



**GOVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**L'INNOVATION AU SERVICE  
DE L'ENSEIGNEMENT SCOLAIRE :  
PRESENTATION DES ED TECH  
LAUREATES DES DERNIERS DISPOSITIFS**

DOSSIER DE PRESSE

27 juin 2022

# Sommaire

- 2** – Sommaire
- 3** – Editos
- 4** – À propos de FRANCE 2030
- 5** – L'innovation au service de l'enseignement scolaire
- 6** – La stratégie enseignement et numérique de France 2030
- 8** – Les premiers lauréats des dispositifs lancés
  - 8** – *Les challenges éducation*
  - 12** – *Le marchés pour les territoires numériques éducatifs*
  - 17** – *Le fonds Educapital 2*



# Editos



**M. Pap Ndiaye**  
Ministre de l'Éducation  
nationale et de la  
Jeunesse

« Ma première priorité en matière de numérique éducatif est de contribuer à la réduction des fractures (sociales, géographiques et cognitives). Des progrès scientifiques et techniques immenses ont été réalisés ces dernières années dans ce domaine et ils doivent se diffuser et rayonner au sein des établissements scolaires au profit des meilleures pratiques pédagogiques.

L'Etat doit ainsi contribuer à orienter la commande publique pour que celle-ci permette à une filière Edtech française souveraine de se développer avec vigueur au profit des 12 millions d'élèves et de l'ensemble de la communauté éducative.

Avec la stratégie d'accélération « Enseignement et numérique » (qui intègre notamment l'extension des Territoires numériques éducatifs à dix nouveaux départements et les challenges innovation), le SGPI montre qu'il joue un rôle clé pour soutenir cette ambition. Cette position en fait un partenaire essentiel de l'éducation et de notre ministère. Avec France 2030, une nouvelle page ambitieuse et enthousiasmante est en train de s'écrire. »



**M. Bruno Bonnell**  
Secrétaire général pour  
l'investissement

« Pour remporter les défis de l'éducation et la formation des jeunes, les programmes d'investissements d'avenir hier et France 2030 aujourd'hui ont lancé une politique ambitieuse autour de la stratégie nationale « Enseignement et Numérique ».

Autour d'elle, ce sont tous les acteurs qui se rassemblent et construisent ensemble les solutions innovantes pour l'école de demain : État, collectivités territoriales, chercheurs, enseignants, Ed Tech, opérateurs. Tous ensemble ouvrent à trois objectifs majeurs : améliorer la réussite de tous et réduire les inégalités, construire une école plus résiliente et un numérique souverain, soutenir le dynamisme économique des Ed Tech.

Aujourd'hui, nous célébrons 72 projets innovants portés par 44 entreprises de la Ed Tech française. 53,7 M€ de France 2030 qui ont été mobilisés dans l'innovation permise par les Ed Tech, et ce au bénéfice de la meilleure réussite des élèves. »

# À propos de FRANCE 2030

## Le plan d'investissement France 2030 :

**Traduit une double ambition :**  
transformer durablement des secteurs clefs de notre économie (énergie, automobile, aéronautique ou encore espace) par l'innovation technologique, et

positionner la France non pas seulement en acteur, mais bien en leader du monde de demain. De la recherche fondamentale, à l'émergence d'une idée jusqu'à la production d'un produit ou service nouveau, France 2030 soutient tout le cycle de vie de l'innovation jusqu'à son industrialisation.

# 54 Mds€

seront investis pour que nos entreprises, nos universités, nos organismes de recherche

**Est inédit par son ampleur :**  
54 Mds€ seront investis pour que nos entreprises, nos universités, nos organismes de recherche, réussissent pleinement leurs transitions dans ces filières stratégiques. L'enjeu est de leur permettre de répondre de manière compétitive aux défis écologiques et d'attractivité du monde qui vient, et faire émerger les futurs champions de nos filières d'excellence. France 2030 est défini par deux objectifs transversaux consistant à consacrer 50 % de ses dépenses à la décarbonation de l'économie, et 50 % à des acteurs émergents, porteurs d'innovation sans dépenses défavorables à l'environnement (au sens du principe *Do No Significant Harm*).

