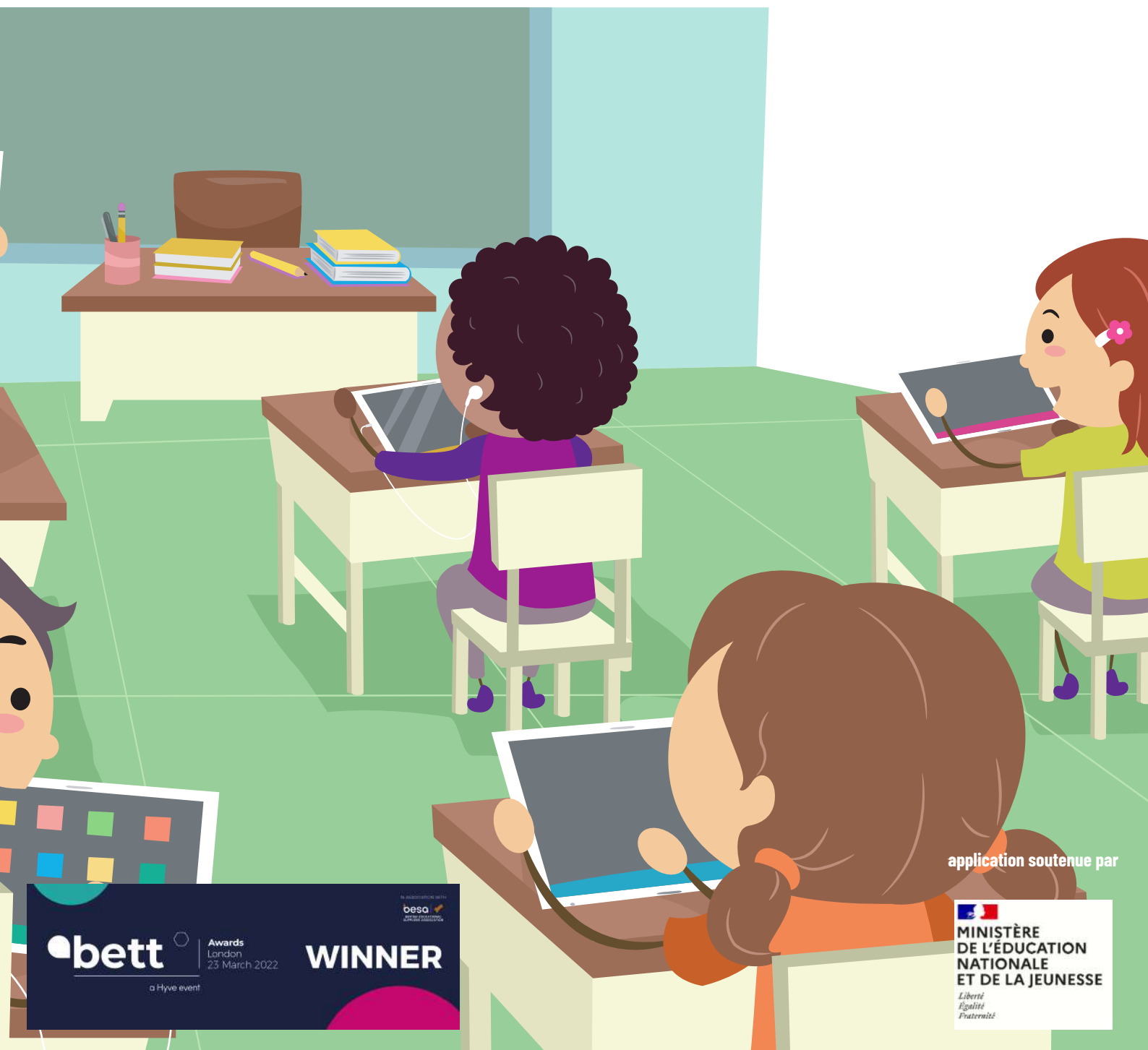


Kaligo

L'APPLICATION DES APPRENTISSAGE ACTIFS

Apprendre avec plaisir pour aider à grandir



application soutenue par

bett

Awards
London
23 March 2022

WINNER

a Hyve event

le association des
besa
pour le
apprentissage
et la réussite


**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

À PROPOS

CRÉATION DE LA SOCIÉTÉ

Avec une équipe de recherche, Benoît Jeannin fonde la société Learn&Go avec un objectif : apporter sa contribution dans l'éducation par un apprentissage sur le numérique.

