

Kaligo

L'apprentissage de l'écriture
et des fondamentaux pour tous

Une solution complète inclusive
alliant une application sur tablette
et un espace web



Kaligo est une
solution éditée par



BIENVENUE !

Kaligo est une solution dédiée à l'apprentissage de l'écriture et des fondamentaux, née après 5 années de R&D sur la reconnaissance de l'écriture sur tablette ainsi que l'analyse et la remédiation des tracés graphiques.

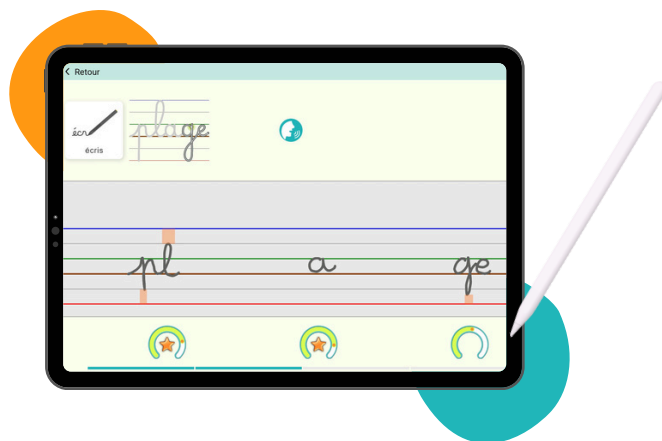
Cette solution est à destination des élèves :

- Du cycle 1 et cycle 2
- En dispositif Ulis, ou en établissements spécialisés
- Suivis en libéral

Et est utilisée par :

- Les enseignants et les enseignants spécialisés
- Les professionnels de la rééducation : ergothérapeutes, psychomotriciens...

L'objectif de Kaligo est de faire en sorte que chaque élève puisse travailler et progresser à son propre rythme. Kaligo propose des fonctionnalités adaptées aux élèves à besoins éducatifs particuliers.



Solution soutenue et co-financée
par le Ministère de l'Éducation nationale

SOMMAIRE

1. À propos de nous : Kaligo & Learn&Go	3
2. Notre équipe en un coup d'œil	4
3. Kaligo	5
◦ Qu'est-ce que Kaligo ?	
▪ Accompagner les élèves avec un outil pédagogique adapté	
▪ L'intelligence artificielle au service de l'apprentissage	
◦ Parcours d'apprentissage individuels	
4. Les exercices	7
5. L'espace web	8
◦ Accompagnement des élèves dans leur parcours d'apprentissage	
6. Kaligo et l'école inclusive.....	9
▪ Des paramètres pour accompagner chaque élève	
▪ Un parcours utilisateur spécifique pour l'adulte accompagnant	
7. La question des tablettes en classe	10
8. Kaligo prouvé scientifiquement.....	11
9. Nos utilisateurs et utilisatrices	14
10. Ce qu'en disent nos utilisatrices et utilisateurs	15
11. Kaligo, le résultat de plus de 10 ans de recherche.....	16
12. Pour toujours plus d'innovation.....	17
13. Kaligo résolument français : projets TNE & Domino	20
14. Kaligo s'ouvre aux autres langues	21
15. Nos partenaires	23

À PROPOS DE NOUS



DERRIÈRE KALIGO : LEARN&GO, UNE ENTREPRISE INNOVANTE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE PAR LE NUMÉRIQUE

Avec une équipe de chercheurs, Benoît Jeannin fonde l'entreprise Learn&Go, avec un objectif :

- Contribuer à l'éducation en proposant un apprentissage par le numérique.
- Maintenir l'apport de l'écriture, utiliser le numérique pour accroître la concentration et favoriser l'acquisition des savoirs de base.

L'entreprise est née du croisement entre la recherche, l'enseignement et une vision : l'entrepreneuriat, accompagné par des instances régionales et publiques.

Développer un outil numérique et pédagogique pour l'apprentissage de l'écriture

Nous constatons que le numérique est invasif lorsqu'il est consommé passivement... L'école peut ici enseigner une meilleure utilisation des médias numériques.

Quand j'écris quelque chose, je suis concentré-e et plus j'écris, plus il est facile d'assimiler des connaissances. C'est le résultat de la recherche en neurosciences qui nous permet d'affirmer ce lien entre la motricité et l'acquisition des connaissances.

//

Kaligo c'est une aventure de près de 10 ans, c'est l'apprentissage de l'intelligence artificielle au service de l'apprentissage actif des enfants. Kaligo, c'est apprendre avec plaisir pour aider à grandir.

//

Learn&Go propose aujourd'hui plusieurs solutions éducatives élaborées en collaboration avec les enseignants et leurs élèves, y compris Kaligo. Kaligo est une application dédiée à l'apprentissage de l'écriture et des fondamentaux, sur tablette avec stylet pour les enfants de cycle 1 à 2. Kaligo analyse les tracés des élèves pour mettre en place des parcours personnalisés permettant à chaque élève de progresser à son rythme.

Nous nous sommes efforcés de décomposer l'apprentissage en ses composants, en utilisant au mieux les supports numériques, les neurosciences, sans oublier l'intérêt du ludique :

- La pertinence de la maîtrise de la pression et de la tenue du stylet pour les premiers pas de l'élève
- L'analyse de la forme, de la direction et de l'ordre à l'aide de l'intelligence artificielle
- Le feedback, c'est-à-dire un retour immédiat sur le travail de l'enfant, avec une jauge indicative
- Une individualisation de la pédagogie et un meilleur suivi des progrès de l'élève
- La remédiation, qui consiste à inviter l'enfant à reproduire l'exercice sur lequel des difficultés auraient été remontées

LEARN&GO EN CHIFFRES

12 000

ENSEIGNANT·ES ET
PROFESSIONNEL·LES DE
SANTÉ CONVAINCU·ES

5

CURRICULUMS

100 000

ÉLÈVES

25

COLLABORATEURS
ET COLLABORATRICES

2025

NOTRE ÉQUIPE



ET BIEN D'AUTRES
ENCORE !