**Sera mis en œuvre collectivement :**  
pensé et déployé en concertation avec les acteurs économiques, académiques, locaux et européens pour en déterminer les orientations stratégiques et les actions phares. Les porteurs de projets sont invités à déposer leur dossier via des procédures ouvertes, exigeantes et sélectives pour bénéficier de l'accompagnement de l'État.

**Est piloté par le Secrétariat général pour l'investissement** pour le compte du Premier ministre.

**Le plan France 2030 est piloté par le SGPI pour le compte du Premier ministre et mis en œuvre par l'Agence nationale de la recherche (ANR), l'Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie (ADEME), Bpifrance et la Caisse des Dépôts et Consignations (CDC).**

# L'innovation au service de l'enseignement scolaire

France 2030 accompagne l'innovation en favorisant la co-construction et l'adoption de solutions numériques éducatives avec les Ed Tech au service de la réussite éducative de tous les élèves. Au travers des Challenges Education et du marché de ressources numériques éducatives des 12 Territoires numériques éducatifs (TNE), ce sont 72 solutions innovantes créées par 44 entreprises de la Ed Tech qui sont mises à disposition des élèves et des enseignants. Grâce au fonds Educapital 2, des entreprises vont voir accompagner leur croissance nationale et internationale.

## Les enjeux

Avec la crise sanitaire, les pratiques numériques ont été décuplées et avec elle la transformation des usages et des manières d'enseigner en classe. Le secteur de la Ed Tech a répondu au besoin des écoles – et au-delà des universités et organismes de formation – de solutions innovantes pour assurer la continuité pédagogique en dehors des murs de l'école. Le secteur a connu une croissance inédite : avec 90 entreprises créées en 2020-2021, ce sont environ 500 Ed Tech françaises qui emploient 10 000 employés, génèrent un CA de 1,3 Milliard €. 13% d'entre elles sont exclusivement spécialisées sur le segment scolaire et 27% non exclusivement<sup>1</sup>.

Il faut aujourd'hui d'aller plus loin pour pérenniser ces acquis et les diffuser en les rendant accessibles à tous et adaptés aux besoins de chacun pour contribuer à une meilleure réussite des élèves.

Il est apparu que la complémentarité et la co-construction sont clés pour contribuer à la réussite des élèves grâce au numérique et à des pratiques pédagogiques innovantes : les outils numériques doivent prendre en compte les spécificités des apprenants et les usages pédagogiques doivent être repensés. Les acteurs publics, en lien avec les collectivités territoriales, et les acteurs privés doivent œuvrer de conserve pour accélérer cette transformation et assurer son déploiement sur tout le territoire, afin que chaque enseignant, chaque établissement, chaque apprenant et chaque famille puissent tirer le meilleur profit du numérique éducatif.

C'est pourquoi dans le cadre de France 2030 et de son levier « formation et enseignement », la stratégie d'accélération « Enseignement et numérique », porte l'ambition majeure de soutenir la transformation de notre système d'enseignement et la structuration et la consolidation de l'écosystème numérique pour l'éducation. En

<sup>1</sup> La filière Ed Tech française : enjeux et perspectives, étude de EY-Parthénon pour la banque des Territoires et Ed Tech France, mars 2022.

jouant sur une palette de leviers, elle contribue ainsi à renforcer l'efficacité de notre système d'enseignement, la compétitivité, la souveraineté et l'influence de notre pays dans le monde.

Au travers des Challenges Education et du marché de ressources numériques éducatives à destinations des 12 Territoires numériques éducatifs (TNE), ce sont 72 solutions innovantes créées par 44 entreprises de la Ed Tech qui sont mises à disposition des élèves, des enseignants et des établissements. Et grâce au fonds Educapital 2, des entreprises vont voir accompagner leur croissance nationale et internationale. Ce sont donc au total, pour ce premier semestre 2022, 53,7 M€ de France 2030 qui ont été mobilisés dans l'innovation permise par les Ed Tech, et ce au bénéfice de la meilleure réussite des élèves.