Garder l'apport de l'écriture, profiter du numérique pour accroître la concentration et améliorer l'acquisition des fondamentaux.

L'entreprise est issue du croisement de la recherche locale, de l'enseignement et d'une vision entrepreneuriale accompagnée par les instances publiques régionales.

Learn&Go, sommes la représentation et le vecteur industriel d'une solution d'apprentissage des fondamentaux sur format numérique.

Nous remarquons que le digital est invasif lorsqu'il est consommé de façon passive... Cette attitude peut amener à un appauvrissement certain des capacités intellectuelles de nos progénitures.

L'école a pour rôle d'enseigner à un meilleur usage du numérique.

Quand je produis de l'écriture, je suis concentré et plus j'écris, plus ma zone d'assimilation de la connaissance de mon cerveau se développe. C'est le fruit de recherches en neuroscience qui permet d'affirmer ce lien entre la motricité et l'acquisition des connaissances.

“ *L'écriture structure la pensée et sans écriture il n'y a pas d'histoire...* ”

Améliorer l'apprentissage et capacité d'assimilation par une approche manuscrite digitale et ludique.

Learn&Go propose aujourd'hui plusieurs solutions éducatives conçues en collaboration avec des enseignants et leurs élèves dont Kaligo. Application dédiée à l'apprentissage des fondamentaux sur tablette avec stylet pour les enfants du cycle 1 au cycle 3, Kaligo analyse les travaux de l'élève pour proposer des parcours pédagogiques personnalisés permettant à chaque élève de progresser à son rythme.

Nous nous sommes investis à décomposer l'apprentissage en utilisant au mieux le numérique, les neurosciences et notamment l'apport du ludique :

- L'importance de la gestion de la pression et la tenue du stylet pour les premiers pas de l'enfant.
- L'analyse de la forme, du sens et de l'ordre à partir des moteurs d'intelligence artificielle.
- Le feedback, c'est-à-dire un retour immédiat sur la production avec une jauge indicative.
- Une individualisation de la pédagogie et un meilleur suivi des progrès de l'élève.
- La remédiation, c'est-à-dire proposer à l'enfant de refaire sa production non réussie.

L'ÉQUIPE !

Derrière Kaligo se cache une équipe de collaborateurs motivés et motivant...



Et bien d'autres encore...

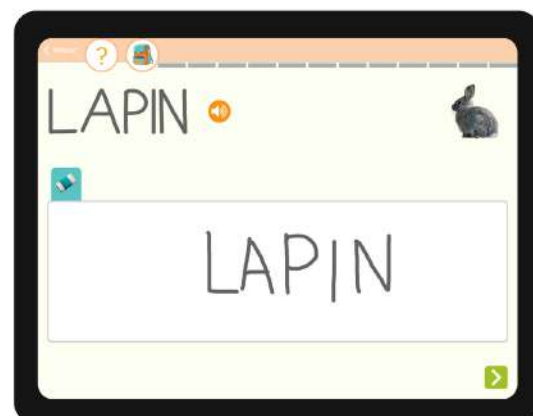
NOTRE HISTOIRE

Initiée par Learn & Go, cette application est issue du projet de recherche IntuiScript sélectionné par le ministère de l'Éducation Nationale dans le cadre d'un Projet d'Investissement et d'Avenir e-education. Il s'est transformé en produit Kaligo à partir de septembre 2017.

Comment Kaligo peut-il aider à inverser la tendance négative de la baisse des résultats scolaires ?