Kaligo

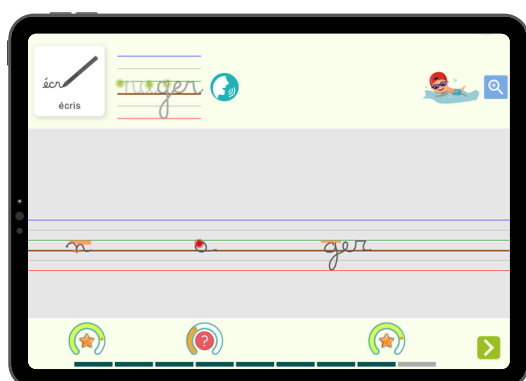
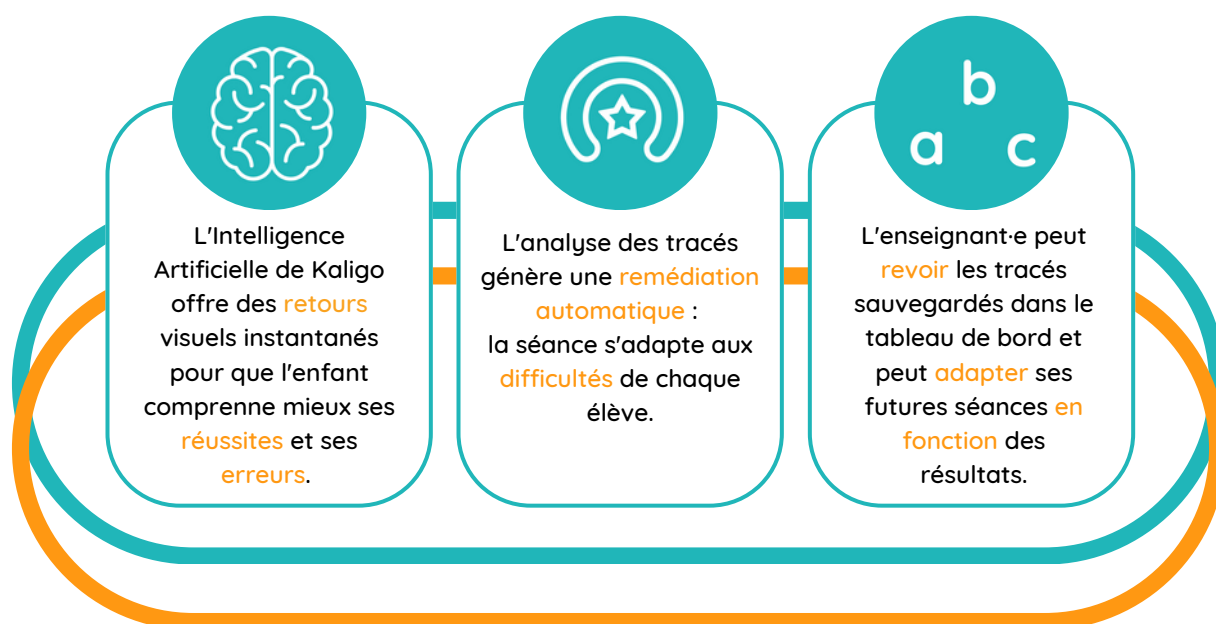
Disponible sur
tablette, utilisable
avec le doigt ou
au stylet à partir
de 3 ans

QU'EST-CE QUE KALIGO ?

Kaligo est l'outil pédagogique numérique né en 2017 d'une collaboration entre Learn&Go, le laboratoire de recherche IRISA et des pédagogues.

Il s'agit d'une application qui peut être utilisée par les enfants à partir de trois ans avec le doigt ou un stylet. Kaligo met également à la disposition des enseignant-es une plateforme web sur laquelle des séances et exercices peuvent être créés.

Les exercices Kaligo permettent aux élèves de s'entraîner sur les diverses compétences nécessaires à la maîtrise de l'écriture écrite, telles que la pression, les formes de base du mouvement et de l'écriture.



J'écris en lettres cursives

ACCOMPAGNER LES ÉLÈVES AVEC UN OUTIL PÉDAGOGIQUE ADAPTÉ

La mission de Kaligo est d'accompagner chaque élève dans son parcours d'apprentissage des fondamentaux en adoptant une approche manuscrite, numérique et ludique. En proposant des parcours éducatifs spécifiquement ciblés sur leurs besoins, Kaligo aide les élèves à devenir acteurs de leurs propres réussites.

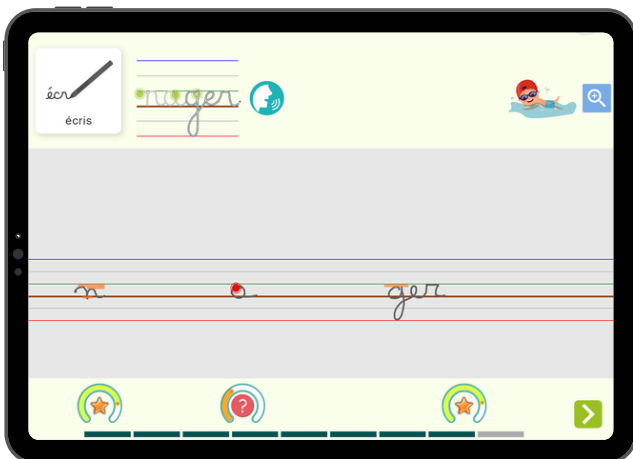
L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE

Kaligo fonctionne grâce à une intelligence artificielle spécifiquement développée pour l'écriture. Celle-ci a été élaborée par Learn&Go et des écoles partenaires, qui collectent des éléments écrits par les élèves. Kaligo est ainsi entraîné et est donc capable, de donner une évaluation sur les points suivants :

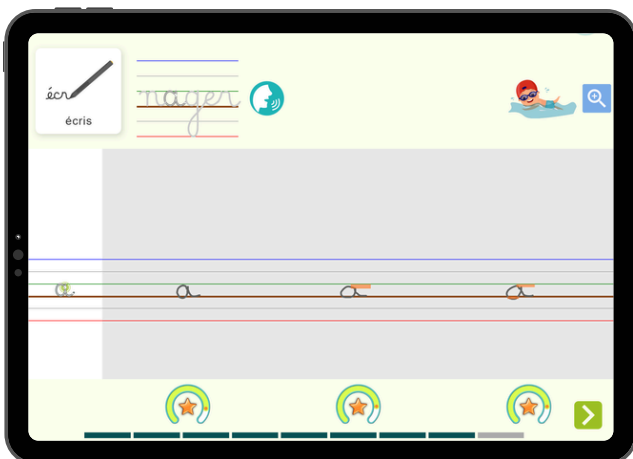
- Levé du crayon
- Mauvais **sens** de la lettre
- **Ordre** incorrect de l'écriture
- Respect du lignage



J'écris en lettres capitales



J'écris en cursives : seule la lettre "a" doit être à nouveau travaillée



PARCOURS D'APPRENTISSAGE INDIVIDUELS

Kaligo construit des parcours d'apprentissage des élèves de manière autonome, progressive et individuelle, en se basant sur les séances attribuées par son enseignant·e ou professionnel·e de santé.

