

# Quand l'EdTech rend le parcours d'apprentissage plus inclusif

*Mila, Power Z, Evidence B... De nombreuses startups ambitionnent de démocratiser l'accès à l'éducation des jeunes en s'appuyant sur la technologie. Alexandre Glaser, VC chez Educapital, présente les avancées de l'écosystème français en terme d'inclusion et les freins à lever.*

Temps de lecture : minute

---

28 septembre 2022

Selon les chiffres du gouvernement, 110 000 jeunes sortent chaque année de l'école sans diplôme. La lutte contre le décrochage scolaire est un des chevaux de bataille du gouvernement et les EdTech pourraient bien être des alliés de taille pour y arriver. Bien utilisé, le numérique peut être un outil de démocratisation permettant à chaque élève d'avancer à son rythme et de travailler sur ses points de difficulté.

*“La difficulté des EdTech est qu’elles doivent à la fois proposer des solutions qui s’adaptent aux besoins de chaque apprenant tout en étant la plus englobante possible pour toucher le plus grand nombre” , reconnaît Alexandre Glaser. C’est une des promesses de l’apprentissage adapté (adaptive learning) basé sur l’intelligence artificielle ou de l’apprentissage par le jeu.*

## Un parcours qui s'adapte

*“L’apprentissage adapté a fait des progrès colossaux ces dernières années, à la fois dans le B2B et le B2C même si le premier marché reste plus adressé” . Et l’Etat n’y est peut-être pas pour rien.*

En 2019, il lançait, en effet, le P2IA (partenariat d'innovations dans l'intelligence artificielle) afin de pousser le développement de telles solutions. Parmi les lauréates, on trouve ainsi Lalilo -dont l'application élabore un parcours adapté à chaque enfant en fonction de son évolution dans les jeux éducatifs proposés-, Mathia dont l'assistant échange avec l'enfant pour l'aider à apprendre en parlant ou encore Adaptiv'Math - solution dotée d'un algorithme de personnalisation dynamique. Cette dernière solution fait partie des concepts développés par Evidence B qui s'appuie sur l'intelligence artificielle, l'UX Design et les sciences cognitives pour inventer l'éducation de demain.



À lire aussi

PowerZ imagine rendre l'apprentissage scolaire aussi addictif que Fortnite

Ces solutions s'appuient sur les résultats des élèves qui, une fois analysés par les algorithmes, permettent à l'application de repousser des exercices sur les points faibles de l'élève. Ce qui permet de réduire l'ennui de l'élève et de conserver sa motivation. Autre solution pour engager les jeunes : le jeu.

# Quand le jeu fusionne avec l'éducation

Allier le jeu (video ou non) ) l'apprentissage n'a rien de nouveau, certains se rappellent peut être même d'Adibou. Mais de nombreuses startups misent sur cette association pour favoriser l'apprentissage *“De nombreuses études montrent qu'on apprend mieux et qu'on retient mieux les informations lorsqu'on s'amuse. La gamification offre beaucoup de réponses quand elle est bien utilisée”* , confirme Alexandre Glaser. Le jeu doit être pensé au service de l'apprentissage mais peut motiver les élèves qui ressentent une gratification en recevant des récompenses et sont ainsi encouragés à poursuivre sur leur lancée.

PowerZ fait partie des startups qui ont su se démarquer sur ce prisme même si, contrairement à beaucoup d'autres, elle ne se contente pas de proposer quelques petits jeux mais a véritablement développé un jeu video pour servir l'apprentissage.

## Accompagner les élèves

Verticale beaucoup moins exploitée pour le moment, celle des solutions pour les personnes atteintes de troubles dys ou malvoyantes se développent néanmoins. En France, la startup Mila propose un outil ludique de rééducation pour les enfants atteints de troubles dyslexiques qui mêle musique, neurosciences et numérique.



À lire aussi

Mila, le jeu musical qui améliore le parcours de soins des enfants « dys »

*“L’EdTech a le pouvoir de faire tomber les barrières géographiques, sociales et financières. Chez Educapital, nous croyons beaucoup aux solutions”* qui s’attaquent à ce type de trouble. *“Si ce secteur a de la valeur, c’est aussi sur ce type d’usage”* .

Et bonne nouvelle, on observe *“une traction intéressante des startups sur ces sujets”* , confie Alexandre Glaser. Qui présente plusieurs solutions comme un cahier de texte numérique avec un code couleur particulier facilitant l’apprentissage ou encore des outils de prise de notes intelligentes. DoubleYou Kids a, de son côté, inventé un assistant vocal destiné à accompagner les élèves du primaire déficients visuels dans l’apprentissage des mathématiques.

Toujours dans une optique d'accompagnement, on voit se développer des offres d'apprentissage en cohorte ou encore des assistants virtuels qui aident l'élève pendant qu'il fait ses devoirs et répondent aux questions

qu'il pose.

## Un difficile changement d'échelle

Le marché de l'EdTech est de plus en plus mature avec des solutions solides qui prouvent leur efficacité. *"Il y a un véritable élan vers le marché des EdTech depuis 5 ans avec une amélioration de l'offre et davantage de qualité qui se traduit également par une croissance des investissements dans le secteur"*, développe Alexandre Glaser. Il faut dire que le potentiel du marché est énorme puisqu'il *"devrait atteindre les 500 milliards d'euros d'ici à 2025"*, estime le VC. A certaines conditions.

Malgré un intérêt croissant pour les solutions développées par ces startups, celles-ci font face à un écueil : le passage à l'échelle. *"De nombreux services sont expérimentés par les écoles mais ils font face à des difficultés pour se déployer à grande échelle. Paradoxalement, c'est de cette manière que ces produits s'améliorent"* car ils se basent sur les données, poursuit Alexandre Glaser.

Plusieurs facteurs expliquent la complexité de ces startups à intégrer le monde de l'éducation. Après une période de doute sur leur efficacité, désormais avérée, il reste encore des défis structurels à adresser. Pour Alexandre Glaser, il *"faut que le monde de l'éducation s'empare réellement de ces solutions et il y a une véritable volonté de le faire. Il s'agit aujourd'hui d'une question de marché, il faut un accompagnement des pouvoirs publics"*.

La mise en place du P2IA est une première avancée mais il faut aller encore plus loin. *"Un nouveau P2IA centré sur des thèmes comme les problèmes dys ou la lutte contre le décrochage scolaire"* serait un atout, estime t-il.

---

