



LEPOLE

Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective
Juin 2021
par Geneva Intelligence



ACCUEIL



PRECEDENT



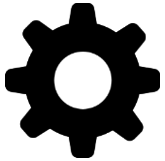
SUIVANT



Sommaire de l'édition de juin 2021



Définition des Edtechs



Méthodologie de la veille



Analyse des tendances

Riipen

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

the juice

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



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



BEEKEE

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



Vonder

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



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Définition des Edtechs :

L'acronyme EdTech est l'abréviation de «Educational Technology». **Les EdTechs consistent à utiliser les nouvelles technologies pour faciliter et améliorer l'apprentissage et la transmission des connaissances.**

Par exemple, le «e-learning» a pour but de proposer une formation en ligne individuelle au lieu d'assister physiquement aux cours. Les «classrooms» et les MOOCs (Massive Open Online Courses) sont des **cours et formations diffusés sur Internet**. Le LMS (Learning Management System) permet de diffuser des contenus pédagogiques en ligne et potentiellement des cours complets. Il existe également des robots éducatifs qui accompagnent les jeunes dans leur apprentissage en captant leur attention.

Les EdTechs proposent des services sur mesure et à la demande. Elles révolutionnent la formation en permettant de **concevoir un parcours d'apprentissage personnalisé pour les étudiants**.

En général, les enseignants et les écoles bénéficient également de ces technologies pour faciliter la transmission des connaissances en collaboration avec leurs étudiants par un enseignement participatif et pédagogique. Par ailleurs, ces derniers utilisent ces technologies comme des **plateformes en ligne pour mieux organiser, contrôler et suivre l'apprentissage et adapter leurs enseignements aux étudiants**. Ces technologies permettent aux professeurs et aux institutions de fournir des services plus pertinents et plus efficaces.

Les Edtechs profitent aux étudiants et aux enseignants ainsi qu'aux écoles. Elles améliorent le dialogue, l'éducation, le travail de l'administration, l'apprentissage et surtout la pédagogie.

[Découvrir la méthodologie de veille](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Veille prospective - définition



Définition

La veille prospective consiste à mettre en œuvre un processus de surveillance systématique de l'environnement afin d'identifier les signaux faibles et matures qui sont des indicateurs de changement. Il s'agit de collecter des informations stratégiques pour pouvoir anticiper les changements de l'écosystème afin d'y répondre le plus tôt possible et de manière adéquate. La veille prospective permet de soutenir la mise en œuvre d'une stratégie commerciale et technologique.

Méthodologie

Une méthode efficace consiste à effectuer une veille sur l'évolution des produits et des services.

Les mesures suivantes ont été prises pour effectuer la veille et illustrer les résultats :

- Recherche, analyse et comparaison d'une douzaine d'offres innovantes dans le secteur Edtech.
- Identification et compréhension des avantages commerciaux et technologiques de ces technologies.
- Identification des tendances et des innovations Edtech. Les tendances représentent les caractéristiques et les développements du marché.

Objectifs

Une entreprise ou un établissement d'enseignement qui veut être durablement compétitif doit être constamment au courant des changements de son marché afin de limiter les risques ou de profiter de ces changements pour assurer son attractivité.

- Surveiller l'évolution des produits et services.
- Identifier les tendances et stratégies innovantes à long terme.
- Analyser, critiquer et comparer ces informations avec la stratégie existante de l'organisation de référence.
- Évaluer la concurrence et leurs stratégies d'affaires à travers leurs innovations.
- Effectuer une auto-évaluation et élaborer une stratégie.
- Trouvez l'inspiration dans les tendances commerciales et technologiques.

[Découvrir l'analyse des tendances Edtech](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

Analyse des tendances Edtech



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

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

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

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

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

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

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



[Découvrir l'analyse des tendances Edtech](#)



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

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

Type

Outil favorisant l'acquisition de connaissances et de compétences.

Avantage compétitif

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

Prix

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

Nombre d'utilisateurs

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

Niveau de développement

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

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



Comment cela marche ?