## La stratégie enseignement et numérique de France 2030

### Ambition

Dotée de 594 millions d'euros dans le cadre de France 2030, la stratégie d'accélération « Enseignement et numérique » doit répondre à deux impératifs :

- 1) renforcer les aptitudes et les compétences nécessaires pour préparer à une formation tout au long de la vie
- 2) favoriser la mise en place d'un écosystème d'éducation numérique français hautement performant

Elle se fixe pour cela plusieurs objectifs :

- **Accroître l'efficacité de notre système d'enseignement** : le numérique constitue un puissant levier de transformation et d'amélioration du système éducatif. C'est une nouvelle impulsion pour la formation tout au long de la vie. Il s'agit de faire progresser la France parmi les nations les plus performantes dans l'enseignement et de garantir des parcours de réussite scolaire et universitaire pour tous, avec pour effet, entre autres, de réduire les inégalités scolaires. Les outils d'orientation, portfolios des compétences, ressources éducatives labellisées, aide à la personnalisation des parcours, ou encore les actions pour réduire les fractures numériques, sont quelques-uns des enjeux que vient renforcer la stratégie d'accélération « Enseignement et numérique ».
- **Transformer et renforcer l'économie de la EdTech** : la EdTech (Educational technology) représente un secteur économique dynamique à fort enjeu de compétitivité dans lequel investissent massivement les grands pays. La EdTech française souffre encore d'un moindre investissement et de difficultés à trouver des marchés viables, en particulier dans le secteur public. La crise sanitaire a confirmé la nécessité du passage à l'échelle supérieure de nombreux acteurs pour absorber la demande future. La stratégie d'accélération « Enseignement et numérique » doit les accompagner pour renforcer l'indépendance de notre système éducatif, soutenir l'innovation et permettre aux entreprises françaises

de développer leur activité à l'international.

- **Offrir un cadre qui préserve la souveraineté et la capacité d'influence** : au-delà de l'impact économique immédiat pour la EdTech française, le recours à des solutions numériques étrangères est synonyme de captation des données. Enjeux essentiels, la protection des données personnelles et la souveraineté liée à notre système national d'enseignement doivent être préservés avec des solutions pérennes et sécurisées. Par ailleurs, en diffusant des modèles pédagogiques français, en promouvant la francophonie et les approches défendues par la France au niveau international en matière d'environnement, de santé, d'agriculture et d'alimentation ou d'égalité hommes/femmes, la transformation numérique de l'enseignement accompagnée par la progression du secteur de la EdTech peut être un levier d'influence pour la France. C'est cet effort que soutiendra la stratégie « Enseignement et numérique ».

## Actions lancées

Un « Programme Equipements Prioritaires et de Recherche » (PEPR) « Enseignement et numérique » doté de 77 M€ sur 10 ans permettra de constituer un entrepôt de données éducatives (Education Data Hub) à même de contribuer à la fois à un pilotage par la donnée des établissements et des académies, mais aussi à un travail affiné des enseignements à partir des traces d'apprentissages, et des EdTech pour les ressources existantes et à créer. Il contribuera à structurer la communauté des chercheurs français dans le domaine en permettant des programmes de recherche sur le numérique éducatif – réussite, inclusivité – en association avec des EdTech eux aussi.

**Des Démonstrateurs qui permettront de tester, d'accélérer et de repérer les meilleures pratiques pour accélérer les usages du numérique dans l'enseignement :**

- Des « démonstrateurs numériques territoriaux » sont ainsi déployés pour 3 ans dans le scolaire (12 Territoires Numériques Educatifs) et dans le supérieur (17 Démonstrateurs qui couvrent 70 établissements français d'enseignement supérieur)
- Des démonstrateurs communs à l'enseignement scolaire et à l'enseignement supérieur comme Avenir(s) doté de 30 M€ piloté par l'ONISEP et l'Université Savoie-Mont-Blanc, avec un double objectif : améliorer l'orientation des élèves vers leurs études supérieures, en associant les informations à l'aide à la construction des projets professionnels par l'identification des compétences personnelles (compétences douces ou « soft skills ») et créer un portefeuille numérique de compétences, à terme mis à disposition de chaque élève dès la 3ème, interopérable avec ceux du supérieur et ceux du monde du travail.
- Des solutions pédagogiques fondées sur les outils numériques au travers de Challenges Education et de Partenariats d'innovation en Intelligence Artificielle, ou le soutien au déploiement des projets E-FRAN.
- La formation initiale et continue au numérique des enseignants et des personnels qui accompagnent la transformation pédagogique avec des formations innovantes dans le cadre de l'appel Compétences et métiers d'avenir,

Grâce à l'investissement massif mis en œuvre dans la stratégie « Enseignement et numérique », l'État accompagne la transformation de notre système éducatif.

