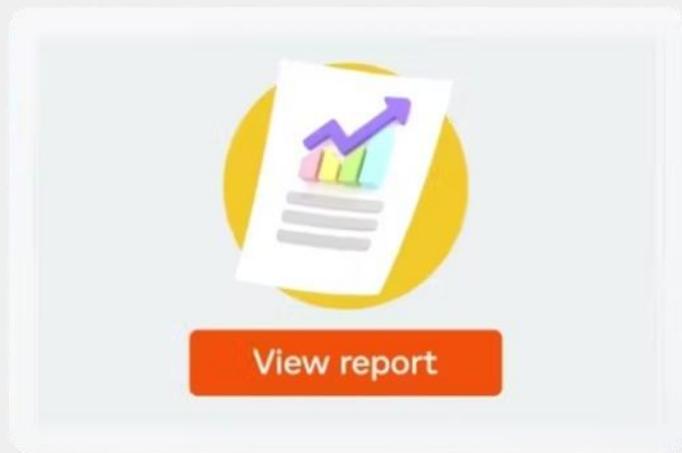


Comment cela fonctionne ?

L'outil prend la forme d'un jeu ouvert où les élèves incarnent un magicien. Il semble que l'enfant soit obligé de créer un compte pour conserver les différentes avancées. De son côté, le professeur donne les différents exercices et surveille les différents progrès des apprenants.

Fonctionnalités :

- La plateforme donne la possibilité aux élèves **de créer leurs personnages** avec différentes tenues et personnalisations.
- Les élèves répondent à des questions pour progresser dans l'histoire. **Le contenu des questions peut être élaboré par l'enseignant** et est transmis via un algorithme adaptatif.
- Les **données des apprenants apparaissent sous la forme de tableaux de bord** pour les professeurs.
- Pour simplifier la connexion pour toute la classe, **il est possible d'utiliser des LMS comme Clever, ClassLink et Google Classroom** tout en obtenant un aperçu de l'activité et des performances des élèves.
- L'outil est **disponible sous plusieurs formats** : une version web et une application disponible sur le Google Play et l'App Store.
- Au bout de quelques séances de jeu avec Prodigy Math, **un test de placement s'exécute automatiquement** pour déterminer les niveaux de base et les domaines de croissance de chaque élève.
- **Des objectifs de classe peuvent être mis en place** avec des récompenses de classe à la clef (comme des accessoires pour les personnages).
- La solution **offre un module collaboratif** visant à simplifier le partage et la coordination des travaux entre les enseignants.



Maternelle ★★★

Ecole secondaire ★★

Ecole primaire ★★

Université et école ★★

Il peut être difficile de susciter un réel intérêt pour l'apprentissage, en particulier chez les plus jeunes, car l'applicabilité des connaissances, notamment des mathématiques, n'est pas toujours évidente dans la vie quotidienne. Cela est d'autant plus vrai aujourd'hui où, grâce à un simple smartphone ou à l'intelligence artificielle, il est possible de résoudre des problèmes mathématiques complexes. Pourtant, les mathématiques jouent un rôle essentiel dans le développement du raisonnement logique et la gestion de situations complexes, des compétences de plus en plus importantes dans notre société. Pour répondre à ce défi, Prodigy propose un jeu interactif visant à capter l'attention des élèves et à leur transmettre le goût des mathématiques.

- La solution offre aux étudiants la possibilité de créer et de personnaliser leur personnage, à l'image des jeux vidéo classiques, **ce qui stimule leur motivation**. En permettant aux apprenants de solliciter leur imagination, ils s'investissent davantage, notamment si des récompenses sont proposées en guise d'encouragement. Cette mécanique de jeu constitue un outil efficace pour les enseignants **afin de susciter l'intérêt au sein de la classe**. Par exemple, on peut envisager une récompense collective lorsqu'un problème complexe est résolu, ce qui favorise les situations de coopération entre les élèves et dynamise les échanges en classe. De manière plus générale, la gamification, combinée à l'introduction de nouvelles méthodes d'apprentissage, permet de stimuler l'intérêt des élèves. Cela offre un environnement plus engageant et **peut ainsi contribuer à améliorer significativement les résultats scolaires**.
- Après quelques séances avec Prodigy, il devient possible d'organiser des tests de placement afin d'évaluer le niveau des élèves, mais aussi celui de la classe dans son ensemble. Ces évaluations, non notées, **permettent de suivre l'évolution des élèves et d'identifier les concepts qui ne sont pas encore assimilés**. Grâce à ces informations, les enseignants peuvent ajuster leurs cours en fonction des besoins réels de la classe et **mieux accompagner les élèves en difficulté** sans risquer de les stigmatiser. La plateforme propose également des missions faisant office de devoirs, permettant d'évaluer des compétences spécifiques parmi plus de 1'000 référencées. De plus, les enseignants ont la possibilité de créer leurs propres exercices en rédigeant des questions personnalisées adaptées à leurs objectifs pédagogiques.
- L'outil propose divers rapports de suivi pour chaque étudiant, fournissant des données précises telles que le nombre de questions répondues, le temps consacré à chaque exercice ou encore la réalisation des devoirs maison. Ces informations constituent des indicateurs précieux pour les enseignants, **leur permettant d'identifier les notions qui posent des difficultés aux élèves**. Par ailleurs, il devient beaucoup plus difficile pour les élèves de prétendre avoir effectué un exercice lorsque ce n'est pas le cas, **ce qui représente un gain de temps** pour les enseignants dans le suivi et la gestion de la classe.
- Le fait que la solution soit disponible sur plusieurs supports grâce aux applications constitue un avantage pour les établissements scolaires, car cela leur permet de **limiter les coûts en utilisant le matériel déjà à leur disposition**, qu'il s'agisse de tablettes, d'ordinateurs ou de smartphones. Cette flexibilité permet de rendre l'outil accessible sans nécessiter de nouveaux investissements en équipements. De la même manière, les parents **peuvent utiliser les appareils qu'ils possèdent déjà**.