Cela procure deux grands avantages : d'une part, les enfants peuvent se concentrer et réviser précisément les lettres pour lesquelles ils ont fait des erreurs.

D'autre part, il n'est pas frustrant pour les élèves de se concentrer sur certaines lettres et de ne pas avoir à retravailler celles qu'ils maîtrisent déjà.

Chacun progresse ainsi à son rythme.

De plus, les élèves sont récompensés par une étoile ou une jauge verte pour les éléments déjà réussis, ce qui leur apporte un sentiment de réussite et les motive à poursuivre leurs essais jusqu'à ce qu'ils obtiennent également une évaluation positive.

LES EXERCICES

13 MODULES D'EXERCICES

Kaligo propose 13 modules d'exercices pour aborder la pression, le graphisme, l'écriture, la discrimination visuelle, l'analyse du langage, les mathématiques...

Je m'entraîne au graphisme



Je gère la pression de mon crayon



Je m'exerce aux tracés graphiques



J'écris les chiffres



J'écris en capitales



J'écris en cursives



Je reconnais et je trace le contour des formes



Je reconnais les mots



J'entoure la ou les bonnes réponses



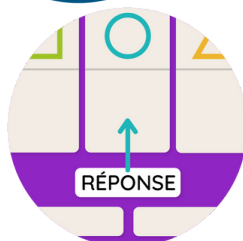
Je lis, j'écoute, j'observe



Je dessine



Je classe au bon endroit



Je travaille la motricité

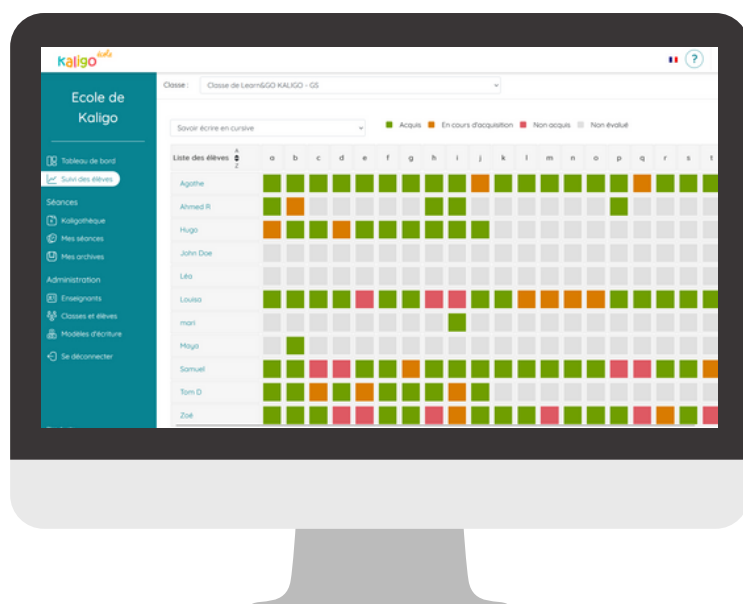
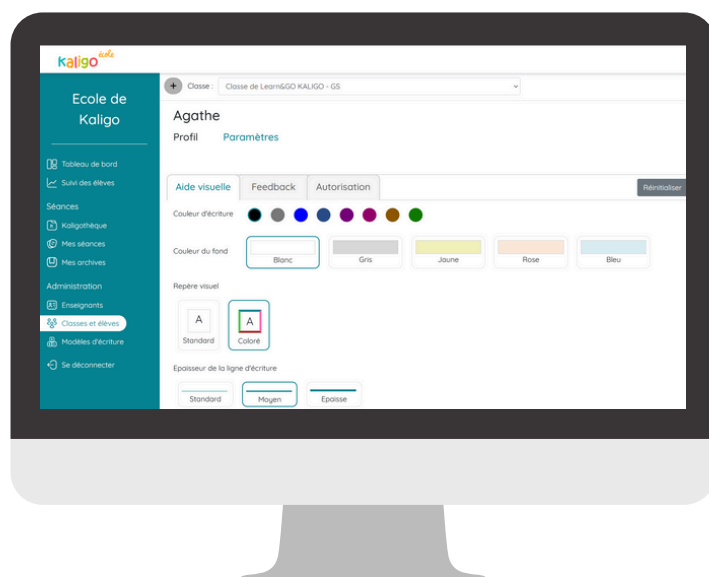


L'ESPACE WEB

POUR L'ACCOMPAGNEMENT DES ENFANTS DANS LEUR PARCOURS D'APPRENTISSAGE.

Dans cet espace web, les enseignant·e ou les professionnel·les de santé peuvent créer les profils de ses élèves en personnalisant les paramètres pour chaque enfant. Ici, il est possible de sélectionner le niveau de difficulté, l'interligne ou encore les aides visuelles.

Des exercices peuvent être créés par l'encadrant·e ou sélectionnés depuis la Kaligothèque, une bibliothèque avec des séances prêtes à l'emploi.



Les séances ont été construites en suivant les objectifs du programme scolaire à atteindre, du cycle 1 au cycle 3.

Le tableau de bord fait apparaître les progrès des élèves ou des patients dans le temps et permet de rejouer les exercices effectués.

Dans l'espace web, il est également possible de faire le choix de différents modèles d'écriture : sens des tracés, modèles pour gauchers...