# Les premiers lauréats des dispositifs lancés

## Les Challenges Education

Les Challenges Education poursuivent la dynamique d'innovation ouverte entamée dans le cadre des « Challenges Big Data » en 2014, « Challenges Numérique » en 2015 et « Challenges Intelligence Artificielle » en 2017, opérés par Bpifrance dans le cadre du Programme d'investissements d'avenir.

L'objectif des Challenges Education est de favoriser des démarches d'open innovation (« innovation ouverte ») entre des entités publiques confrontées à des enjeux numériques liés à l'éducation et des entreprises développant des technologies innovantes et de nature à faire émerger des solutions radicalement nouvelles pour tous les acteurs.

5 domaines du numérique éducatif ont été identifiés comme prioritaires : « Big data », « IA au service des apprentissages », « Objets intelligents », « Outils collaboratifs » et « Outils d'apprentissage favorisant la simulation et l'immersion ».

### Les Challenges Education se déroulent en deux phases distinctes :

- Lors de la première phase, un appel à manifestation d'intérêt, lancé le 25 novembre 2020 et clôturé le 22 janvier 2021, s'adresse à des « sponsors » potentiels, entités publiques porteuses d'une problématique applicative précise et pouvant disposer de jeux de données. **34 propositions de challenges ont été reçues, issues du CNED, de différentes académies ou encore de l'Onisep.** Au terme d'une sélection réalisée par le Ministère de l'Education Nationale et le Secrétariat Général pour l'Investissement, avec l'appui de Bpifrance, 17 propositions de Challenges ont été retenues.
- Lors de la deuxième phase, un appel à projets « Lauréats », lancé le 8 juillet 2021 et clôturé le 6 octobre 2021, a permis de sélectionner une ou plusieurs start-up(s) ou PME « lauréate(s) », présentant une solution innovante pour répondre à la problématique qu'il a posée, et ce dans un délai de 3 à 18 mois, avec une preuve de concept. **L'appel a reçu 27 dossiers de candidatures en réponses à 15 des 17 challenges retenus.** La sélection des lauréats est réalisée par les sponsors, avec le cas échéant l'appui du Ministère de l'Education Nationale, du Secrétariat Général pour l'Investissement et de Bpifrance. A l'issue de la sélection, 11 challenges ont trouvé leur lauréat.



Les travaux de recherche et développement nécessaires à la réalisation de la solution innovante peuvent faire l'objet d'un financement du PIA sous forme de subvention (45% des dépenses éligibles pour une petite entreprise, 35% des dépenses éligibles pour une moyenne entreprise). Les lauréats peuvent bénéficier d'une aide financière d'un montant d'1 million d'euros maximum. Ils conservent l'entière propriété intellectuelle de leurs travaux réalisés dans le cadre des challenges.

Les sponsors, confrontés à des enjeux numériques, peuvent ainsi collaborer avec des startups et PME innovantes, porteuses de solutions de rupture.

## LES PROJETS RETENUS

### AXE « BIG DATA »

#### **CAPDATA - CAP Parcours et IA**

*IH2EF avec Million Roads*

Organiser et développer l'exploitation des données dont dispose l'IH2EF pour améliorer son offre de service et ses contenus de formation (individualisation des parcours notamment).

Doter l'Institut d'une vision prospective lui permettant d'adapter son offre et les modules de formation associés mais également de mieux dimensionner les dispositifs (y compris dans la pertinence à hybrider les contenus).