ACCOMPAGNER LES ÉLÈVES AVEC UN OUTIL LUDIQUE

La mission de Kaligo est d'accompagner chaque élève dans son parcours d'apprentissage des fondamentaux en proposant une approche manuscrite, digitale et ludique. En fournissant des parcours d'apprentissage spécifiques à leurs besoins, Kaligo aide les élèves à devenir acteurs de leurs réussites.



exercice j'écris en capitale

KALIGO, UN TRAVAIL DE 7 ANNÉES DE RECHERCHE

Ce qui fait toute la richesse de Kaligo, c'est le travail d'équipe mené par un ensemble d'acteurs de la pédagogie et de l'innovation numérique aux compétences complémentaires.

L'équipe Expression de l'IRISA effectue des recherches dans le domaine du traitement automatique du langage humain, qu'il soit écrit, oral ou gestuel, afin de l'analyser et de le reproduire. En particulier, l'équipe Expression s'intéresse à la composante expressive du langage. La synthèse de la parole est une application pour laquelle l'équipe Expression possède une grande expertise : participation à des challenges internationaux, synthèse de parole multilingue. C'est grâce au laboratoire Expression que des exercices de prononciation et de dictée sont en cours de création dans Kaligo.

L'équipe Intuidoc focalise ses travaux de recherche sur l'écriture manuscrite, le geste (2D et 3D) et le traitement du document sous plusieurs aspects : analyse, reconnaissance, composition et interprétation. Les travaux de l'équipe Intuidoc sont placés à la frontière de plusieurs axes de recherche : reconnaissance de formes, apprentissage, interaction humain/ordinateur, usages et e-éducation



C'est grâce à ce travail de recherche que l'application Kaligo peut proposer un cycle complet de la production aux progrès de l'élève.



L'APP KALIGO

QU'EST-CE QUE C'EST?

Kaligo valorise les acquis de chaque élève, tout en entraînant continuellement leurs capacités motrices et l'expression orale.

Les élèves deviennent acteurs de leur apprentissage.

Les exercices de Kaligo permettent aux élèves de cycle 1, 2 et 3, de travailler en autonomie, afin de développer les compétences autour de la pression, du graphisme, de l'écriture et de l'apprentissage des fondamentaux. Les mots travaillés sont illustrés par des images et oralisés.



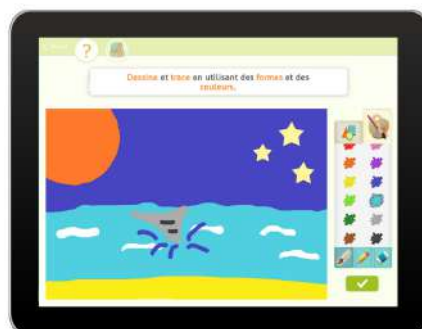
L'Intelligence Artificielle de Kaligo offre des retours visuels instantanés pour que l'enfant comprenne ses réussites et ses erreurs.



L'analyse des tracés génère une remédiation automatique : l'exercice s'adapte aux difficultés de chaque élève.



L'enseignant peut revoir les tracés sauvegardés dans le tableau de bord et peut adapter ses futures séances en fonction des résultats.