KALIGO ET L'ÉCOLE INCLUSIVE

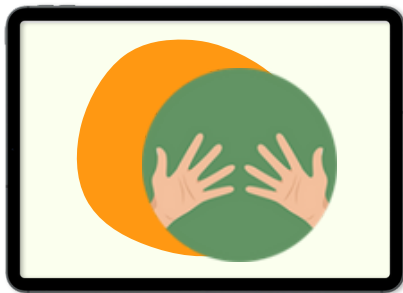
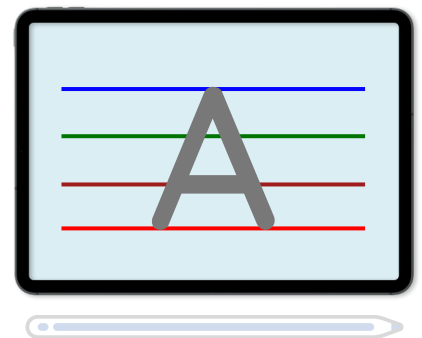
L'objectif de Kaligo est de faire en sorte que chaque élève puisse travailler et progresser à son propre rythme. Kaligo propose des fonctionnalités adaptées aux élèves à besoins éducatifs particuliers. Les enseignant-es spécialisé-es et les professionnel-les de santé disposent par ailleurs d'un parcours utilisateur spécifique pour un suivi pluridisciplinaire centré autour de l'enfant.

En plus de la remédiation immédiate pour éviter que l'erreur ne s'ancre, Kaligo propose également :

DES PARAMÈTRES POUR ACCOMPAGNER CHAQUE ÉLÈVE

Une série de paramètres personnalisables permet à l'élève d'aborder les exercices en toute sérénité :

- La couleur de l'écriture et de l'arrière-plan
- La couleur de l'interlignage
- Le repère visuel coloré
- La vitesse du modèle dynamique
- Le niveau d'exigence (facile, modéré et difficile)
- Et bien plus encore !

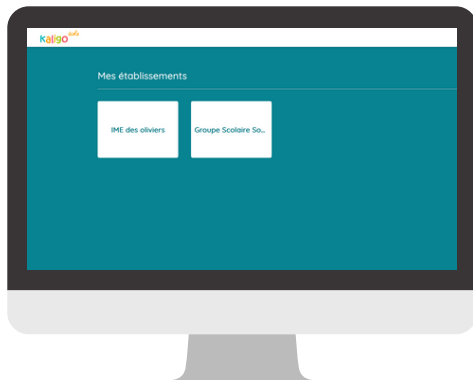


Un exercice pour les enseignant-es spécialisé-es afin de s'entraîner et d'améliorer les capacités motrices des enfants, entre autres :

- Détente du geste,
- Mobilité du poignet,
- Distance des doigts/manipulation des doigts



UN PARCOURS SPÉCIFIQUE POUR L'ADULTE ACCOMPAGNANT



Kaligo permet de gérer les différentes structures dans lesquelles les accompagnant-e-s opèrent. Selon leur rôle, certains droits et fonctionnalités leur sont spécifiques (suivi des patient-e-s, attribution d'exercices, exercice de motricité, aide sonore, etc.).

DES TABLETTES EN CLASSE ?



TOUJOURS PLUS DE NUMÉRIQUE DANS LES ÉCOLES

La numérique reste un sujet de société primordial dans de nombreux pays, que cela soit pour les professionnel·les de l'éducation, ou pour les parents. Une étude de la DEPP en 2018 montre qu'en élémentaire, 50% des enseignant·es interrogé·es utilisaient le numérique pour guider leurs séances en classe, et seulement 14% laissaient leurs élèves utiliser des outils technologiques. En France, les mesures sont nombreuses et s'accroissent depuis la pandémie de COVID-19. Depuis mai 2023, le Ministère de l'Éducation et de la Jeunesse a lancé la "stratégie numérique pour l'éducation 2023-2027", en lien notamment avec France 2030.

Comment utiliser ces ressources numériques à bon escient ? Trouver le bon équilibre peut souvent s'avérer délicat.

MOTIVATION ET ENGAGEMENT

Il a été démontré, que la technologie, lorsqu'elle est associée à une composante éducative, devient un élément de motivation et d'engagement dans la journée scolaire de l'élève. (McKenna, 2015 ; Regenmorte, 2019).

De nombreux enseignant·es ont remarqué un engouement des élèves lorsqu'ils utilisaient les tablettes dans le cadre d'activités de lecture et d'écriture, remarquant que les élèves semblaient être motivés par la liberté qu'offrait

la tablette ainsi que le fait de recevoir un retour immédiat sur leur travail. L'utilisation de tablettes permet ainsi une expérience interactive multisensorielle qui pourrait être un facteur d'augmentation de la motivation des élèves.

L'utilisation de la technologie, alors qu'elle n'est pas un mode d'enseignement constant pour les élèves, a rendu l'apprentissage et la pratique de l'écriture manuscrite amusants et attrayants. De légères modifications apportées aux routines scolaires quotidiennes ou hebdomadaires se sont révélées intéressantes pour les élèves et ont permis d'améliorer la qualité de leur écriture.

POUR EN SAVOIR PLUS :

- Stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027, [education.gouv.fr](https://www.education.gouv.fr)
- [Dossier] Numérique éducatif : « Que sait-on aujourd'hui de la place et de l'utilisation du numérique à l'école ? », 20 janvier 2022
- There's an App for That: How Two Elementary Classrooms Used iPads to Enhance Student Learning and Achievement, McKenna, 2012
- The Impact of Technology on Handwriting Instruction in Kindergarten Students, Regenmorte, 2019

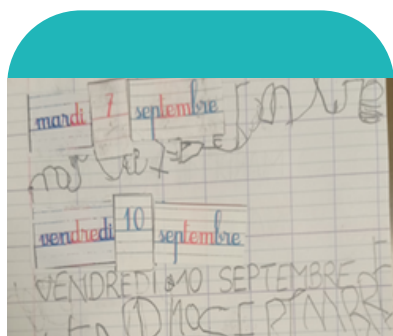


KALIGO PROUVÉ SCIENTIFIQUEMENT

Kaligo est un outil pour les enseignant-es, qui vient en complément des méthodes traditionnelles. Kaligo est une application sur tablette qui permet de motiver et d'engager plus facilement les élèves, et son Intelligence Artificielle a démontré une réelle plus-value pour les enfants.

En effet, le travail avec Kaligo permet d'atteindre un haut degré de différenciation et de personnalisation entre les élèves, mais aussi d'adapter leurs parcours d'apprentissage.

Les études que nous avons menées avec des écoles et une équipe de chercheurs montrent également que Kaligo conduit à des progrès significatifs, comparables aux méthodes traditionnelles et supérieurs, en particulier pour les élèves à besoins éducatifs particuliers.