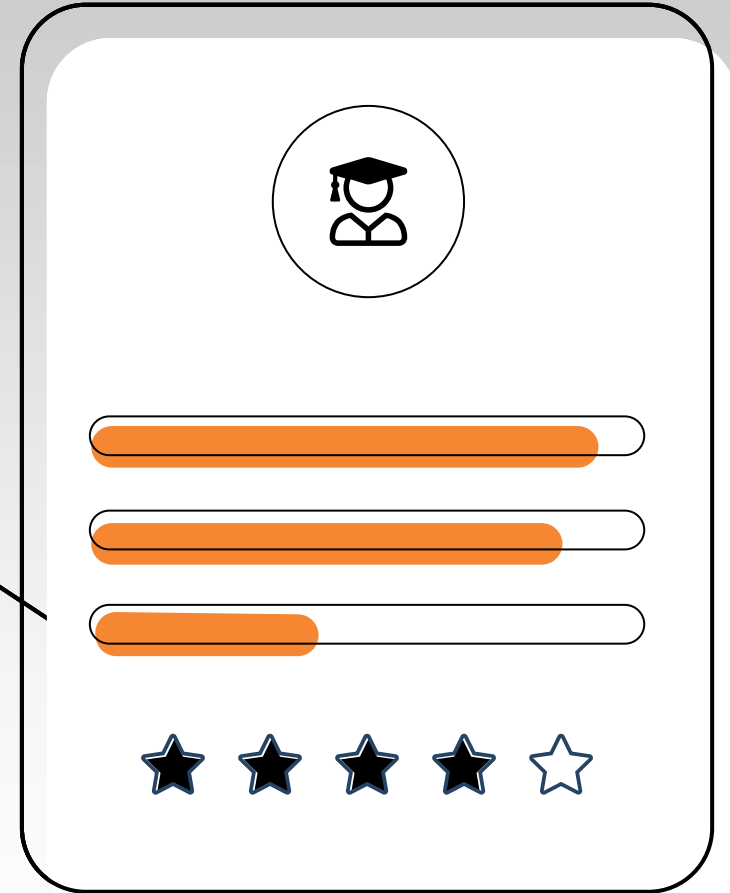
Les universités ou professeurs publient sur Riipen les "programmes" que les étudiants suivent. Les institutions scolaires sont ainsi mises en relation avec des entreprises qui ont elles-mêmes partagé des projets qu'elles souhaiteraient voir réalisés par les étudiants. Si les projets proposés par l'entreprise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



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

Bénéfices

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



Convient à :

| | | | |
|------------------|----|----------------|------|
| Maternelle | ★ | Ecole primaire | ★ |
| Ecole secondaire | ★★ | Université | ★★★★ |



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

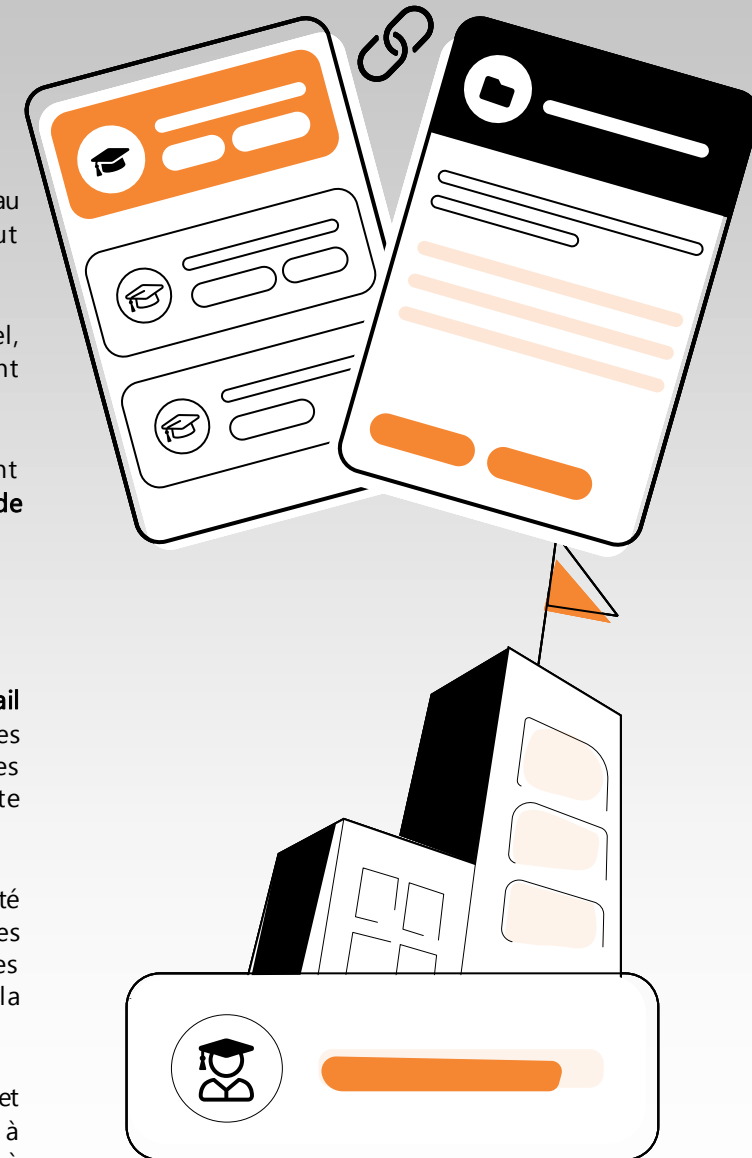
Riipen est une plateforme numérique **mettant en relation les entreprises et institutions scolaires** ainsi que leurs étudiants pour qu'elles puissent mener en commun divers projets.