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

- D'après plusieurs commentaires laissés par des parents sur différents blogs, la solution semble offrir peu de contenu théorique et se concentre principalement sur la pratique. Il est donc essentiel que les élèves **ne se contentent pas de jouer de manière purement récréative, sans saisir le fonctionnement et les concepts**.
- Même si plusieurs supports permettent l'utilisation de Prodigy, il est important de **ne pas renforcer les fractures numériques** qui peuvent être déjà présentes au sein d'une classe.



Ellucian est une solution logiciel tout-en-un, hébergée dans le cloud, conçue pour numériser et automatiser l'ensemble des fonctions administratives, académiques et opérationnelles d'un établissement d'enseignement supérieur.

Type

Solution Saas ("Software as a Service" ou en français "logiciel en tant que service")

Avantage compétitif

La solution permet de numériser l'ensemble des activités d'un établissement scolaire en les centralisant dans un cloud.

Prix

Le prix est communiqué uniquement sur devis et dépend des fonctionnalités souhaitées et du nombre d'étudiants.

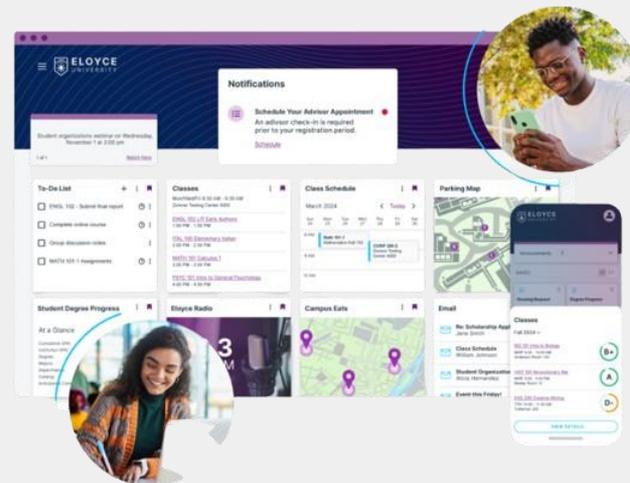
Nombre d'utilisateurs

D'après le site officiel, Ellucian est utilisé par plus de 20 millions d'étudiants dans le monde entier et la solution est utilisée par plus de 2'000 institutions.

Niveau de développement

Datatel, Inc. était une société privée qui fournissait des logiciels entièrement intégrés et des services professionnels pour créer des plates-formes pour l'enseignement supérieur jusqu'à ce qu'elle s'associe à son concurrent SunGard Higher Education pour former Ellucian en 2012. D'après la page LinkedIn, elle emploie plus de 4'000 employés dans différents pays. L'entreprise gagne de nombreux prix comme récemment le Stratut Awards 2024 et collabore avec de nombreux partenaires réputés comme Amazon Web Service, Ferrilli, etc. Elle distribue également des prix comme le Ellucian Impact Award qui récompense "les visionnaires de l'enseignement supérieur".

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



Comment cela fonctionne ?

Selon les produits sélectionnés, il est possible de numériser une large gamme de processus au sein d'un établissement scolaire, tels que le processus d'admission, la collecte de fonds, la gestion des tableaux de bord, la gestion des factures, etc.