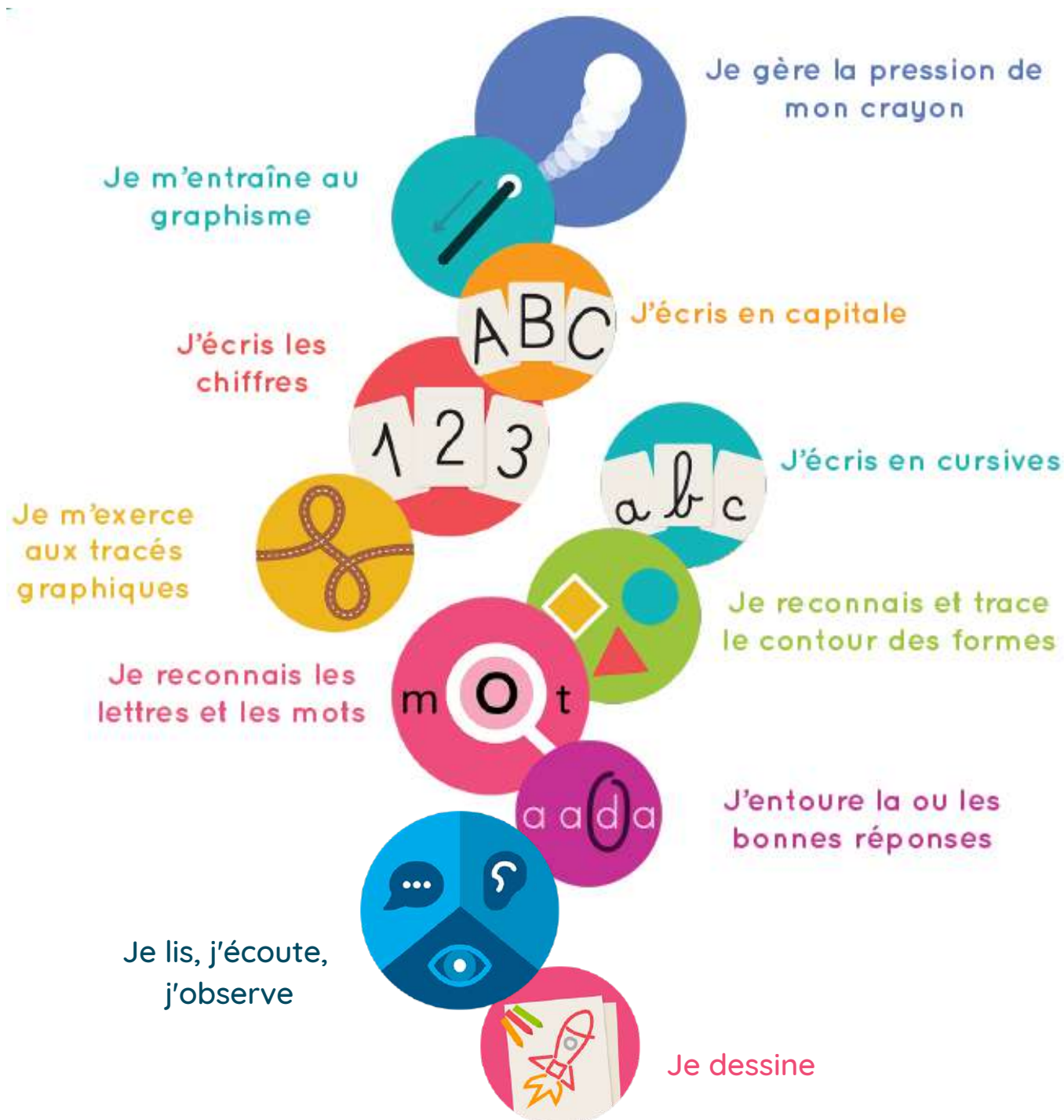


exercice je dessine

L'APP KALIGO

11 THÉMATIQUES D'EXERCICES

L'application Kaligo propose 11 thématiques différentes pour aborder la pression, le graphisme, l'écriture, la discrimination visuelle, l'étude de la langue et les mathématiques.



