

Octavia, des serious games évolutifs et adaptables au service de l'éducation française

Alors que certains étudiants se questionnent sur la voie qu'ils pourraient bien emprunter à l'issue de leur scolarité, d'autres semblent avoir déjà fait leur choix : ce sera l'entrepreneuriat. C'est le cas d'étudiants à l'ETNA qui ont choisi de fonder Octavia, une plateforme web ludo-éducative à destination des écoles primaires.

Avec un manque de fonds, un manque de temps libre et un diplôme sur lequel se concentrer, il peut être assez difficile pour un étudiant de démarrer une entreprise. Mais cela ne veut pas dire que c'est impossible... loin de là ! Si Mark Zuckerberg et ses associés ont lancé seuls Facebook en 2004 depuis leur chambre d'étudiants, beaucoup d'écoles encouragent aujourd'hui la création d'entreprise au travers de leurs programmes, poussant leurs étudiants à voler de leurs propres ailes à la fin de leur cursus. C'est notamment le cas de l'ETNA, l'École des Technologies Numériques Appliquées, qui propose à ses étudiants de profiter de leurs deux dernières années de cursus pour travailler sur un projet entrepreneurial. Accompagnés par l'école, les étudiants présentent à la fin de leur scolarité leurs « Grand Projets » face à un jury d'experts des nouvelles technologies, d'investisseurs et de recruteurs.

Si certains projets s'arrêtent à la fin de ces deux années, en ayant toutefois permis aux étudiants d'améliorer concrètement leurs compétences en gestion de projet, certains décident de faire perdurer l'aventure au-delà des murs de l'école. C'est en tout cas ce que s'est promis Alexandre Levy, l'un des cofondateurs du projet Octavia, une plateforme web dédiée à l'éducation des enfants du CP au CM2.

Son idée : créer un environnement favorable pour l'apprentissage, en modernisant et en diversifiant les activités pédagogiques grâce à des Serious Games dédiés à chaque matière : *« J'ai eu la chance de passer, lors d'une de mes alternances, par une startup qui développait des Serious Games pour les entreprises. L'idée de l'adapter aux enfants m'es alors venue naturellement »*, raconte Alexandre Levy.

La version d'Octavia voit ainsi le jour en 2015. La première année, l'équipe pose les bases de la plateforme avant de travailler au développement d'une nouvelle technologie, d'un nouveau design, et surtout de nouveaux jeux.

Quatre jeux sont aujourd'hui disponibles, et accessibles pour les élèves du CP au CM2 : « Math Defender », permet de s'entraîner au calcul mental, tandis que « You Are A Spy » facilite l'apprentissage des tables de multiplication en transformant les écoliers en espions qui doivent désamorcer des bombes gluantes dans la ville en répondant à des tables de multiplication. « Dico 2814 », quant à lui, permet à l'élève de naviguer dans l'espace et de changer de dimension en validant des mots bien orthographiés. Enfin, « Color Blind » initie les élèves de CP à l'anglais en demandant aux enfants de cliquer sur des taches de peinture dont la couleur est annoncée par le jeu.

L'idée de chaque jeu : apprendre un point essentiel du programme scolaires aux enfants : *« Nos jeux sont basés sur les programmes de l'Éducation Nationale. Leur particularité, c'est qu'ils sont associés à des outils de gestion et de suivis qui complètent et enrichissent les cours et les activités des enseignants. Ainsi, un professeur peut facilement programmer un jeu en fonction de ce qu'il souhaite travailler avec ses élèves : la table de quatre, les mots invariables.... et ça n'est jamais redondant pour les enfants »*, précise Alexandre. Tous les jeux ont été testés par des enfants de la cible, afin de permettre à l'équipe d'Octavia de re-développer des parties et d'adapter au mieux ses contenus aux attentes des enfants.

Pourtant, si Octavia a été accompagné ces dernières années par des coachs techniques dédié au suivi de leurs objectifs, la jeune équipe se retrouvera bientôt plongée dans le grand bain, avec toutes les problématiques qui y sont liées : *« On va avoir une grosse remise à plat du projet à faire, pour le rendre*

beaucoup plus accessible, notamment parce qu'on s'est rendu compte que les parents pourraient directement être intéressés par l'idée, alors qu'on visait initialement que les écoles », explique Alexandre, avant d'ajouter « On va voir avant tout qui est intéressé pour continuer le projet. Ensuite il nous faudra trouver un designer, et des financements, pour pouvoir continuer au mieux ».

En attendant, l'équipe travaille déjà sur un cinquième jeu, dédié cette fois-ci au programme d'histoire, dans lequel les élèves devront notamment aider le Roi Louis XIV... à organiser un grand bal dans la galerie des glaces ! Rendez-vous à la prochaine rentrée des classes pour en savoir plus.

Maddyness, partenaire média de IONIS Group.

Article écrit par MADDYNESS, AVEC IONIS GROUP