#### **CARTO - Carto My road**

*ONISEP avec MillionRoads*

Offrir un outil de visualisation dynamique des parcours de formation possibles, en mettant l'accent sur la variété des chemins à partir d'un choix initial jusqu'à un secteur donné, en s'appuyant à la fois sur les possibilités réglementaires de passage d'un niveau de formation à un autre et sur des parcours réels.

#### **Mytoutatice - 3CS**

*Rectorat de l'académie de Rennes avec Cozy Cloud*

Un espace numérique personnel (ENP) pour les élèves

Mettre à disposition des élèves un espace numérique personnel (ENP) compatible avec tout type de terminal, accessible en ligne, qui leur permet de collecter des contenus personnels dispersés, de stocker leurs productions, etc. Ainsi, les élèves pourront accéder à leurs données année après année, et assurer la continuité de leurs parcours. L'intégralité des contenus de cet espace numérique personnel sera récupérable par son propriétaire à tout moment.

#### **2EO – 2EO MY SERIOUSGAME**

*CNED avec My Serious Game, Interview App, Voca Coach*

Créer une solution d'évaluation formative synchrone et asynchrone pour personnaliser des parcours d'apprentissage des compétences orales. Il est attendu une approche pédagogique alliant l'entraînement à la pratique de l'entretien et des évaluations portant sur les compétences et les connaissances attendues pour un examen, clefs de succès pour les élèves/étudiants.

#### **IAFLUENCE / KALIGO**

*Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP - MENJ) avec Learn & Go*

Elaborer un outil de correction automatique de la fluence : l'élève lit une série de mots ou un texte, le système enregistre l'élève et « score » automatiquement son niveau de fluence, après traitement vocal. Les voix enregistrées et codées de 15 000 élèves par la DEPP peu-vent servir de base à des données d'apprentissage pour un algorithme permettant une correction automatique.

### CoAI – DATA SIM

*Rectorat de l'Académie de Paris avec Open Digital Education*

Construire un moteur de recommandations permettant de guider les usagers dans la masse des données pédagogiques et dynamiser les politiques en matière de formation. CoAI, (Communauté apprenante intelligente) vise à transformer la masse importante de données pédagogiques accumulées à travers l'activité des enseignants et élèves sur les ENT et les applications pédagogiques tierces.

## AXE « OBJETS INTELLIGENTS »

### SQYPIS – BUDDY SPQYI

*Agglomération de Saint-Quentin-En-Yvelines et Direction académique des Yvelines avec Blue Frog Robotics*

Mettre les technologies de l'intelligence artificielle au service de l'inclusion des jeunes élèves à besoins éducatifs particuliers. Le parti pris repose sur l'IA et le robot pour répondre à la personnalisation des parcours, pour accompagner les élèves et soutenir les enseignants autour des sujets d'apprentissages, de pédagogie, de compétences relationnelles ou de gestion des états émotionnels. Le robot devra s'articuler et s'intégrer aux outils utilisés dans les écoles et répondre aux besoins particuliers des élèves.

## AXE OUTILS COLLABORATIFS

### Actibox

*DSDEN de la Savoie avec Milliweb*

Développer un support technique de type Actibox pour faciliter la pédagogie des enseignants avec et par le numérique dans les classes du premier degré : élaborer son cours, partager des ressources, récupérer les travaux d'élèves, disposer d'un espace sécurisé, déployer facilement de nouvelles applications, projeter une production d'élève... L'Actibox doit permettre de déployer son cours vers tous les élèves (pour tout modèle, tablette PC) et interagir avec vidéoprojecteur, VPI...

## AXE « SIMULATION ET IMMERSION »

### OSE<sup>2</sup> (Outil de Sensibilisation et d'Education à l'Environnement) / Kidaia Education

*Communauté d'agglomération Pau Béarn avec VMPS CORPORATION*

Construire une solution innovante sur la base d'outils d'apprentissage favorisant la simulation et l'immersion qui intègre des activités numériques éducatives et culturelles engageantes pour les enfants sur le sujet de l'environnement et du développement durable.

Proposer une expérience immersive via par exemple la 3D, la VR, la réalité augmentée, l'holographie et mobiliser l'IA au service des apprentissages.

