

EDTECH

7 START-UP QUI JOUENT LES PREMIÈRES DE LA CLASSE

A l'heure de la rentrée, gagnées par une excitation comparable à celle des élèves et de leurs maîtres, **ces jeunes pousses jouent des coudes pour s'imposer sur un marché en plein boom**: celui de l'éducation numérique.

PAR AUDREY CHABAL @au_chabal

Les start-up de l'éducation – les EdTech – s'appêtent à effectuer une excellente rentrée : leur marché pèsera 2 milliards d'euros l'an prochain, selon EducPros.fr. «Et cela même si l'école publique rechigne encore à laisser entrer les entreprises privées dans ses salles de classe», constate Audrey Jarre, une élève d'HEC et de Polytechnique qui a réalisé un tour du monde des innovations EdTech l'an dernier. Quoi qu'il en soit, ce secteur en forte croissance (+ 32% par an) a levé plus de 1 milliard de dollars outre-Atlantique en 2014. Présentation de sept jeunes pousses en lice pour les palmes académiques.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES 2.0 MARBOTIC



Création : 2012

Toucher et manipuler pour apprendre...

S'inspirant de la pédagogie Montessori, Marie Mérieux, centralienne passée par Educlever (édition et soutien scolaire), a conçu pour les enfants des chiffres et un alphabet en bois dotés de capteurs numériques permettant l'interaction avec une tablette. «Mélanger les aspects technologique et humain», voilà ce qui motive cette jeune femme, dont les objets connectés sont entrés à l'école élémentaire grâce à l'appui de plusieurs instituteurs, séduits par les possibilités qu'ils offrent. Installés à Bordeaux, Marbotic et ses six salariés ont été soutenus par la région Aquitaine et Bpifrance. Et la multi-

ationale d'origine allemande Hape, leader de la fabrication de jouets en bois, a aussi investi. Aujourd'hui, c'est elle qui assure la fabrication des chiffres et des lettres de la start-up.

► 800 000 euros levés
► marbotic.fr

DU CODE DÈS 6 ANS MAGIC MAKERS



Création : 2014

Ateliers, stages de vacances, «coding goûters» : pour initier les 6-14 ans au codage informatique, Magic Makers fait vibrer la corde ludique. «Les enfants apprennent en créant quelque chose», explique Claude Terosier, à la tête de la start-up. Par exemple, des Lego ou des drones intégrant des détecteurs de distance qu'ils ont eux-mêmes programmés. Et les parents, à leur tour séduits, s'y mettent aussi !

«L'informatique est partout. En avoir très tôt la compréhension est un atout qui se révélera très utile, assure la chef d'entreprise. Et puis, le code, c'est de la logique : il aide les enfants à réfléchir et à apprendre.» En cette rentrée, la programmation figure au programme des collèges. Une aubaine pour Magic Makers, qui va former les professionnels de l'éducation et leur donner les clés pour accompagner les enfants dans ce nouvel apprentissage.

► 293 000 euros de CA en 2015
► magicmakers.fr

L'ÉCOLE SUR SMARTPHONE NOMAD EDUCATION



Création : 2011

«On avait envie de digital», se souvient Caroline Maitrot, cofondatrice de Nomad Education avec François Firmin. Il y a cinq ans, ces deux anciens de Studyrama (salons et formations) décident de proposer des programmes de révisions, de la sixième à bac+5... et uniquement sur smartphone. Quiz et questionnaires sont réalisés par de vrais enseignants, au plus près des programmes scolaires. Comme tout est gratuit, l'entreprise mise sur la vente de sa base de

données utilisateurs (750 000 téléchargements/an) et sur la publicité ciblée pour se rémunérer. La volonté d'indépendance des fondateurs les a conduits à privilégier une levée de fonds modeste (800 000 euros). A la rentrée, l'appli traverse la Méditerranée : elle sera présente au Maghreb et en Afrique subsaharienne.