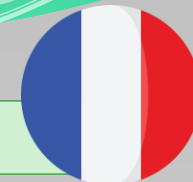
Le recours à Riipen peut favoriser l'**attractivité et la crédibilité** des formations dispensées par l'institution scolaire pour notamment trois raisons :

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

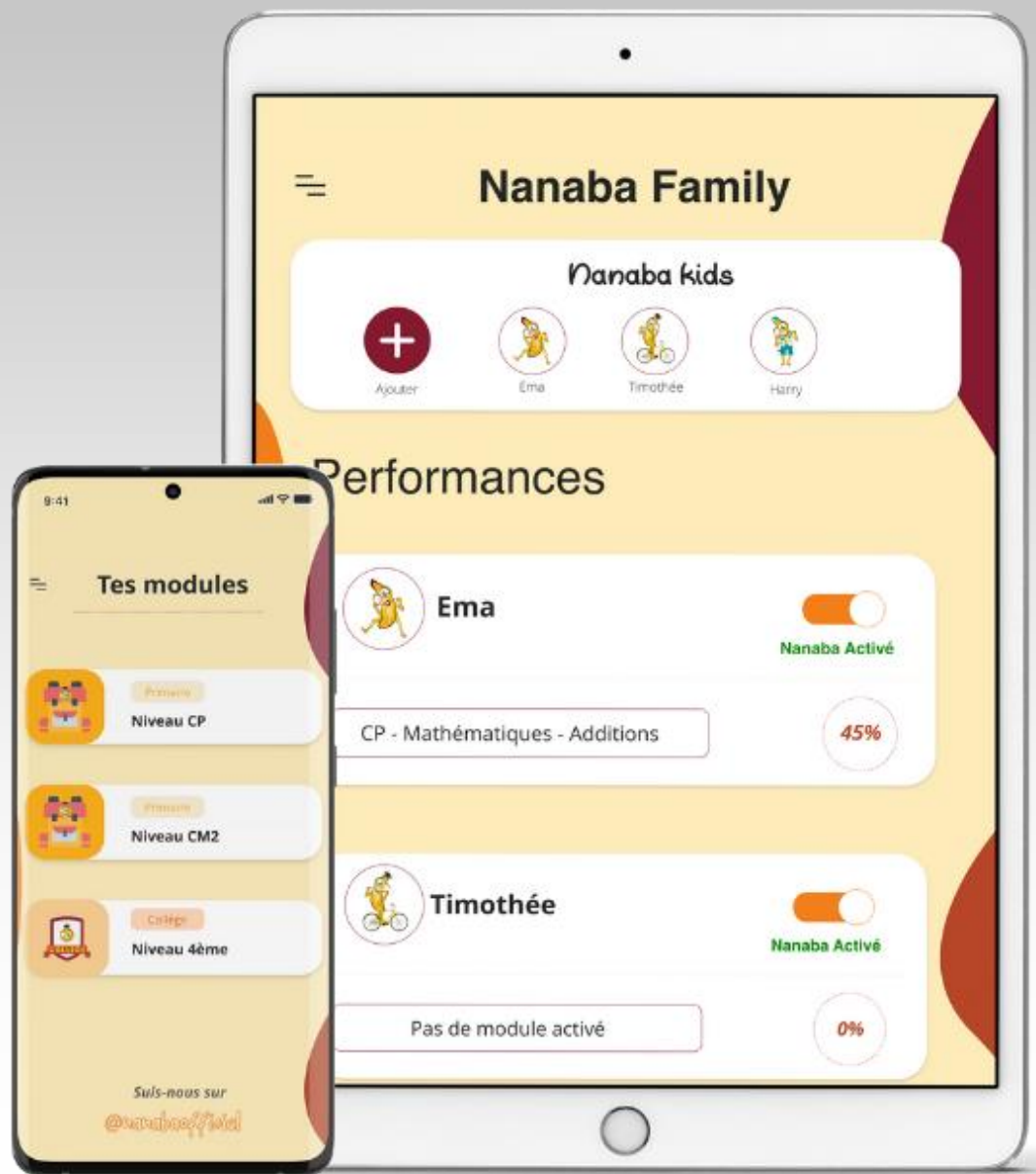
Reste que la solution présente plusieurs limites :