### AR SANDBOX - EDUGARDEN

*Rectorat de l'académie de Limoges avec Ullo*

Bac à sable en réalité augmentée pour l'éducation

Fournir une solution didactique et pédagogique matérielle (prototype) permettant une

évolution de la AR sandbox vers une solution ergonomique, dotée d'une interface logicielle d'utilisation simple et rapide. Fournir une solution logicielle permettant l'assistance à la modélisation analogique de la topographie sur le sable à partir de la projection d'une carte topographique (IGN), répondant aux besoins d'intégration des données issues d'un SIG ou autres bases de données, permettant d'intégrer dans la modélisation projetée sur la sandbox des objets visualisables en réalité augmentée (via des casques ou smartphones, ou tablettes) et d'enrichir la modélisation de phénomènes dynamiques (par exemple des dynamiques d'urbanisation, de végétation, d'érosion...)

### **PIC (Le Papier Interactif et Communicant) – PIC 360**

*Rectorat de l'académie de Versailles avec Argo*

Eprouver une solution numérique de réalité augmentée qui rende n'importe quel support papier utilisé en classe (manuel, fiche de cours/d'exercices, évaluation, copie/cahier d'élève) interactif et communicant, par des marqueurs ou des liens facilement accessibles. Innover par la capacité à faire « dialoguer » ou à permettre un nouveau type d'échanges dans le rapport entre l'enseignant et l'élève (ou un groupe d'élèves) et dans sa capacité à mettre à jour les informations de cette forme de communication.

Les sponsors, confrontés à des enjeux numériques, pourront ainsi collaborer avec des startup et PME innovantes, porteuses de solutions de rupture.

Ces projets pourront typiquement aboutir à la réalisation d'une preuve de concept « PoC » et servir de première référence aux lauréats sélectionnés.

## Les Territoires numériques éducatifs (TNE)

Lancée en septembre 2020 dans deux départements pilotes, l'Aisne et le Val d'Oise, les TNE (Territoires Numériques éducatifs) ont pour ambition de renforcer la continuité pédagogique, y compris en situation de crise sanitaire, de résorber les inégalités sociales ou territoriales devant le numérique éducatif, et de permettre aux enseignants de bonifier leurs pratiques pédagogiques, grâce au numérique.

**Après ce test, 10 départements supplémentaires ont été intégrés dans le dispositif TNE : Bouches-du-Rhône, Cher, Corse du Sud, Doubs, Finistère, Guadeloupe, Hérault, Isère, Vienne et Vosges.**

Ils offrent, dans la logique de démonstrateurs, autant de territoires d'expérimentations et de retours d'expériences permettant d'éprouver dans une politique publique systémique le déploiement simultané d'équipements numériques, de contenus pédagogiques et de dispositifs de formation des professeurs et des familles. Les collectivités territoriales sont associées dès le début aux projets portés par les Territoires et établis sur la base d'un diagnostic territorial, et elles participent à la gouvernance des projets.

Le dispositif TNE est copiloté par le secrétariat général pour l'investissement et le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, et opéré par la Banque des Territoires. La Trousse à projets est en charge des actions relatives à la parentalité et le Réseau Canopé de la mise à disposition des ressources numériques éducatives nationales et de la formation des enseignants à l'usage de ces ressources.

**Dans ce cadre, un marché public de 25 M€ pour la constitution d'un bouquet de ressources numériques éducatives à destination des TNE a été lancé par Réseau Canopé en septembre 2020 et financé par France 2030.**

**108 offres ont été reçues sur les 10 lots proposés.** La phase d'instruction a été menée avec l'appui du Secrétariat général pour l'investissement (SGPI), de la Caisse des Dépôts et Consignations (CDC), de la Direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO) et de la Direction du numérique pour l'éducation (DNE). Les dossiers ont été analysés selon des critères pédagogiques, ergonomiques, techniques et financiers poussés.

Une commission consultative décisive s'est ensuite tenue le 23 mars 2022 pour clôturer la phase d'attribution. Présidée par Réseau Canopé, elle était composée de 9 membres de la communauté éducative (formateurs, enseignants, cadres) et de 11 représentants de l'éducation nationale Inspection générale, DGESCO, DNE, délégués académiques au numérique, chefs d'établissements...) et de la recherche.