Après

Par ailleurs, les retours immédiats de Kaligo, permettant de retravailler les difficultés, empêchent l'erreur de s'ancrer chez les élèves.

Les progrès sont de plus transférés sur papier.

Progression d'un élève CM1/CM2 dispositif ULIS, de novembre à mars (5 mois)

RÉFÉRENCES:

- Bonneton-Botté, N., Fleury, S., Girard, N., Le Magadou, M., Cherbonnier, A., Renault, M., Anquetil, E., & Jamet, E. (2020). Can tablet apps support the learning of handwriting? An investigation of learning outcomes in kindergarten classroom. *Computers & Education*, 151, 103831.
- Jolly, C., Palluel-Germain, R., & Gentaz, E. (2013). Apport des interfaces haptiques et tactiles dans les apprentissages multisensoriels de l'écriture January 2013. Dans *Troubles de l'écriture chez l'enfant : des modèles à l'intervention* (p. pp.115-133). Solal De Boeck.
- Nathalie Bonneton-Botte. Comment l'intelligence artificielle peut-elle soutenir l'apprentissage de l'écrit ?

Avant

Entraînement de l'élève 1, en cycle 3 décembre 2021

La Naissance de Vénus représente une scène inspirée de la mythologie grecque : la naissance de Vénus, déesse de la beauté. Vénus sur un gigantesque coquillage. Celui-ci est guidé par le rivage par le vent et les vagues.

L'élève n'arrive pas à aller au bout de l'encodage de tous les mots. L'orthographe comporte de nombreuses erreurs.

Après

Entraînement de l'élève 1, en cycle 3 mars 2022

La Dame à la licorne accroche de précieuses tapisseries aux murs des châteaux médiévaux. Elles étaient décorées et servaient aussi à protéger du feu. La série La Dame à la licorne comporte six grands panneaux décoratifs.

L'élève arrive à encoder 9 mots sur 10. L'orthographe est de meilleure qualité. L'élève commence maintenant à se concentrer sur les accords.

Progression d'un élève en CM1/CM2 avec Kaligo : Amélioration non seulement l'écriture, mais aussi la mémorisation de l'orthographe des mots. (Retour d'expérience en dispositif ULIS, 2021-2022)



KALIGO DANS LES PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES



Articles dans des revues à comité de lecture

Miramand, L., Frangieh, B., Bailly, R., Pons, C., & Bonneton-Botté, N. (2023). Quelles pratiques pour les professionnels de santé et de l'éducation ? Une recherche exploratoire au service de la conception d'outils numériques pour l'écriture. *A.N.A.E.*, 186, 517-529.

Bonneton-Botté N, Miramand L, Bailly R, & Pons C. (2023). Teaching and Rehabilitation of Handwriting for Children in the Digital Age: Issues and Challenges. *Children*. 10(7):1096. <https://doi.org/10.3390/children10071096>.

Bonneton-Botté, N., Beucher-Marsal, C., Bara, F., Muller, J., Corf, L. L., Quéménéur, M., & Dare, M. (2021). Teaching cursive handwriting: A contribution to the acceptability study of using digital tablets in French classrooms. *Journal of Early Childhood Literacy*, 21(2), 259-282.

Bonneton-Botté, N., Fleury, S., Girard, N., Le Magadou, M., Cherbonnier, A., Renault, M., Anquetil, E., & Jamet, E. (2020). Can tablet apps support the learning of handwriting? An investigation of learning outcomes in kindergarten classroom. *Computers & Education*, 151, 103831.

Bara, F., & Bonneton-Botté, N. (2018). Learning letters with the whole body: Visuomotor versus visual teaching in kindergarten. *Perceptual and motor skills*, 125(1), 190-207.

Simonnet, D., Anquetil, E., & Bouillon, M. (2017). Multi-criteria handwriting quality analysis with online fuzzy models. *Pattern Recognition*, 69, 310-324.

Simonnet, D., & Anquetil, E. (2016). Handwriting Quality Analysis of Block Letters and Cursive Words. *Handwriting Today, Journal of the National Handwriting Association*, (15), 15-21.

Bonneton-Botté, N., Hili, H., De La Haye, F., & Noël, Y. (2015). Dessin de la main et habiletés numériques chez des enfants d'âge préscolaire. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement*, 47(3), 207.

Delays, A., & Anquetil, E. (2013). HBF49 feature set: A first unified baseline for online symbol recognition. *Pattern Recognition*, 46(1), 117-130.

KALIGO DANS LES PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES



Communications dans des colloques scientifiques

Harbaum, T., Serdyuk, A., Kreß, F., Hamann, T., Barth, J., Kampf, P., Imbert, F., Soullard, Y., Tavenard, R., Anquetil, E., & Delahaie, J. (acceptée). KIHT: Kaligo-based Intelligent Handwriting Teacher. 18th annual International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Spain.

Frangieh, B., Miramand, L., Pons, C., Bailly, R., & Bonneton-Botté, N. (mai 2023). La technologie numérique au service de l'école inclusive. 90ème congrès de l'ACFAS, Montréal, Canada.

Frangieh, B., & Atencio, K. (octobre 2022). La technologie numérique un dispositif de soutien aux élèves. Colloque international : L'inclusion au-delà des murs de l'école, Lausanne, Suisse.

Bucaille, A., Bonneton-Botté, N., Frangieh, B., Filly, E., Bailly, R., & Pons, C. (décembre 2022). Kaligo+ : une application innovante pour le soutien à l'apprentissage de l'écriture chez l'enfant. 37ème Congrès de la SOFMER, Rennes, France.

Bonneton-Botté, N., Bailly, R., Filly, E., Frangieh, B., & Pons, C. (mai 2021). Kaligo : an innovative app' to support handwriting learning for children with neurodevelopmental disorders. 34th Annual Meeting European Academy of Childhood Disability. Barcelone, Espagne.

Girard, N., Simonnet, D., & Anquetil, E. (2017, June). IntuiScript a new digital notebook for learning writing in elementary schools: 1st observations. In 18th International Graphonomics Society Conference (IGS2017) (pp. 201-204).

Anquetil, E., Girard, N. N., & Simonnet, D. (2017, June). IntuiScript: suivi et aide à l'apprentissage de l'écriture. In Symposium International sur la Littératie à l'Ecole/International Symposium for Educational Literacy (SILE/ISEL).