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





Nanaba : transformer le téléphone portable en outil pédagogique



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

Type

Outil favorisant l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

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

Prix

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

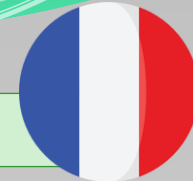
Nombre d'utilisateurs

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

Niveau de développement

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

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



Nanaba : transformer le téléphone portable en outil pédagogique

Bénéfices

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



Convient à :

| | | | |
|------------------|-----|----------------|------|
| Maternelle | ★ | Ecole primaire | ★★★★ |
| Ecole secondaire | ★★★ | Université | ★ |



Nanaba : transformer le téléphone portable en outil pédagogique

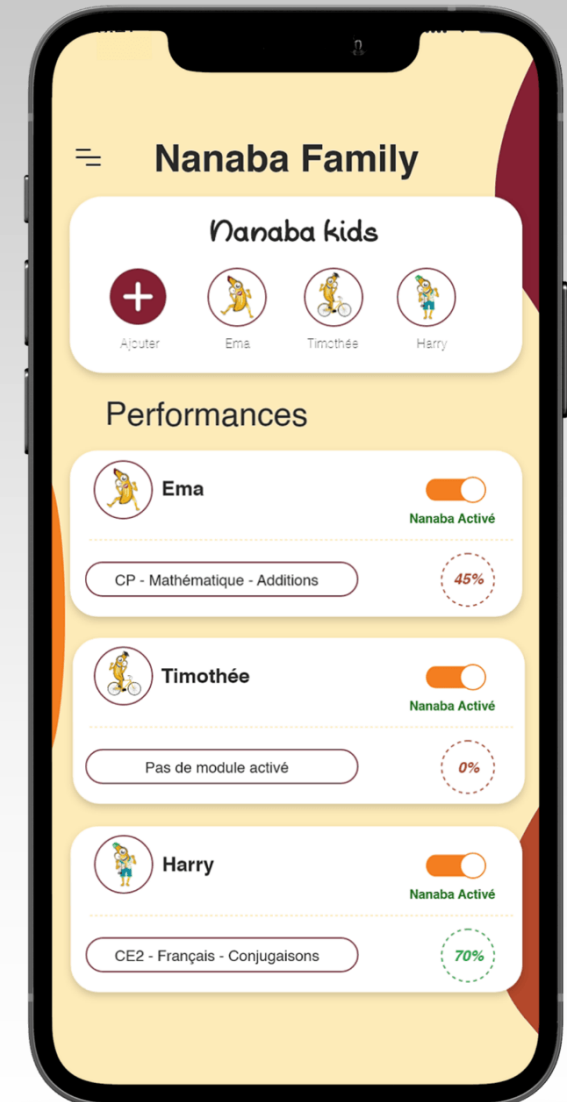
Nanaba est une application verrouillant les applications récréatives du téléphone portable/tablette d'un élève tant que ce dernier n'a pas résolu un quizz de révision.

Cette application présente certains avantages pour un établissement scolaire :

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

Reste que la solution présente plusieurs désavantages :