69 solutions proposées par 34 éditeurs et EdTech ont été retenues pour leur pertinence et leur adéquation avec les besoins repérés des enseignants.

Dès la rentrée prochaine, ces solutions seront mises gratuitement à disposition des enseignants et de leurs élèves dans les 12 départements des Territoires numériques éducatifs (TNE). Elles feront l'objet d'une formation pour accompagner les enseignants dans leur usage pédagogique. Les modules de formation leur permettront d'appréhender les principales fonctionnalités de chaque solution via un parcours composé de vidéos interactives, d'activités et de mises en pratique ; de découvrir les usages possibles en classe ; de consulter les apports théoriques/didactiques à travers le regard d'un chercheur ; de partager sa propre expérience et ses usages de la solution avec une communauté d'enseignants.

L'ensemble sera accessible sur la plateforme <https://tne.reseau-canope.fr>

Véritable opportunité pour les EdTech et les entreprises du secteur de l'éducation, ce marché répond au besoin de labellisation et de reconnaissance officielle de ressources numériques de qualité dans un secteur de plus en plus concurrentiel où il est parfois difficile de se repérer pour les enseignants. La formation simultanée à ces ressources est garante de leur usage.

## LES 69 SOLUTIONS ET 34 ENTREPRISES ET SOCIÉTÉS EDTECH LAUREATES

### LOT 1 - GESTES PROFESSIONNELS : S'ORGANISER, COLLABORER ET ECHANGER AVEC SES PAIRS, PREPARER SES COURS, PERSONNALISER, DIFFERENCIER, EVALUER

Nom de la solution	Editeur
<b>La Bibliothèque</b>	Open Digital Education
<b>Poplab</b>	LDE Artemis
<b>Educad hoc</b>	Hachette
<b>Pearltrees</b>	Broceliand

### LOT 2 - ENSEIGNER A L'ECOLE MATERNELLE "LES SAVOIRS FONDAMENTAUX"

Nom de la solution	Editeur
<b>Nombres &amp; numériques</b>	SEJER
<b>Les contes numériques</b>	Jocatop
<b>Zoom + Preschool Applinou</b>	Learn Enjoy

**LOT 3 - ENSEIGNER A L'ECOLE MATERNELLE (ARTS VISUELS / VIVRE ENSEMBLE / COMPRENDRE LE MONDE NUMERIQUE)**

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>Lili</b>	Lili
<b>Bayard</b>	Bayard
<b>Dipongo Kokoro Lingua</b>	LDE Artemis

**LOT 4 - ENSEIGNER EN CYCLES 2 ET 3 "LES SAVOIRS FONDAMENTAUX"**

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>Edugo ! : EMC</b> Partageons ! /Ressources Belin, GERIP (Humensis) / CabriExpress (Cabrilog)/ Le site Edito (Short Edition)	Maskott
<b>Tactimalin :</b> Parcours Edumalin / Mascod' (Maskott) / School et Mathpower (LearnEnjoy)	MFB
<b>Lalilo Plume</b>	Lalilo
<b>Bordas SNE</b>	SEJER

**LOT 5 - ENSEIGNER EN CYCLES 2 ET 3 (LVE / HUMANITES NUMERIQUE / ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES / SCIENCES ET TECHNOLOGIE)**

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>Tactimalin :</b> Parcours Edumalin	MFB
<b>Tralalère : I</b> Love English/Espagnol (Bayard) / Code-Decode, Vinz et Lou, InfoHunter (Tralalère)	Tralalère
<b>Flashenseigno</b>	Educlever
<b>Bayard</b>	Bayard

## LOT 6 - ENSEIGNER EN CYCLE 4 "LES SAVOIRS FONDAMENTAUX"

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>Trois mat(h)s :</b> CabriExpress (Cabrilog), Scratch	Cabrilog
<b>Edugo !</b> <b>Collège :</b> Cood / Lumières sur l'info / Les clionautes / Ressources Belin, GERIP (Humensis)	Maskott
<b>Tactimalin :</b> Parcours Edumalin / Ressources Maskott / MathPower (LearnEnjoy)	MFB