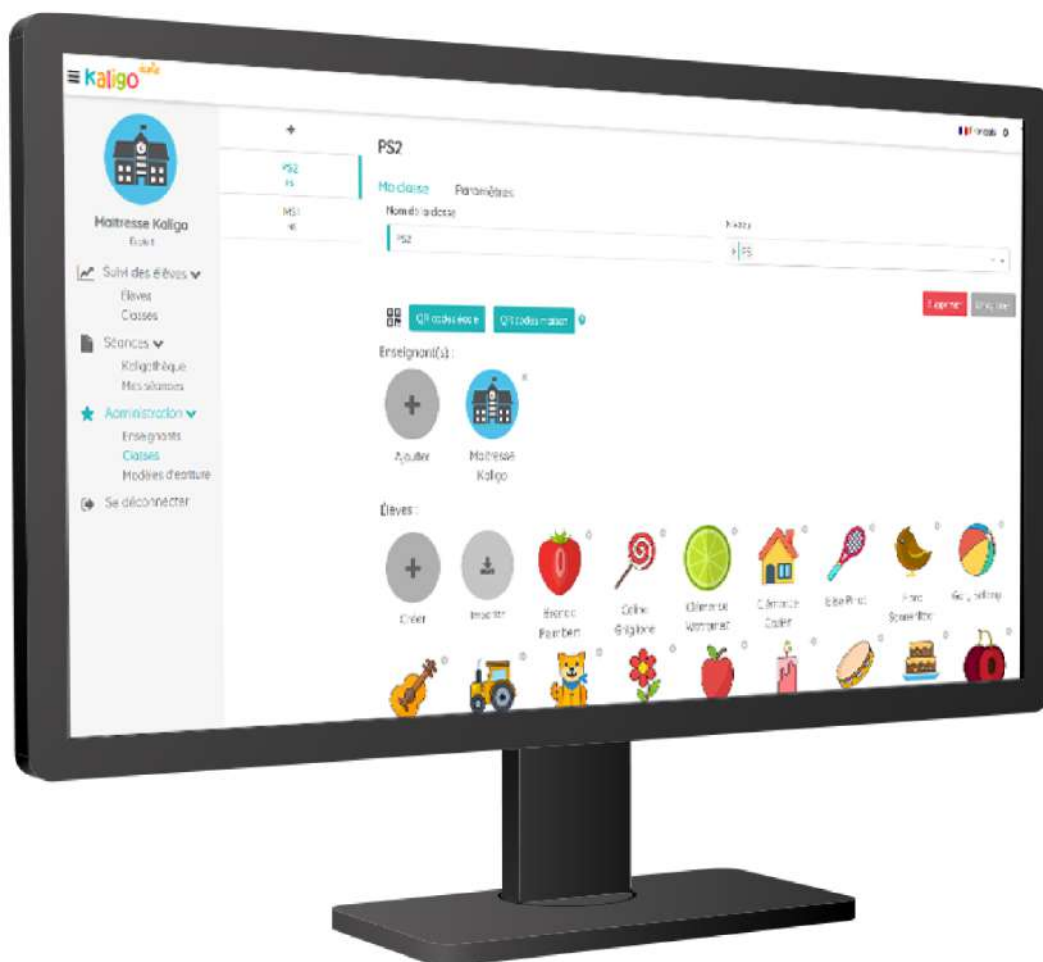
UN ESPACE WEB DÉDIÉ À L'ENSEIGNANT

Pour l'accompagnement de l'élève dans son parcours d'apprentissage.

Dans cet espace, l'enseignant peut créer les profils de ses élèves en personnalisant les paramètres pour chaque élève, en choisissant le niveau de difficulté, l'interlignage ou encore les aides visuelles.

Les séances peuvent être créées par l'enseignant, mais il existe également la Kaligothèque, une bibliothèque de séances prêtes à l'emploi ! Créées par notre responsable pédagogique, les séances sont construites par rapport aux objectifs à atteindre à partir du cycle 1 et jusqu'au cycle 3.

Un tableau de bord permet de suivre les progrès des élèves dans le temps, de rejouer ses tracés et ses réponses.



L'espace web enseignant



S'OUVRIR AU MONDE

Après plusieurs années de recherches, Kaligo traverse les frontières et s'adapte à d'autres langues et programmes scolaires. Actuellement disponible en anglais au Royaume-Uni, Kaligo se définit par une volonté poussée de s'adapter aux élèves des différents pays et régions. Déjà entièrement bilingue, Kaligo s'adresse désormais aux élèves germanophones, aux émirats arabes unis et aux langues régionales.

LE GRAND DUCHÉ DE LUXEMBOURG FAIT LE CHOIX DE KALIGO POUR L'APPRENTISSAGE DU LUXEMBOURGEOIS POUR LES GÉNÉRATIONS À VENIR !