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





The Juice : Développer l'esprit critique des apprenants

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

Type

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

Avantage compétitif

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

Niveau de développement

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

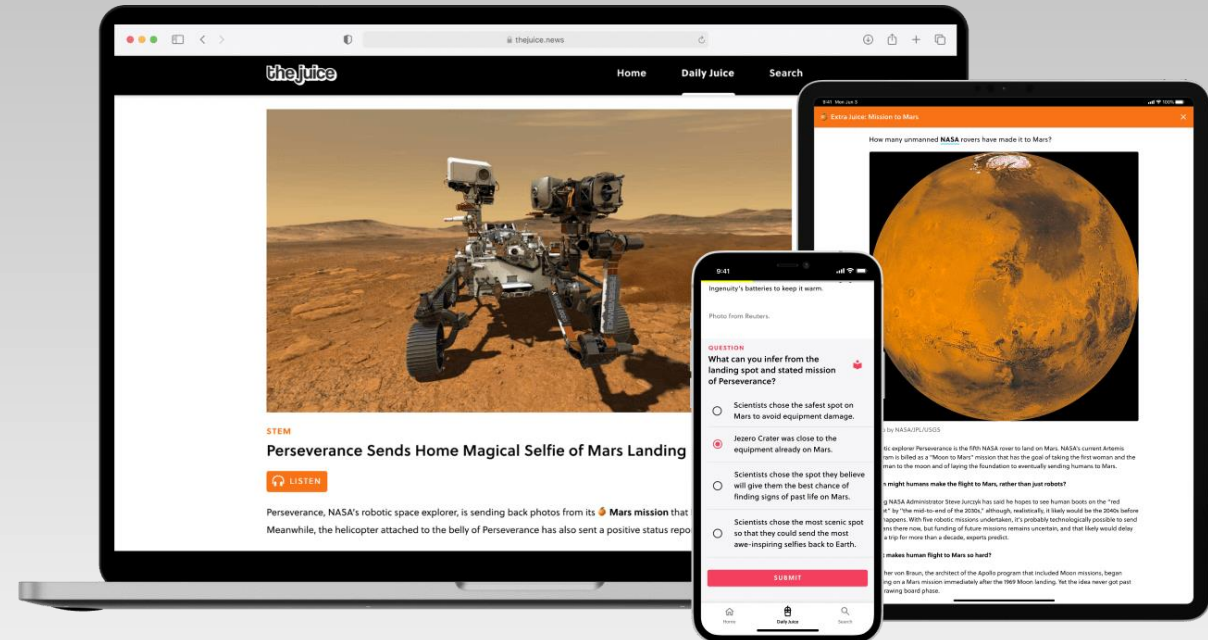
Nombre d'utilisateurs

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

Prix

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

Link <https://thejuicelearning.com/>



Comment cela marche ?

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

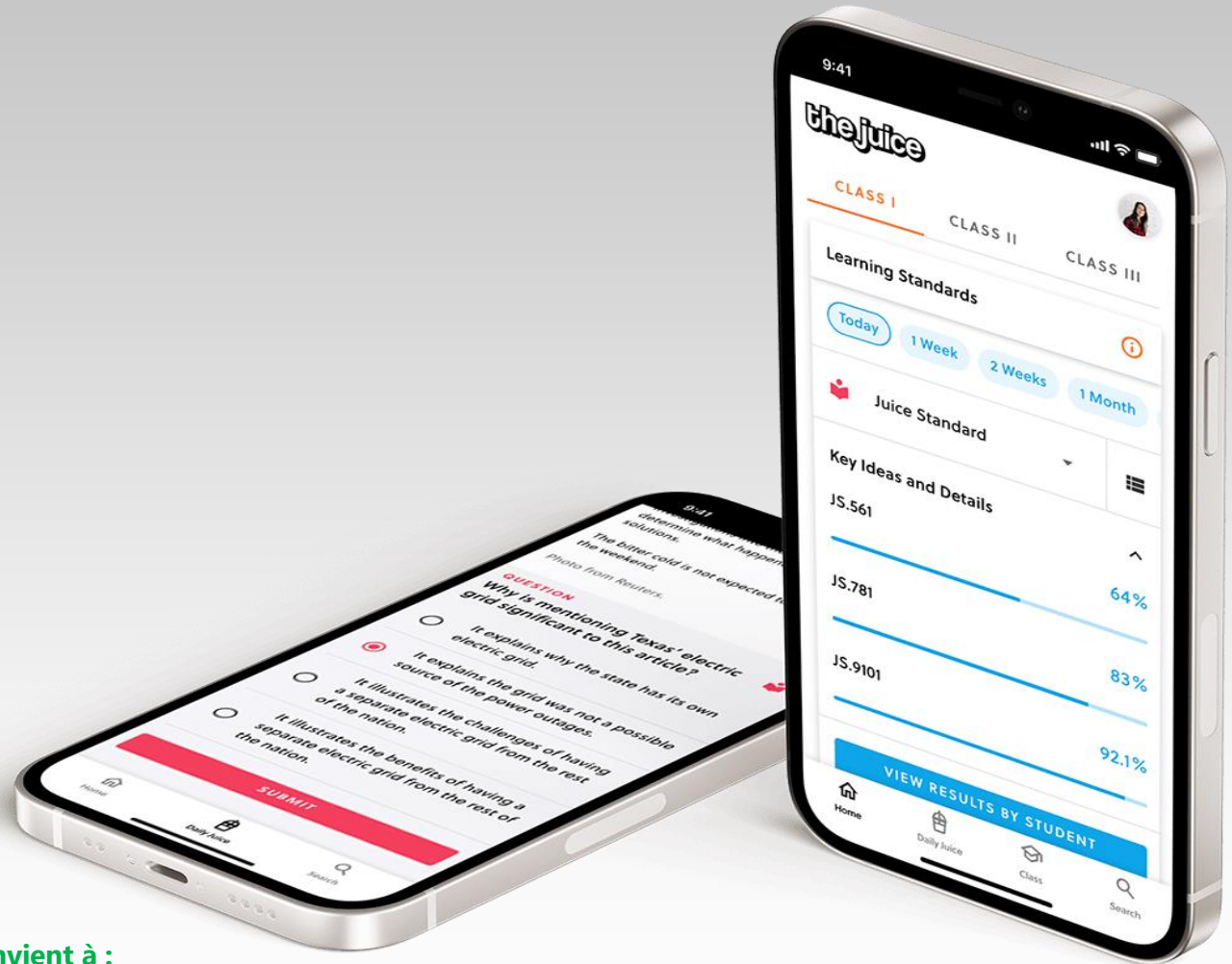
- 4 articles d'actualité éducative entre 200-300 mots
- 1-3 suppléments de l'actualité éducative qui permettent d'aller plus profondément dans l'analyse (entre 600 et 800 mots)
- Une infographie qui permet d'améliorer la lecture numérique
- Une "Bright Side story" qui parle d'une histoire inspirante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