LOT 7

## - ENSEIGNER EN CYCLE 4 (LVE / ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES / HUMANITES NUMERIQUES / SCIENCES ET TECHNOLOGIE / EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE)

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>Flashenseigno</b>	Educlever
<b>Studytracks</b>	Studytracks
<b>Bayard</b>	Bayard

## LOT 8 - ENSEIGNER EN LYCEE (GENERAL, TECHNOLOGIQUE ET PROFESSIONNEL) "LES SAVOIRS FONDAMENTAUX"

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>Le Livre</b>	Le Livre
<b>Scolaire</b>	Scolaire
<b>Tactimalin :</b> Parcours Edumalin / Ressources Maskott / Vittasciences	MFB
<b>Edugo ! Lycée :</b> Ressources Belin (Humensis) / Lumières sur l'info / Les clionautes / Vittasciences	Humensis

**LOT 9 - ENSEIGNER EN LYCEE (GENERAL, TECHNOLOGIQUE ET PROFESSIONNEL) : LVE / ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES / HUMANITES NUMERIQUES / SCIENCES ET EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE**

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>OpenSteam :</b> OpenSteam (Cabrilog)/ Vittasciences	Cabrilog
<b>Tactimalin :</b> Parcours Edumalin / CabriExpress (Cabrilog) / Vittasciences / Les Bons Profs	MFB
<b>Wooflash</b>	Woofclap

**LOT 10 - ÉCOLE INCLUSIVE ET NUMERIQUE (PREMIER ET SECOND DEGRE)**

<i>Nom de la solution</i>	<i>Editeur</i>
<b>Inclus'ive :</b> Fantastiques Exercices (Cartable Fantastique) / J'aime Lire Dys (Bayard) / Tout s'arrange (Ikigai) / Wisdom (Better kids) / Formation HPI (Cogito'z) / Vinz et Lou et le Handicap, Brume, Conte-moi (Tralalère)	Tralalère
<b>Tactimalin:</b> Parcours Edumalin / Ressources Hatier	MFB
<b>Preschool School</b>	Learn Enjoy
<b>Kardi :</b> KaligoDYS (Kaligo) / Cantoo Scribe / CabriExpress (Cabrilog)	Dystri



## Le fonds Educapital

Après avoir investi 10 Millions dans Educapital 1, le secrétariat général pour l'investissement a choisi d'accompagner Educapital 2 à hauteur de 20 Millions.

Fondé en 2017 par Marie-Christine Levet et Litzie Maarek, Educapital est le premier fonds européen à impact dédié à l'Edtech et au Future of Work, investissant du late seed à la série B dans des sociétés qui innovent dans le secteur de l'éducation, de la petite enfance à la formation professionnelle et en passant par le futur du monde du travail.

**Educapital a pour ambition de faire émerger les champions européens de l'Edtech en apportant son soutien financier, son expertise et son savoir-faire.** Le fonds est labellisé impact (Article 9) et a développé sa propre méthodologie de mesure de l'impact de ses sociétés. 40 % des sociétés du portefeuille d'Educapital ont été (co)fondées par des femmes, contre moins de 10% pour la moyenne du marché.

**Educapital 1 a investi 47 M€ dans 22 jeunes sociétés européennes qui réinventent notre façon d'apprendre, de se former, de travailler.**

Les participations d'Educapital affichent de bons résultats, avec deux sorties et de nombreux réinvestissements : au total, plus de 500 millions d'euros ont été levés par les sociétés du portefeuille, dont Lunii, Open Digital Education, Lalilo, PowerZ, MagicMakers...

**En mars 2022, Educapital 2 a réalisé un premier tour de table de 100 M€ et ambitionne de franchir le cap des 150 M€.**



# GOUVERNEMENT

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse**  
[spresse@education.gouv.fr](mailto:spresse@education.gouv.fr)

**Secrétariat général pour l'investissement**  
01 42 75 64 58 - [presse.sgpi@pm.gouv.fr](mailto:presse.sgpi@pm.gouv.fr)