Le Centre pour le développement des apprentissages Grande-Duchesse Maria Teresa (CDA) et le SCRIPT (Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques) ont choisi le cahier d'apprentissage numérique sur tablette Kaligo. La collaboration entre les différents partenaires du projet a pour but de décliner Kaligo au profit de la pédagogie de l'école fondamentale du Grand-Duché de Luxembourg.

Fort de ses acquis, soutenu par le ministère de l'Éducation Nationale en France et reconnu par le Department for Education au Royaume Uni, Kaligo est un cahier personnalisable pour chaque curriculum en fonction de la pédagogie pratiquée. Learn&Go, le CDA et le SCRIPT se sont ainsi engagés dans un projet de 2 ans, pour permettre à Kaligo de s'adapter aux méthodes d'enseignement et programmes luxembourgeois. La finalité de l'application est d'aider à l'apprentissage de la petite enfance, sur la base de la langue allemande.

“ Nous avons pu construire aux côtés des équipes d'Alex Kockhans le processus de création unique du curriculum luxembourgeois qui va permettre de construire un cahier vivant d'apprentissage actif au profit des luxembourgeois. ”

Le cahier d'écriture de l'élève du Luxembourg tient compte du contexte multilingue du Luxembourg et permet aux enfants et aux professionnels d'utiliser Kaligo dans la langue souhaitée, Allemand, Anglais ou Français.

Plus de 60 400 empreintes numériques ont été réalisées au sein de 10 écoles pilotes et 836 enfants pour nourrir les moteurs d'intelligence artificielle.

Le travail réalisé avec les équipes luxembourgeoises marque un projet historique pour Learn&Go et sert d'exemple aux futures adaptations des curriculums étrangers, et notamment germanophones.

S'ajoutant à une déclinaison britannique de l'application, Kaligo Luxembourg représente une nouvelle langue et une nouvelle étape du processus d'adaptation. La vocation des solutions numériques proposées par Learn&Go est d'accompagner toujours plus d'élèves et d'enseignants de cultures et pays différents. C'est pourquoi la société se mobilise auprès des différents enseignants pour développer ces outils d'enseignements, adaptés aux besoins de chacun.

La compréhension détaillée de la pédagogie et des usages respectifs est un élément clé de ce processus d'adaptation de l'application. Kaligo s'adressera très prochainement aux élèves des espaces germanophones allemands et suisses, du Canada, des pays arabes ou encore d'autres espaces anglophones comme les États-Unis tout en s'adaptant à la pédagogie de chaque culture.

LES LANGUES DE NOS RÉGIONS

DE L'INTERNATIONAL AU RÉGIONAL AVEC KORALIE

L'initiation aux langues vivantes régionales et étrangères débute dès la maternelle par les modules d'« éveil à la diversité linguistique ». Les enfants sont sensibilisés aux langues vivantes par des jeux, des chants et de l'écoute. En école élémentaire, tous les élèves bénéficient d'une heure et demie d'enseignement de langues vivantes régionales/étrangères.

Le Conseil de l'Europe a reconnu l'importance de la protection des langues régionales ou minoritaires, celles-ci étant un élément essentiel du patrimoine culturel européen. Dans son préambule, les États signataires affirment que « la protection des langues régionales ou minoritaires historiques de l'Europe, dont certaines risquent, au fil du temps, de disparaître, contribue à maintenir et à développer les traditions et la richesse culturelles de l'Europe ». Ils y soulignent la « valeur de l'interculturel et du plurilinguisme », évoquent la « diversité culturelle ».

Dans le cadre de cet appel à projet, nous avons créé, à partir de notre plateforme existante d'apprentissage de l'écriture et la lecture Kaligo, la solution Koralié. Koralié intègre des modules pour apprendre les langues vivantes étrangères, en se basant sur le cas de l'anglais et pour apprendre les langues vivantes régionales, en s'appuyant sur le breton. L'enjeu de ce projet réside aussi de capitaliser sur le modèle à décliner pour l'intégration de nouvelles langues vivantes régionales et étrangères.



