



BERGER VANINA & FRUHHINSHOLZ ALEXIS



ENTREPRISE : EN COURS DE CRÉATION



PRODUIT : ABILOUS

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Abilous est un logiciel éducatif tout-en-un, gamifié et personnalisé. L'application propose des parcours sur-mesure adaptés au niveau de l'élève et qui alternent les matières, des exercices interactifs très variés, des mini-jeux éducatifs et des défis pour motiver les élèves à maîtriser les fondamentaux et attiser leur curiosité. Des statistiques détaillées permettent aux parents et aux enseignants de suivre la progression de l'élève. L'enseignant pourra également créer son propre contenu interactif à l'aide de l'IA et corriger à l'aide de l'IA. Avec Abilous, apprendre devient un jeu d'enfant !



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Abilous a déjà son premier prototype de logiciel éducatif gamifié, multi-matières et multi-plateformes. Un premier tableau de bord de statistiques pour les parents ou enseignants existe. La prochaine phase consiste à développer l'algorithme d'adaptive learning pour permettre de créer des parcours sur-mesure, et l'éditeur de quiz assisté par l'IA. La création de la startup est prévue en 2025.

FINANCEMENTS OBTENUS

Bootstrapping & intégration de l'Inria Startup Studio depuis le 1er avril 2024



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Améliorer la connaissance du marché Edtech, mieux connaître les besoins et attentes des utilisateurs, faire des tests en situation réelle dans des classes pilotes et rencontrer des chercheurs/entrepreneurs de l'éducation.

Logiciel éducatif Multi-matières
Français, Maths, Sciences, Histoire, Géographie...



QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Gamification
- IA
- Adaptive Learning
- Méthodes d'apprentissage Montessori, Singapour...



RASAMOELY FANIRY



ENTREPRISE : SHAYPP



PRODUIT : Shaypp

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Shaypp est une plateforme numérique utilisant l'intelligence artificielle pour organiser des ateliers de créativité et des projets d'innovation sociale en classe. Elle répond à plusieurs besoins non satisfaits actuellement au sein de la classe : le développement des compétences transversales en classe tout en aidant les enseignants avec des produits numériques leur permettant de gagner du temps et de produire du contenu à la fois qualitatif et quantitatif. C'est aussi un produit qui aura la capacité d'élargir son marché car il pourra être adapté aux entreprises et aux différentes organisations et institutions.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

A ce stade, le social business canva est finalisé, les users stories du produit sont rédigés mais doivent être validées avec les utilisateurs cibles. Il convient maintenant de faire les recherches pour valider le concept, développer le prototype et le faire tester auprès des utilisateurs cibles. L'entreprise a pour ambition de lancer la version bêta au dernier trimestre 2025.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Valider le concept auprès des enseignants et des experts, de développer le prototype, de bénéficier de l'écosystème pour pouvoir ensuite intégrer le marché et faire tester le MVP aux écoles. Un besoin en accompagnement pour valider le concept et la viabilité du projet. Etre entourée et orientée pour la concrétisation du projet.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Innovation sociale
- Ateliers
- IA
- Créativité
- Cognition



PERNOT DU BREUIL HUBERT SAINT MARTIN FRÉDÉRIQUE



ENTREPRISE : CRÉADOP



PRODUIT : ELEPH'ANT

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Eleph'Ant est une suite d'outils pédagogiques permettant la mémorisation à long terme par les élèves. A ce jour 100% opérationnelle pour tout le primaire en Français et Maths, la plateforme Eleph'Ant permet au professeur de suivre sa classe, élève par élève en différencié ou non. Le professeur retrouve 100% des ressources en flashcards Français et Maths du CP au CM2, et peut lui-même créer de nouvelles flashcards. L'élève dispose soit de l'application ou des boites et flashcards physiques pour faire ses deux réitérations quotidiennes. Un programme d'autoévaluation par l'élève est également inclus. Les outils d'Eleph'Ant soutiennent fortement l'enseignant, lui permettent de mesurer les progrès, de différencier selon le besoin. Les élèves apprennent à mémoriser, se responsabilisent, s'autoévaluent, avancent à leur rythme, sereinement et surtout mémorisent à long terme avec une grande facilité. Ce processus leur permet de prendre confiance en eux et de vivre sereinement leur scolarité.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