The Juice : Développer l'esprit critique des apprenants

Bénéfices

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



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





The Juice : Développer l'esprit critique des apprenants

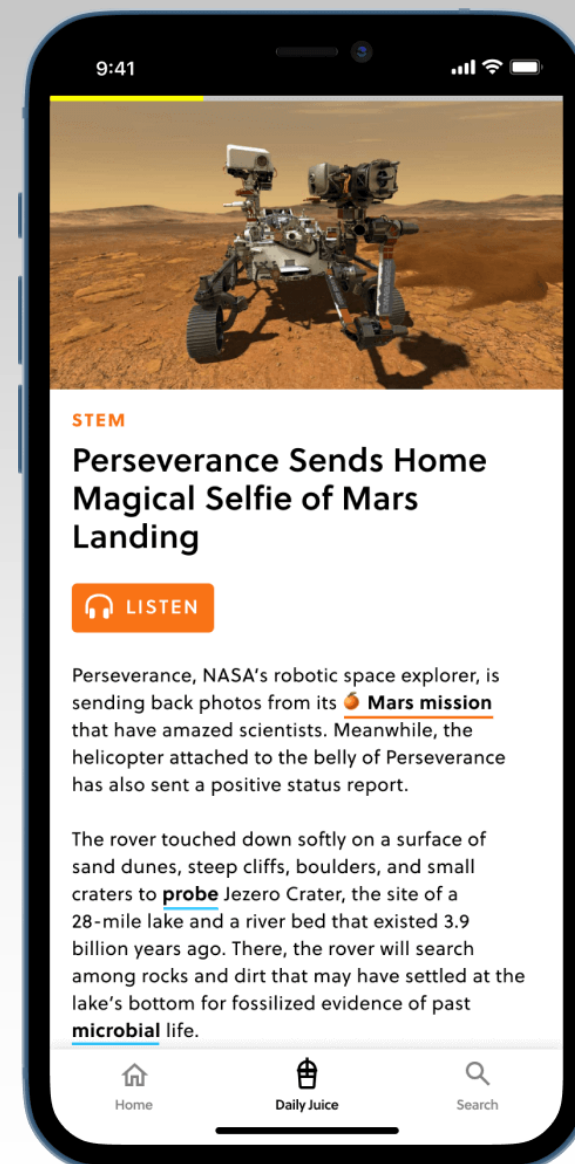
The Juice est une revue de presse réalisée par des enseignants et éducateurs afin de proposer aux élèves des actualités non biaisées et partisans dans plusieurs niveaux de compréhension et de lecture.