► 800 000 euros levés
► nomadeducation.fr

PROFS EN DIRECT KARTABLE



Création : 2011

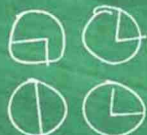
De la sixième à la terminale, Kartable réexplique les cours, matière par matière et en suivant les programmes. Les élèves avancent à leur rythme, en autonomie, et le site évalue leurs acquis en leur indiquant où ils se situent par rapport aux autres élèves d'une même section. Depuis le mois de mai, «des profs sont mêmes disponibles en temps réel sur Kartable.fr pour répondre aux questions des élèves», explique Julien Cohen-Solal, cofondateur de la start-up avec une condisciple d'HEC, Sarah Besnainou. Si la base de ressources pédagogiques reste gratuite, une version premium (à 20 euros) permet d'accéder



$$\sum_{n=1}^m \frac{1}{n^2} = \frac{m(m+1)}{2}$$

$$\sum_{n=1}^m n^2 = \frac{m^3}{3} + \frac{m^2}{2} + \frac{m}{6}$$

$$\sum_{n=1}^m n^3 = \frac{m^4}{4} + \frac{m^3}{2} + \frac{m^2}{4} + \frac{m}{6}$$



4,5 milliards de dollars

Montant des sommes investies dans le secteur des EdTech, en 2015, dans le monde
(source: The Boston Consulting Group)

à des fonctionnalités supplémentaires, comme le travail en mode déconnecté sur un téléphone mobile. La jeune pousse revendique 1 million d'utilisateurs, soit 20% du public ciblé.

- 1,2 million d'euros levés
- kartable.fr

MATHS CACHÉS DÉCLIC ET DES TRUCS



Création : 2014

Dans ses coffrets pour enfants de 6 à 10 ans – peinture, cuisine et origamis –, Déclic et des Trucs a caché des mathématiques. Lorsqu'elle donnait des cours particuliers à des collégiens pour payer ses études, Héloïse Pierre, la créatrice de l'entreprise, était en effet invariablement confrontée au même problème : les jeunes détestent les fractions, les équations et la géométrie. C'est alors qu'elle a décidé de «désacraliser les maths» en proposant aux enfants «de faire pour comprendre». Elle suit des cours d'entrepreneuriat à Sciences Po Paris lorsqu'elle rencontre Clément Lecerf, son associé, lors d'un start-up week-end à Polytechnique. Ils investissent 5 000 euros, en empruntent 10 000 autres à leurs familles et lancent leur boîte. Aujourd'hui, la jeune pousse a levé 300 000 euros auprès de business angels et vient d'être référencée chez Nature & Dé-

couvertes. Et Héloïse est formelle : «Nos coffrets parlent même aux adultes !»

- 300 000 euros levés
- declicetdestrucs.fr

FRENCH TABLETTES UNOWHY



Création : 2007

Sqool, lancé par la start-up Unowhy, est le seul appareil français à figurer dans le Plan numérique pour l'éducation, dont l'objectif est d'équiper de tablettes tactiles 1 500 collèges et 1 200 écoles primaires dès cette rentrée. Un sacré coup de pouce pour la société ! En nombre de départements équipés, elle se classe derrière Apple, mais devant Samsung et Lenovo. Sqool est un concept e-éducatif adapté

aux enfants (il résiste à l'eau et aux chutes) et sur lequel chaque enseignant peut créer son cours numérique, avec cartes et exercices intégrés. C'est enfin un cloud sécurisé dont les serveurs sont hébergés en France pour éviter que des données concernant les enfants ne soient piratées. «La transmission du savoir va se faire par le numérique, d'où l'intérêt d'avoir des tablettes françaises. Car ne rêvons pas : les grandes entreprises américaines sont dans l'éducation afin d'approcher leurs futurs clients», déclare le fondateur, Jean-Yves Hepp, bien décidé à ne pas se faire virer de l'école.

- 4,8 millions d'euros levés
- sqool.fr



PRIX D'EXCELLENCE DIGISCHOOL

Création : 2011

Avec 14 millions d'euros levés – auprès, notamment, de la famille Mulliez (Auchan) –, 8 millions d'utilisateurs, 13 sites, 10 applications et 65 salariés, DigiSchool est le leader français de l'éducation en ligne. Version 2.0 des cours particuliers, il vient en complément de l'enseignement reçu en classe. Du collège au supérieur, en passant par le bac et même le code de la route, DigiSchool couvre, selon Thierry Debarnot, l'un des deux fondateurs, «tous les besoins des jeunes en matière d'apprentissage» et

privé une approche globale au niveau des contenus et du format. Pour cette rentrée, l'entreprise lance la deuxième version de SnapSchool, une appli qui permet de réviser et de faire ses devoirs en s'entraînant entre jeunes, le tout en vidéo ou en photos. «On laisse des pouces rouges ou verts pour évaluer l'aide apportée», précise l'entrepreneur. Et cet inconditionnel du numérique de conclure : «Les annales papier, c'est *game over*.»

- 14 millions d'euros levés
- digischool.fr