CréaDop est actuellement dans sa 4e année de développement. Après une phase de prototypage de boites de réitération et de flashcards, ainsi qu'une large phase de tests, elle lancera la mise en marché de ces solutions à des tarifs très contenus et diffusera au maximum dès la rentrée de Septembre 2024. La prochaine étape de l'entreprise est le lancement d'une collaboration avec les enseignants du collège et lycée, ainsi que des filières professionnelles pour finaliser les cahiers des charges des outils adaptés pour ces niveaux afin qu'ils puissent eux-mêmes les lancer pour la rentrée 2025.

FINANCEMENTS OBTENUS

Financements et subventions BPI, CIR, CII, JEI



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

S'assurer de fournir des produits parfaitement en cohérence avec les besoins, en soutenant efficacement les enseignants dans leur travail au profit des élèves. Rendre le meilleur service possible au meilleur rapport qualité/prix.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Mémorisation
- Flashcards
- Sciences cognitives
- Décrochage scolaire



LENCZNER MICHEL



ENTREPRISE : EBOP



PRODUIT : EBOP

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

EBOP est une application d'apprentissage des mathématiques. Elle permet notamment la création, la correction et la production de feedbacks précis pour des exercices nécessitant une réponse sous forme de raisonnement. Destinée aux élèves de collège, lycée et enseignement supérieur, l'application vérifie et produit des feedbacks sur les erreurs commises, tout en étant ludique avec un système de compétences et de quêtes pour l'apprenant.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le MVP 1 de la solution EBOP est prévu pour la rentrée de septembre 2024. Des tests seront réalisés avec des étudiants de 1ère année à l'UTBM et avec élèves de collège. Une recherche de financements est également en cours pour la maturation en vue de la commercialisation B2B.

FINANCEMENTS OBTENUS

RITM BFC



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Bénéficier de l'appui et du savoir-faire de spécialistes. Une articulation avec la recherche actuelle, un accès aux bases de données, une méthodologie et des indicateurs pour analyser la performance du produit, des tests en condition réelle et comprendre les critères d'évaluation utilisés par les chercheurs.



QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Mathématiques
- Gamification
- Feedbacks précis
- Raisonnement



KNEBELMANN NOÉMIE & JOZON ANNE-LAURE



ENTREPRISE : LE PTIT OBSERVATOIRE



PRODUIT : LE PTIT OBSERVATOIRE

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Le P'tit Observatoire est une application gratuite à destination des enseignants pour centraliser et partager leurs observations d'élèves, notamment ceux à besoins particuliers. Grâce à la centralisation de leurs observations, les enseignants peuvent bénéficier de plans d'actions personnalisés par élève, générés par une intelligence artificielle et alimentés par la base de contenus sur la pédagogie de l'observation.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'application Le P'tit Observatoire est déjà disponible sur les Stores Android et Apple. Avec 1500 premiers utilisateurs, l'entreprise souhaite maintenant accélérer la communication et la diffusion. Elle commencera en 2024 les démarches pour inscrire sa ressource dans le GAR afin de pouvoir la diffuser auprès de l'Education Nationale. Elle aimerait également mener une étude d'impact de la ressource pour les AESH et les éducateurs en ULIS.

FINANCEMENTS OBTENUS

Espérance Banlieue, Fondation CMA-CGM



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Diffuser l'application pour les enseignants. Échanger avec les chercheurs et avoir une meilleure compréhension des contraintes institutionnelles. S'assurer de la réponse aux contraintes de l'Education Nationale en matière de protection des données personnelles et d'intelligence artificielle. Initier une recherche scientifique sur le terrain. Collaborer pour co-construire une étude d'impact auprès des AESH et des éducateurs en ULIS, afin de répondre aux besoins de l'école inclusive.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Observation
- Pédagogie
- Élèves à besoins particuliers
- École inclusive



