



## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Rennes, le 10 janvier 2022

### Un nouveau projet pour Learn&Go : Kaligo +

Utilisée dans les écoles en France et à l'étranger, Kaligo a fait ses preuves en termes d'application pédagogique. Soutenue par le Ministère de l'Éducation Nationale, cette innovation a été développée en partenariat avec des laboratoires de recherche et des professionnels spécialisés en psychologie du développement et en pédagogie. Kaligo souhaite aller plus loin dans l'utilisation de l'Intelligence Artificielle pour soutenir les apprentissages des **enfants à besoins spécifiques**. Ainsi, Kaligo + est un projet d'application numérique à destination des professionnels de santé et des familles pour favoriser l'entraînement de ces enfants dans l'appréhension de l'écriture et de la lecture.

Pour mener à bien le projet Kaligo +, un consortium de 5 laboratoires de recherche et entreprises a été créé, soutenu par la Région Bretagne et Lannion-Trégor communauté. Kaligo +, grâce à ses **exercices multisensoriels**, de **kinesthésie** et d'**oralisation**, va permettre aux enfants souffrant de **troubles moteurs et cognitifs**, de disposer d'outils plus adaptés à leur parcours d'apprentissage. Ces enfants vont pouvoir travailler en cabinet, en écoles spécialisées et à la maison sur cette application leur offrant la possibilité de s'entraîner différemment, notamment avec l'utilisation d'un **casque à réalité virtuelle**.

L'application Kaligo + va être conçue dans une véritable démarche de partenariat entre les professionnels, les laboratoires de recherche et les familles d'enfants à besoins spécifiques. Les exercices et leurs modalités de mise en œuvre seront testés tout au long du processus par l'ensemble des acteurs afin d'élaborer un outil répondant au mieux aux besoins des enfants. L'objectif de ce projet est de créer un outil qui réponde aux attentes des professionnels de santé, des familles, et qui donne envie aux enfants de surmonter leurs difficultés d'apprentissage. Kaligo + sera une application innovante en termes de technologie embarquée et ludique pour les enfants. Elle viendra enrichir l'application actuelle, Kaligo Dys.