Bonneton-Botté, N., Anquetil, E., Jamet, E., & Fleury, S. (2017, June). App rendre à écrire des lettres cursives sur tablette numérique : rôle du feedback. In Symposium International sur la Littératie à l'Ecole.

Bouillon, M., & Anquetil, E. (2015, June). Handwriting analysis with online fuzzy models. In 17th Biennial Conference of the International Graphonomics Society.

Bonneton-Botté, N., & Anquetil, E. (2018). Kaligo: un cahier numérique pour l'apprentissage de l'écrit. Journée des technologies éducatives. Rennes, MSHB. In Journée des technologies éducatives, MSHB.

NOS UTILISATEURS ET UTILISATRICES



UN OUTIL D'APPRENTISSAGE POUR LES ÉLÈVES DE...

Cycle 1



Cycle 2



Dispositif ULIS,
SESSAD

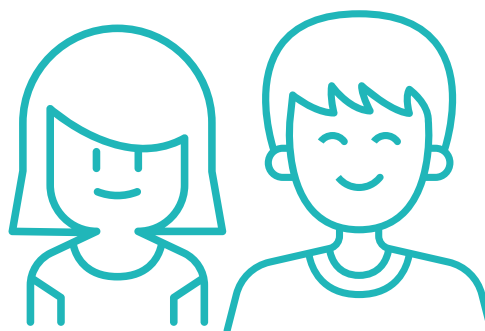


Établissements
médio-spécialisés



ET UTILISÉ PAR ...

Les enseignant·e·s et
enseignant·e·s spécialisé·es
Les professionnel·les de santé



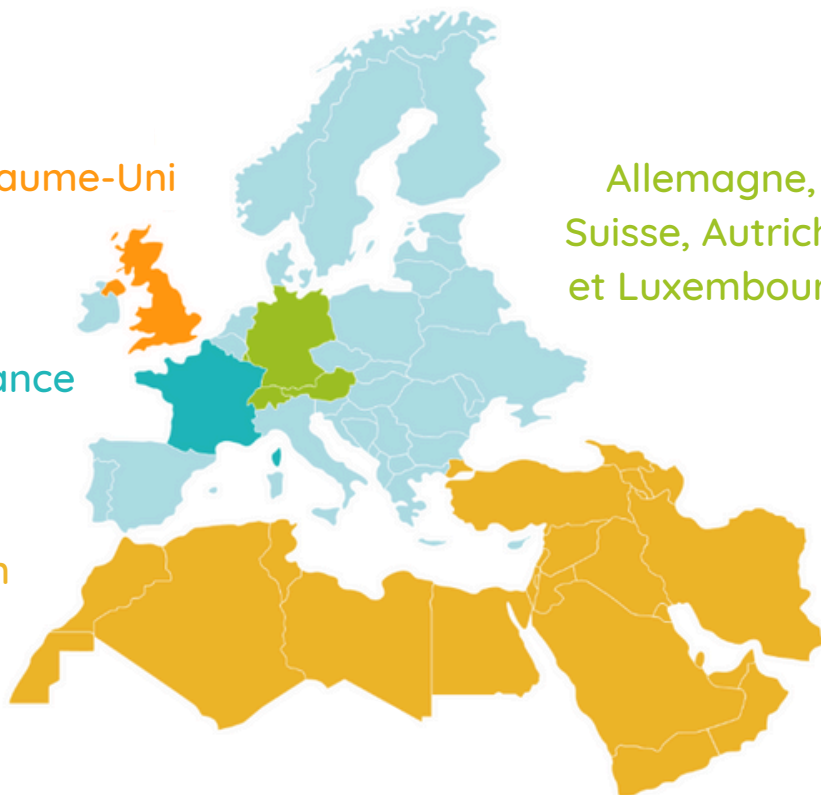
... DANS DE NOMBREUX PAYS

Royaume-Uni

France

Région
MENA

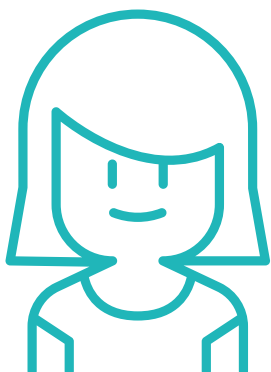
Allemagne,
Suisse, Autriche
et Luxembourg



CE QU'EN DISENT NOS UTILISATRICES & UTILISATEURS

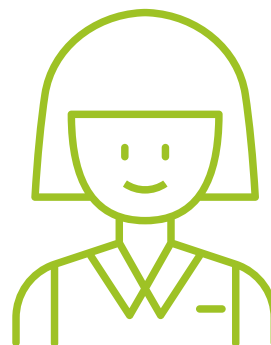


"Les élèves gagnent en confiance, les erreurs ne sont pas commises car elles sont immédiatement corrigées." [↗](#)



ENSEIGNANTE
ECOLE NOTRE-DAME

"Ça permet à chacun d'aller à sa vitesse, c'est tellement bien. Ils font tous la même chose à leur rythme. Ils sont tous en progrès." [↗](#)



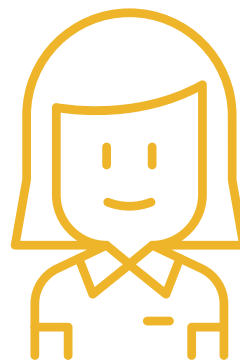
ERGOTHÉRAPEUTE
CENTRE MUTUALISTE KERPAPE

"Passer de l'orange au vert puis à une étoile les enthousiasme beaucoup et les motive à travailler toujours plus assidûment."