BILKE MARIE-ANNE



ENTREPRISE : SAVIO ÉDUCATION



PRODUIT : SAVIO, LE FRANÇAIS EN S'AMUSANT

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Savio est une plateforme d'enseignement du français langue maternelle pour les cycles 2 et 3. L'application est destinée aux apprenants type enfant francophone expatrié dans un pays anglophone. L'apprenant est placé sur un parcours illustré et interactif, avec un avatar et des éléments de gamification simples. Les notions du programme de français sont réparties de façon progressive et alternée dans les étapes du parcours. Les parents et les enseignants ont accès, quant à eux, de multiples fonctionnalités, telles que le suivi des activités faites, la création de certificats, la création de classes et groupes de niveaux, de fonctionnalités pour trouver rapidement les ressources pédagogiques, et surtout d'outils de différenciation pédagogique.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Savio est aujourd'hui commercialisée et a obtenu un marché public auprès de l'Agence pour l'Enseignement du Français à l'étranger. Les prochaines étapes pour l'entreprise sont d'améliorer le référencement du site, augmenter les ventes d'ici fin 2024, constituer un conseil scientifique pour donner un avis sur les prochains développements; et en 2025, réaliser une étude d'impact et intégrer des éléments d'IA dans la plateforme.

FINANCEMENTS OBTENUS

Prêts bancaires, prêts BPI



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Participer à des synergies d'un groupe de créateurs d'entreprises. Mises en relation avec les laboratoires de recherche et les académies. Rencontrer des acteurs de l'éducation et des chercheurs dans les domaines de la didactique du français, de l'ingénierie pédagogique, de l'inclusion et de l'IA.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Français
- Enfant expatrié
- Gamification



AJANG BAHMAN



ENTREPRISE : EN COURS DE CRÉATION



PRODUIT : SCHEMEX

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Schemex est une solution SaaS hybride qui conjugue digital et coaching-tutorat humain en visio pour adapter l'entraînement cognitif scientifique à l'aide aux apprentissages scolaires et académiques pour les élèves et étudiants. Elle a pour capacité d'améliorer l'autonomie, les résultats scolaires et la confiance en soi par des actions répétées et précises sur les deux versants cognitifs et conatifs. Ceci pour assurer une augmentation du Sentiment d'Efficacité Personnelle (SEP) en compréhension et communication de concepts, centraux pour la compréhension profonde et l'apprendre à apprendre. Notre solution y parvient par l'entraînement d'une métacognition efficace car multi-modale, successivement visuel-graphique, auditivo-verbale et socio-cognitive. Secondement, elle stimule aussi la satisfaction à penser et comprendre le perçu comme complexe ou compliqué en étant guidé chaque mois, seul ou en groupe par nos coaches-tuteurs.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Après l'élaboration des arguments décrivant les bases scientifiques de la méthode Schemex, l'entreprise a maintenant pour objectifs de terminer et valider la maquette pour préparer le MVP, le présenter à la BPI pour subventions, et à plus long terme, la conception de parcours contenus pédagogiques Schemex de formation qui seront applicables aux contenus individuels des apprenants via la webApp.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Renforcer la crédibilité scientifique en amorçant de futurs validations expérimentales de l'efficacité de la méthode pour la compréhension et la mémorisation. Acculturation au domaine de la EdTech, collaboration avec des laboratoires travaillant sur la cognition dans les apprentissages et la pédagogie pour monter une validation expérimentale de la méthode Schemex.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Apprentissages
- Binôme
- Cognitif
- Conatif
- Résultats scolaires
- Estime de soi



HEUZÉ JULIEN



 ENTREPRISE : PROJET ZORRO

 PRODUIT : ZORRO

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Le projet Zorro a pour objectif d'éveiller et d'entraîner les adolescents à se protéger des cyber-menaces. Il permet aux collégiens et aux lycéens de les entraîner par la pratique à identifier les attaques de phishing et de grooming, et de les rendre autonomes dans la gestion de leur sécurité sur Internet.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'entreprise a pour objectif principal de développer un catalogue de 12 simulations dans les 6 prochains mois.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Un accès privilégié aux laboratoires de CY Cergy Paris Université en Sciences de l'Education, ainsi qu'aux sites d'expérimentation en situation réelle en collège et en lycée.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Cybersécurité
- Phishing
- Autonomie
- Collège & Lycée