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

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

Reste que la solution présente certains désavantages :

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





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Beekee : Apprendre et transmettre en tout lieux

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

Type

Outil destiné à favoriser l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

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

Prix

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

Nombre d'utilisateurs

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

Niveau de développement

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

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



Comment cela marche ?

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



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Beekee : Apprendre et transmettre en tout lieux

Bénéfices

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



Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



Beekee : Apprendre et transmettre en tout lieux

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

La solution présente de nombreux avantages :

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

Reste que la solution présente certaines limites :

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





Vonder : Apprendre en s'amusant

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

Type

Outil d'aide à l'acquisition de connaissances.

Avantage compétitif

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

Niveau de développement

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

Nombre d'utilisateurs

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

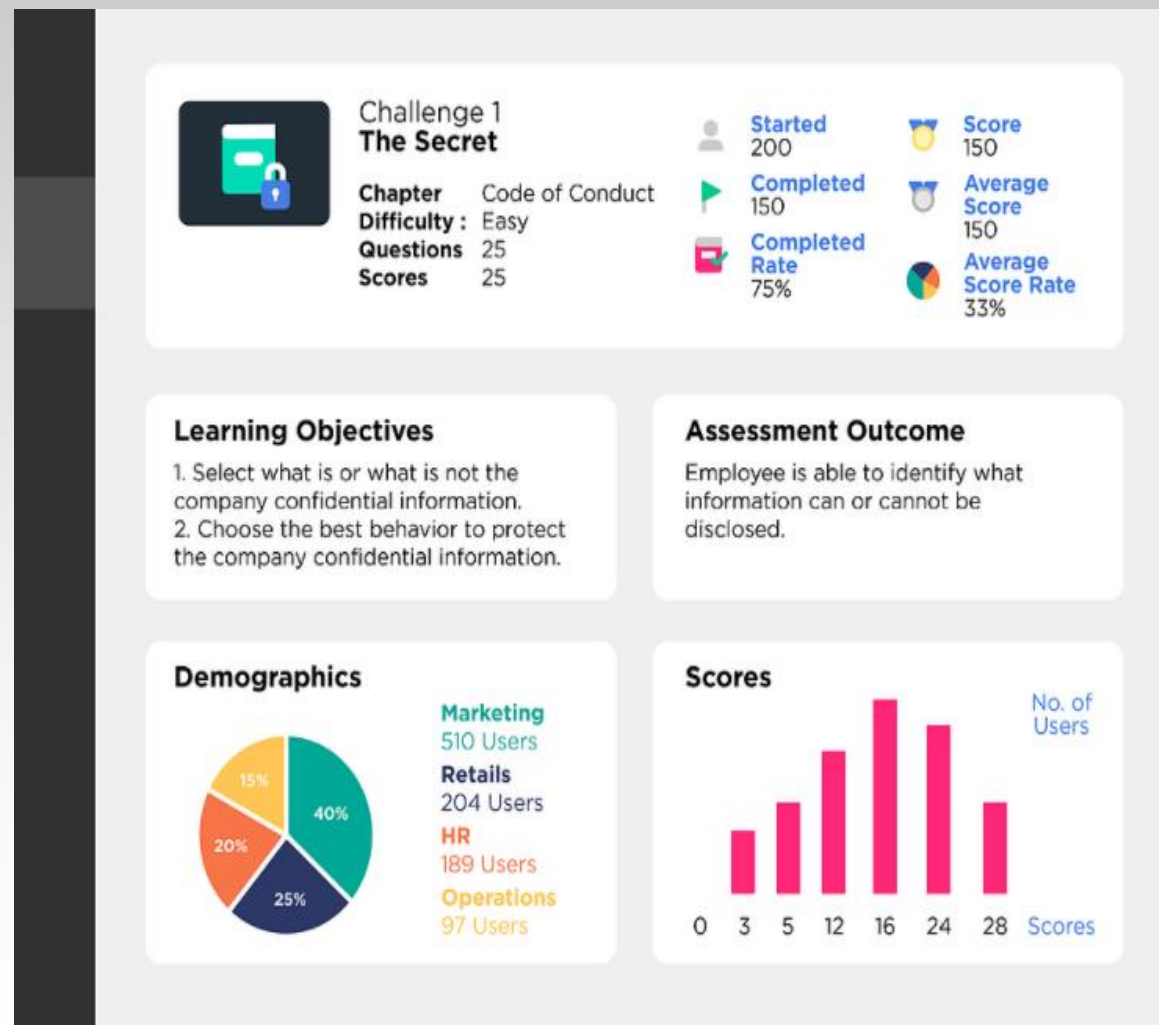
Prix

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

Comment cela marche ?