Pour l'apprentissage d'une langue vivante quel que soit le contexte géographique, au cycle 1 et 2, l'application Koralié propose une combinaison d'exercices pour :

- Le développement des compétences langagières orales, principalement la prononciation et la discrimination auditive du lexique.
- La découverte des sonorités de langue et la mise en œuvre de pratiques soutenant l'apprentissage d'une langue vivante étrangère et régionale par la mobilisation de stratégies (écoute, perception des sons, reproduction de sonorités en apprenant à contrôler ses organes phonatoires).
- La découverte d'éléments linguistiques principalement du lexique de la langue vivante.

Ce projet via la pratique et l'enseignement des langues vivantes régionales et étrangères répond à différents enjeux linguistiques :

- En contribuant à la préservation du patrimoine culturel et à la construction de l'identité culturelle des populations par la préservation des langues régionales actuellement menacées, car très peu parler, avec un outil axé sur l'oralisation et l'innovation.
- En accompagnant les jeunes dans l'apprentissage des langues étrangères dès le plus jeune âge et en aidant l'équipe éducative dans cette mission pour faire face à la mondialisation, tout en permettant la mobilité.
- En proposant des solutions innovantes françaises basées sur l'Intelligence Artificielle en matière d'analyse de la parole en alternative au GAFA.

272 177

En France, c'est le nombre d'élèves qui suivent un enseignement de langue régionale -de l'école maternelle au lycée- parmi les 13 langues régionales enseignées

KALIGO DONNE TOUTES LES CHANCES DE RÉUSSITE

Kaligo est une application inclusive qui s'adapte aux différences de la personne, va au devant de ses besoins afin de lui donner toutes les chances de réussite dans la vie.

Kaligo dys

FAVORISER L'INCLUSION

Pour aller plus loin, une version pour les enfants présentant des difficultés d'apprentissage de l'écriture est disponible : Kaligo Dys. Nous avons à cœur de rendre la différenciation possible et la personnalisation pour s'adapter au plus près des besoins de chaque enfant. Nous accompagnons chaque jour les professionnels de santé et les écoles spécialisées pour redonner le goût d'écrire aux enfants en favorisant leurs réussites.



Kaligo Dys est une solution sur tablette pour les enseignants spécialisés, ergothérapeutes, orthophonistes et psychomotriciens.

Composée de 10 exercices à réaliser au doigt ou au stylet autour du graphisme, de la pression, de l'écriture et de l'orthographe, l'application a pour objectif de faciliter la rééducation des enfants présentant des difficultés d'apprentissage de l'écriture.



ACCOMPAGNER LES PROFESSIONNELS DE SANTÉ AVEC UN OUTIL LUDIQUE

Écrire demande encore plus d'efforts pour un enfant. Le numérique est un outil ludique pour l'enfant, il présente des atouts majeurs pour le motiver. Pour l'ergothérapeute, psychomotricien ou autre professionnel de santé, il permet également de cibler les difficultés rencontrées par l'enfant à l'aide de données précises (pression, vitesse, sens de l'écriture...) pour proposer une rééducation adaptée. L'intelligence artificielle permet aussi de mesurer les progrès, personnaliser le contexte d'apprentissage (agir sur les couleurs, le lignage de l'interface) et proposer des exercices selon les résultats.

L'APPLICATION EST CONÇUE POUR REMONTER AUX SPÉCIALISTES DES INDICATEURS MESURÉS :

Vitesse de réalisation d'un tracé
Diagnostic d'une écriture en miroir
Mesure et analyse de la pression exercée
Fluidité du geste graphique





CONTACT PRESSE

Carole PONTIS - Chargée de Communication
Carole.pontis@learn-and-go.com

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z



kaligo



Learn&Go

43 Square de la Mettrie
35700 RENNES
contact@learn-and-go.com
www.kaligo-apps.com
+33 2 30 96 21 59