ÉCOLE ZUNZGEN

"On peut vraiment individualiser le travail pour chacun des élèves et travailler sur les compétences qu'ils ont besoin de perfectionner" [↗](#)



ENSEIGNANTE SPÉCIALISÉE
DISPOSITIF ULIS VAL D'OISE

KALIGO, LE RÉSULTAT DE PLUS DE 10 ANS DE RECHERCHE

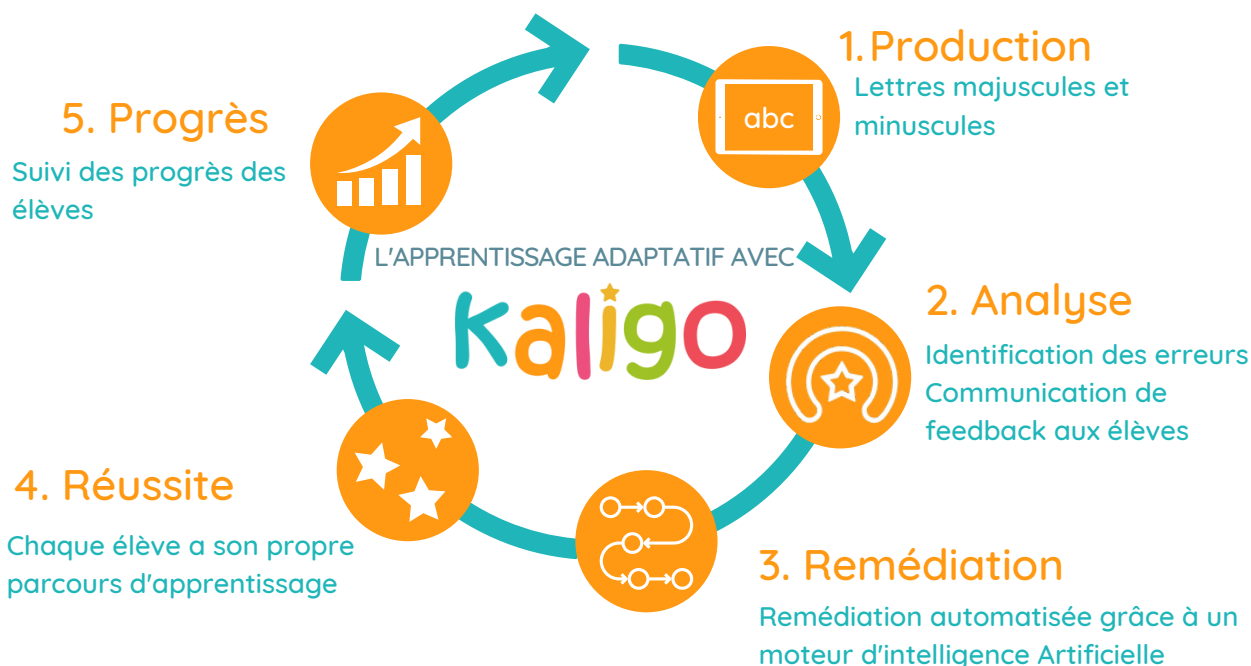
A LA GENÈSE DE
KALIGO, LE PROJET
INTUISCRIPT PORTÉ
PAR LEARN&GO

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. Grâce à l'équipe Expression, des exercices de prononciation et de dictée sont en train d'être créés avec Kaligo.

L'équipe **Intuidoc** focalise ses recherches sur l'écriture manuscrite, la gestuelle (2D et 3D) et le traitement des documents sous différents aspects : analyse, reconnaissance, composition et interprétation. Le travail de l'équipe Intuidoc se situe à la frontière de plusieurs directions de recherche : reconnaissance des formes, comportement d'apprentissage, interaction homme/ordinateur, formes d'utilisation et e-learning.

Également, Kaligo collabore avec l'**Université de Bretagne Occidentale (UBO)**, des laboratoires centrés sur l'ergonomie, et s'est coconstruit tout au long de ces années avec les acteurs du terrain : académies, écoles, professionnel·les de l'éducation et de la santé.



POUR TOUJOURS PLUS D'INNOVATION

Nous travaillons chaque jour sur de nouveaux projets de recherche afin de mettre le numérique au service de l'éducation pour tous.

ACCOMPAGNER LES PROFESIONNEL·LES DE L'ÉDUCATION



P2IA



PARTENARIAT
d'INNOVATION
IA
#P2IA

Le partenariat d'Innovation Intelligence Artificielle (PI2A) a été initié par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, et a pour volonté de mettre l'Intelligence Artificielle au service des enseignant·es. C'est dans le cadre du P2IA que Kaligo a élargi son contenu pédagogique pour le cycle 2, ainsi que développé et enrichi son espace web à destination des enseignant·es.



Bien à l'école

Le projet AMI IFS (Appel à Manifestation d'Intérêt Innovation dans la Forme Scolaire) "Bien à l'école" regroupe 14 Entreprises EdTech, 8 Académies, 2 Laboratoires et 2 Associations réunies pour la lutte contre le décrochage scolaire. C'est dans ce cadre que Kaligo propose de nouveaux exercices d'entraînement et de remédiation à l'étude de la langue pour le cycle 3. Ces exercices sont proposés dans un cadre motivant, ludique et adaptable en fonction des besoins et du rythme de chaque élève.



ACCOMPAGNER LES PROFESSIONNEL·LES DE SANTÉ

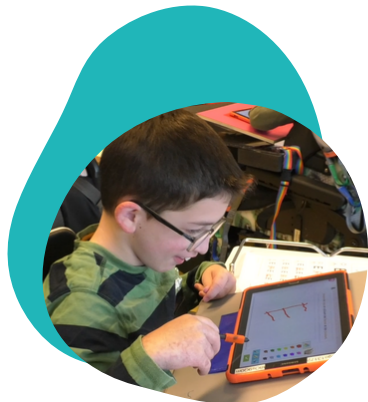


Kaligo DYS



Kaligo DYS est le projet genèse de Kaligo pour une école inclusive, et a permis le développement de fonctionnalités pour répondre aux besoins des élèves à besoins éducatifs particuliers (dyslexiques, dyspraxiques, etc.). Le soutien de l'Europe et de la région Bretagne via FEDER a permis le développement technologique et scientifique de l'application et la recherche de partenaires pour sa diffusion.

Le projet HIT



Ce projet s'inscrit dans la continuité de Kaligo pour les professionnel·les de santé, en collaboration avec l'agglomération de Lorient. Il s'agit d'utiliser la solution numérique au bénéfice de différent·es professionnel·les et centres médicaux qui prennent en charge des enfants à besoins éducatifs particuliers. Kaligo propose ici un ensemble de fonctionnalités permettant de les aborder et de les prendre en charge afin de faciliter l'apprentissage de ces enfants.



Kaligo +

Le projet Kaligo + permet, grâce à ses exercices multisensoriels, de kinesthésie et d'oralisation, aux enfants souffrant de troubles moteurs et cognitifs, de disposer d'outils plus adaptés à leur parcours d'apprentissage, facilitant ainsi le repérage grâce à un module d'évaluation. Un carnet de suivi facilitera aussi le travail multidisciplinaire. Ces enfants vont pouvoir également 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.