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

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

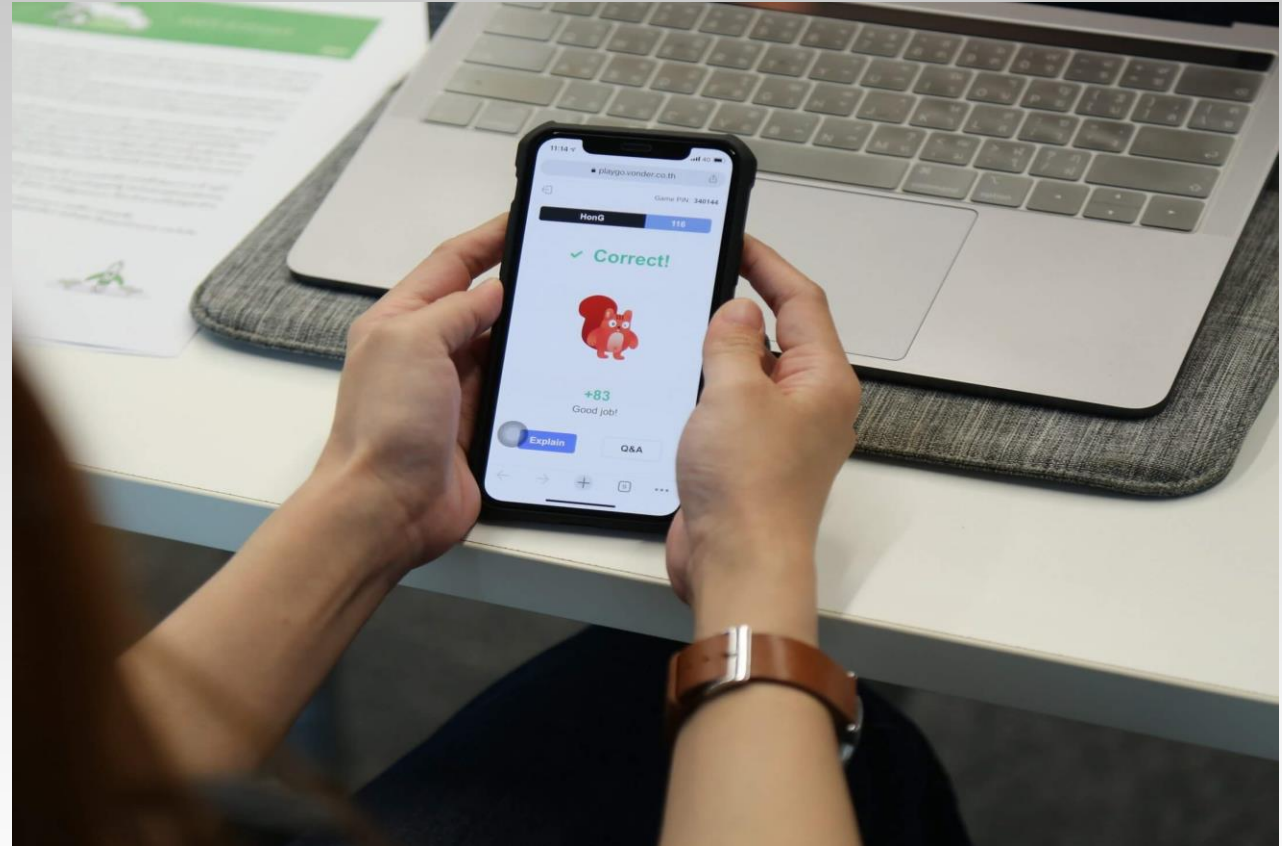




Vonder : Apprendre en s'amusant

Bénéfices

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



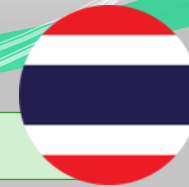
Convient à :

Ecole secondaire ★★★★★

Ecole primaire ★★★★★

Maternelle ★

Université ★



Vonder : Apprendre en s'amusant

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

La solution présente des avantages non négligeables :

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

Reste que la solution présente plusieurs désavantages :

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

