





#### DÉCOUVREZ LES 9 CANDIDATS DE LA PREMIÈRE ÉDITION DU PROGRAMME

### PÂQUET JORDANE



### T-LIPPS Avec le projet T-Prof

T-Prof est une solution répondant au besoin de formation des enseignants, notamment à la conduite de classe. Il s'agit d'un simulateur virtuel intégrant une IA capable de gérer les réactions des élèves en calculant les émotions et le taux d'apprentissage de ces derniers.





### AZEVEDO HÉLÈNE

#### Projet MODCO

La solution ModCo propose d'utiliser en classe les téléphones des élèves dans les conditions spécifiques définies selon le règlement intérieur. ModCo se compose ainsi d'une application mobile, destinée aux élèves, et d'une interface web, pour les professeurs : l'élève accède aux contenus numériques pédagogiques préparés au préalable par son professeur et ce dernier peut s'assurer sur son tableau de bord que ses élèves sont assidus et sont bien en train de travailler et non pas sur leurs usages récréatifs habituels.



### BEEGUP...

## CACOUAULT SOPHIE & MALRIEUX SOPHIE

### LOUISE MICHEL Avec le projet BEEGUP

Beegup est une solution numérique Edtech dédiée exclusivement à la pratique orale des langues étrangères : un réseau sécurisé de correspondants pour parler les langues et progresser à l'oral Notre ambition est d'aider les enseignants de langues à atteindre leurs objectifs pédagogiques sur la compréhension et l'expression orales en proposant une expérience d'apprentissage qui fait sens et qui renforce les compétences des élèves. Une solution de mobilité virtuelle qui favorise l'égalité des chances face aux enjeux du plurilinguisme des jeunes.





# VÉLON BAPTISTE JULIEN NICOLAS & BEUTEL ROMAIN

#### Projet PLENUMI

Plenumi a pour ambition d'améliorer l'apprentissage des élèves en leur proposant un accompagnement personnalisé qui combine des exercices à difficulté adaptative et un suivi grâce à l'analyse des données. Cela permet également à l'enseignant d'organiser son travail avec des outils qui, grâce à la récolte de données sur le travail des élèves sur la plateforme, sont en mesure d'identifier les notions sur lesquelles accentuer le travail, à la fois de manière individuelle et collective.





### DESMOULINS JEAN-PIERRE

### NUKKAI Avec le projet KartOOn

KartOOn est un projet hybride présentiel/numérique qui utilise des jeux de cartes adaptés pour travailler les compétences mathématiques du socle commun et le vivre ensemble chez des élèves de cycle 2. La solution a pour ambition de donner aux enseignants un moyen ludique de traiter les problèmes de vivre ensemble et de constituer un outil permettant la personnalisation de l'apprentissage et le retour sur les progrès de chaque élève dans les compétences visée.







### JAMBROS SAS Avec le projet Sylex

Sylex constitue une ressource numérique d'éducation à la sexualité. La solution se traduit en une plateforme à destination des adolescents et des professionnels de l'éducation pour mener des séances d'éducation à la sexualité en classe. Sylex cherche notamment à offrir une approche ludique, sécurisée et bienveillante pour aborder de manière scientifique et décomplexée les sujets de physiologie, de relation à soi et aux autres, de protection et de prévention.





### SCHULLER QUENTIN B BAHL CATHERINE

### INFOW! Avec le projet WoW! News

Il s'agit d'une solution numérique visant l'éducation aux médias pour des enfants entre 8 et 12 ans. La solution propose aux enfants un parcours hebdomadaire en 3 étapes : la présentation d'un sujet d'actualité, le développement du sujet avec un angle positif en format écrit et vidéo, la mise en action grâce à des propositions que les enfants peuvent mettre en œuvre au quotidien.



## BOTOKRO ARLÈNE BONNET WANDRILLE & LEBBE SÉBASTIEN

### WOOCLAP SA Avec le projet WOOFLASH

Wooflash est un outil de micro-learning intelligent, interactif et collaboratif qui s'appuie sur des principes de neuro-éducation pour améliorer l'apprentissage et notamment la révision. L'ambition de Wooflash est d'assurer un parcours personnalisé de révision aux apprenants, de leur proposer une méthode active de révision afin de mieux apprendre et d'avoir enfin un suivi statistique de leurs apprentissages.



### PERRIN ALIMA LOVELYNE

### KOOLOO SAS Avec le projet Mobil Education

L'application Mobil Education a pour but de permettre aux utilisateurs – collégiens et lycéens camerounais – de réviser leurs cours et de faire des quiz. L'idée est de développer à terme une fonctionnalité (tableau de bord) qui permette à l'enseignant de recevoir des notifications et des indications sur les points de difficultés des apprenants.