INH LAB



Le projet INH LAB, dont fait partie Kaligo, a été retenu par la Caisse des Dépôts dans le cadre de l'appel à projets

« Tiers-lieux d'expérimentation en milieu de santé », est la continuité du projet Kaligo+. Dans une démarche centrée autour de l'enfant, il s'agira principalement d'étudier l'utilisation dans une adaptation au format digital du test BHK avec analyse des signaux tels que la pression, vitesse, inclinaison. Une étude clinique sera également réalisée pour valider les bénéfices. Le but est de pouvoir : repérer précocement, favoriser la motivation et donc l'entraînement, impliquer les familles et réduire les délais de prise en charge.

RELEVER LES NOUVEAUX DÉFIS TECHNOLOGIQUES DE DEMAIN

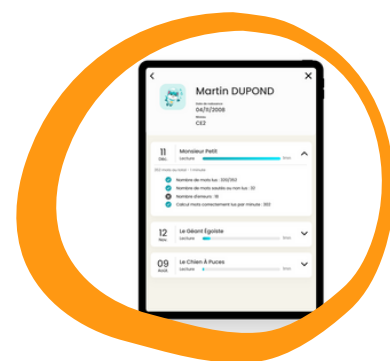
Projet franco-allemand KIHT



Kaligo participe depuis 2021 au programme de recherche franco-allemand KIHT (pour “Kaligo-based Intelligent Handwriting Teacher”) en partenariat avec les laboratoires IRISA (Rennes) et ITIV (Institut de technologie de Karlsruhe), et la société Stabilo, pour développer un stylo intelligent, le “Digipen”, qui allie une application et l’écriture sur du papier, ce qui permet un développement du geste graphomoteur plus naturel pour les enfants, et permettra également de mieux comprendre les difficultés d’écriture et de mieux les accompagner.

Fluence

La fluidité de lecture (Fluence) analyse la manière dont le lecteur lit les mots de manière différenciée, rapide et fluide. Le projet met en place le test One Minute, qui consiste à lire une liste de mots ou un texte à haute voix et le plus rapidement possible. Le correcteur doit compter le nombre de mots lus correctement en une minute, ce qui détermine “l’indicateur de fluence”.



KALIGO RÉSOLUMENT FRANÇAIS...

KALIGO SE CO-CONSTRUIT AVEC LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS (TNE)

Le projet Territoires Numériques Éducatifs est porté par le Réseau Canopé et financé par le dispositif France 2030 et concerne actuellement 12 départements sélectionnés.

C'est dans ce cadre que les entreprises Edtech innovantes et inclusives, Kaligo, Cantoo Scribe et Cabri Express s'associent pour créer Kardi, la plateforme inclusive, une solution tout-en-un, avec des outils numériques adaptés aux élèves à besoins éducatifs particuliers. [↗](#)



+



+



LAURÉAT
Ressources TNE
dans le cadre de France 2030

DOMINO

Domino est une solution numérique, impulsée par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, au service des pratiques des enseignant-es en cycle 2. Grâce à des contenus prêts à l'emploi et à des outils variés, Domino est la solution numérique idéale pour contribuer à l'acquisition des fondamentaux chez tous les élèves.



Domino est financé et est donc gratuit pour les enseignant-es pour les quatre prochaines années.

C'est dans ce cadre que Kaligo propose ces trois modules prêts à l'emploi

- "Kaligo Orthographe" (exercices allant jusqu'à la dictée de mots),
- "Kaligo Écriture" (cursives, lettres capitales et chiffres)
- "Kaligo Résolution de problèmes" (mathématiques CP) pour les enseignant-es.

KALIGO DANS D'AUTRES LANGUES

Après des années de recherche, Kaligo dépasse les frontières et s'adapte à d'autres langues et programmes scolaires. Actuellement, Kaligo est disponible en anglais au Royaume-Uni et en allemand dans la région DACH (Allemagne, Autriche, Suisse et Luxembourg). Kaligo se définit par une forte volonté de s'adapter aux élèves de différents pays et régions. Déjà entièrement multilingue, Kaligo s'adresse désormais aussi aux élèves des Émirats arabes unis et continue à évoluer.

Le Grand-Duché de Luxembourg opte pour Kaligo !

Le Centre pour le développement des apprentissages Grande-Duchesse Maria Teresa (CDA) et le Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques (SCRIPT) ont fait le choix du cahier d'apprentissage numérique Kaligo sur tablette.

" Nous avons pu construire, aux côtés des équipes d'Alex Kockhans, le processus unique d'élaboration du curriculum luxembourgeois qui permettra d'avoir un livret scolaire vivant pour un apprentissage actif au bénéfice des Luxembourgeois. "

KALIGO S'OUVRE AU MONDE

La collaboration entre les différents partenaires du projet a pour but d'adapter Kaligo à la pédagogie de l'école primaire au Grand-Duché de Luxembourg. L'objectif de l'application est de soutenir l'apprentissage précoce basé sur la langue allemande.

Kaligo Luxembourg, ce sont...

18 Jours de collecte de données dans 10 écoles luxembourgeoises.

836 Enfants âgés de 7 à 10 ans ont participé à la collecte de données.

74620 Tracés collectés, annotés à la main

NOS PROCHAINS DÉFIS

Après l'allemand, Kaligo continue de franchir les frontières et poursuit son développement pour atteindre bientôt les élèves du monde arabophone.

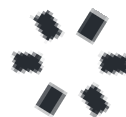
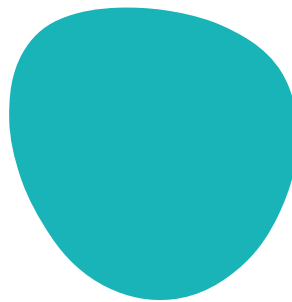
Prochainement, Kaligo s'adressera également aux élèves du Canada et d'autres pays anglophones comme les États-Unis, ou les pays Nordiques en s'adaptant à la pédagogie de chaque culture.

NOS PARTENAIRES SCIENTIFIQUES



NOS PARTENAIRES ET FINANCEURS





CONTACT PRESSE:

Laure Botrel

laure.botrel@learn-and-go.com

Kaligo



LEARN AND GO, FILIALE DU GROUPE ADGHADOE
43 SQUARE DE LA METTRIE, 35700 RENNES