Fonctionnalités :

- **La solution numérise et simplifie les aspects financiers pour les étudiants**, améliorant ainsi la communication et introduisant un calculateur de coûts universitaires plus intelligent. Elle facilite l'attribution de bourses et la génération de rapports sur les profils étudiants, entre autres.
- Ellucian offre divers modules pour **optimiser l'écosystème financier**, y compris un système de paiement unifié et dématérialisé, facilitant la compréhension des transactions avec les fournisseurs et l'ensemble des dépenses.
- Les solutions en ressources humaines visent à **améliorer l'expérience des collaborateurs tout en aidant à retenir les meilleurs enseignants et talents**. Ceci est réalisé notamment par l'automatisation des processus et une plus grande transparence dans les pratiques de recrutement, telles que le partage direct des offres d'emploi.
- La plateforme **modernise l'ensemble des processus administratifs des étudiants**, en commençant par simplifier et standardiser l'admission, et permet aux étudiants de numériser les conseils académiques et les procédures de remise de diplômes.
- L'outil centralise une vaste quantité de données, permettant de **créer divers tableaux de bord**.
- Ellucian **fonctionne sur une infrastructure cloud**, ce qui signifie que l'établissement n'a pas à gérer physiquement le système.
- Un **système d'intelligence artificielle est utilisé comme chatbot** pour répondre aux questions, mais aussi pour développer des **modèles prédictifs** et des recommandations.



Maternelle ★★★★★

Ecole secondaire ★★★★★

Ecole primaire ★★★★★

Université et école ★★★★★



Dans beaucoup d'institutions éducatives, l'utilisation des outils numériques n'a pas encore atteint son plein potentiel. Cette réalité peut s'expliquer par la grande variété de départements présents au sein de ces institutions, chacun avec ses propres priorités et préoccupations qui varient selon les besoins des différents individus impliqués. Par exemple, les exigences des professeurs diffèrent de celles des étudiants ou de celles de l'administration. Face à cette diversité de besoins, Ellucian ambitionne de numériser l'ensemble des processus académiques et administratifs afin de simplifier et d'améliorer la vie quotidienne de toutes les parties prenantes. L'objectif est de créer un environnement plus intégré et efficace grâce à l'utilisation des outils numériques.

- Aux États-Unis, le financement des universités représente un véritable enjeu en raison des coûts élevés d'inscription et des frais annexes. En effet, selon la RTS, le montant annuel moyen des études universitaires s'élève à 80'000 USD. C'est pourquoi un système de financement numérisé et transparent apparaît comme particulièrement pertinent, surtout en ce qui concerne les bourses. Cependant, un processus numérisé pourrait également être avantageux pour les institutions suisses et, plus largement, européennes. Bien que les coûts soient moindres comparativement aux établissements américains, les frais ne sont pas négligeables. **La numérisation et la centralisation des modes de paiement peuvent donc représenter un gain de temps significatif tant pour l'administration que pour les étudiants.** Cet aspect peut également être couplé avec un écosystème complet d'un point de vue financier, permettant de **mieux appréhender l'ensemble des coûts** de l'établissement, notamment avec les fournisseurs, afin de réaliser des économies.
- La standardisation et la numérisation du "cycle de vie" des étudiants représentent un atout considérable tant pour les établissements que pour les étudiants eux-mêmes. Actuellement, dans de nombreuses universités et écoles, les démarches administratives, notamment les admissions se font encore via des pages web de l'établissement, souvent peu optimisées, puis sont transmises aux responsables de cursus qui prennent ensuite une décision. De même, la communication pour la remise des diplômes peut se faire via des boîtes mails personnelles car les adresses fournies par l'établissement sont désactivées après une certaine date. Souvent, les différents services de l'établissement ne communiquent pas efficacement entre eux et ne conservent pas un historique cohérent des interactions. Ces dysfonctionnements représentent une perte d'efficacité significative pour les établissements, engendrent des coûts supplémentaires, et génèrent de la frustration chez les étudiants. **La centralisation des données permet d'éviter ces problèmes et de renforcer la productivité de manière globale.**
- L'utilisation d'une technologie basée sur le cloud, plutôt que sur des ordinateurs physiques au sein de l'établissement, offre **une plus grande flexibilité et présente également un avantage financier pour les institutions**, qui n'ont pas besoin d'investir dans de nouveaux équipements matériels.
- L'utilisation d'un chatbot disponible 24h/24 et 7j/7 permet aux établissements et à l'administration de **déléguer une partie du travail**. Les requêtes qui dépassent les "barrières" du chatbot deviennent donc prioritaires, permettant au personnel éducatif de se **concentrer sur des tâches de plus qualitatives**. Pour les étudiants, la disponibilité constante de réponses est rassurante et permet théoriquement **un traitement plus rapide des demandes urgentes**. Grâce aux données collectées, l'intelligence artificielle peut prédire et identifier de manière proactive les étudiants à risque, limitant ainsi les éventuels décrochages et augmentant potentiellement le taux de réussite. L'IA générative est également utilisée pour créer des formulaires intelligents qui simplifient les tâches administratives répétitives, **entraînant ainsi un gain de temps considérable**.

Néanmoins, cette solution représente un danger :

- Cette solution offre de nombreux avantages, mais augmente la **dépendance de l'établissement envers Ellucian**. Si l'établissement décide de changer d'outil, cela peut s'avérer complexe. De plus, une panne de la plateforme pourrait paralyser ses opérations. La centralisation des données sur une seule plateforme pose également des **défis en termes de gestion de la protection des données**.