



HANDITECH TROPHY 2021

Handitech Trophy (HTT 2020)

EDUCATION & FAMILY

DYSAPP / Brume



YpGMedNI

Informations candidature

Raison sociale :	TRALALERE
Nom du projet :	Brume : un jeu adaptatif conçu pour les DYS
Année de création du projet :	31/12/2019
Votre effectif global :	✓ 20 à 49

Vos références (vos principaux clients)

TRALALERE est un acteur référent de l'ESS en éducation numérique, et travaille avec de nombreux acteurs institutionnels et associatifs de l'éducation formelle et informelle qui permettent d'être au plus près des besoins du terrain et de s'inscrire dans les politiques d'éducation, et d'acteurs de diffusion jeunesse.

TRALALERE a ainsi parmi ses clients :

- des institutions comme la Commission européenne (TRALALERE opérateur du programme "Safer Internet") et le ministère de l'Éducation : TRALALERE a notamment conçu et produit deux Banques de Ressources Numériques Éducatives de langues vivantes (aujourd'hui déployées auprès de plus de deux millions d'élèves français) et des programmes de sensibilisation, à l'instar de "Vinz et Lou et le handicap" (pour sensibiliser les enfants à une approche inclusive)
- des associations comme l'Adapt (pour un programme sur les enfants porteurs de troubles cognitifs) ou les Savanturiers (pour initier les jeunes à une démarche d'éducation par la recherche)
- des entreprises comme SNCF et EDF sur leurs programmes de sensibilisation à la citoyenneté et au développement durable, et des éditeurs scolaires pour la réalisation numérique de leurs programmes
- des media comme France Television ou Canal+ pour la diffusion de ses programmes audiovisuels et transmedia

Zone(s) d'intervention(s) géographique(s) :

TRALALERE intervient sur tout le territoire :

- en présentiel à travers son réseau de partenaires à l'échelle locale, régionale (en lien avec des académies), et nationale (en partenariat avec des organisations fédérales telles que la Ligue de l'Enseignement).

- en distanciel à travers sa capacité de diffusion auprès du jeune public et ses médiateurs éducatifs (parents et enseignants).

Avez-vous candidaté lors des trophées précédents ? | ✓ 2019

Présentation synthétique du projet

Basé sur des expérimentations terrain menées à l'échelle d'un territoire (Académie de Poitiers), Brume est un jeu tablette adaptatif, pensé pour les dys et utile pour tous, qui propose aux enfants un entraînement quotidien pour développer les fonctions cognitives hautes, et faciliter les apprentissages d'écriture et de lecture.

Caractère innovant :

Produit par TRALALERE (innovation numérique), Brume est produit dans le cadre d'un projet collaboratif (DYSAPP) en codesign avec

- la recherche: CeRCA (UMR de l'université de Poitiers & du CNRS), CNAM pour l'adaptatif
 - le terrain : Académie (Education nationale) & CHU de Poitier, associations d'utilisateurs (tel Collectif HandiCap Ecole, qui accompagne les enfants en situation de handicap dans le scolaire), école d'orthophonie, d'ergothérapie et filières de psychomotricité
- Il est expérimenté dans des cadres éducatifs (généralistes & spécialisés) et grand public (jusqu'au Paris Games week).
- > un jeu adaptatif, reposant sur l'IA, inclusif (pensé pour les DYS/utile pour tous), motivant (dernières approches du game design) pour
 - montrer que la pratique des habiletés motrices aide à réduire les troubles de l'écriture via les fonctions exécutives
 - faciliter l'inclusion des élèves en classe ordinaire
 - sensibiliser aux troubles des apprentissages et faciliter leur prise en charge.

Rupture technologique apportée :

Brume combine une appli basée sur la recherche (Cerca) avec une plateforme d'intelligence artificielle (Cnam/Enjmin):

- gameplay de jeu video
- analyse de trace: actions du joueur, notamment dans ses capacités de suivi d'un tracé, de reproduction d'un rythme, de réalisation de mouvements fins, afin de permettre analyse et suivi dynamique
- collecte des données sécurisées en maintenant le niveau d'anonymisation requis pour chaque profil (chercheurs, familles, enseignants, professionnels de santé)
- jeu adaptatif, prenant en compte des indicateurs temps réel (vitesse, précision du geste, rythme) pour adapter le niveau de difficulté aux compétences de chacun
- différentes modalités d'usage pour faciliter la prise en charge ciblée
- plateforme ouverte intégrant des briques d'entraînement autour de la dyspraxie, capable de s'ouvrir demain sur d'autres troubles.

Apport social et solidaire :

Les troubles de la coordination motrice –dyspraxie– et d'apprentissage du langage écrit (5 à 6 % de la population) ont un impact significatif sur la réussite scolaire et sur l'estime de soi des élèves, avec des répercussions sur l'insertion et la vie citoyenne. Un diagnostic précoce et une prise en charge adaptée sont clés. Avec l'inclusion en classe ordinaire des élèves présentant un trouble, c'est aux enseignants d'assurer cette prise en charge. La mise à disposition d'outils d'aide individuelle efficaces en classe est donc majeure. C'est au cœur de Brume, jeu vidéo sur tablette conçu avec la recherche, pour évaluer et accompagner la pratique de la motricité fine et la planification des gestes moteurs, en maintenant la motivation des élèves. Visant une inclusion facilitée en classe et une évolution des pratiques enseignantes face aux DYS, Brume est aussi destiné à un usage par les professionnels de santé accompagnant les enfants porteurs de troubles cognitifs et aux parents.

Universalité de l'apport du projet :

Les répercussions qu'ont les troubles de la lecture et de l'écriture sur l'ensemble des activités scolaires imposent un diagnostic précoce et une prise en charge adaptée pour mener les élèves vers une égalité des chances. L'inclusion des élèves présentant un trouble d'apprentissage en classe ordinaire implique que les enseignants possèdent des outils d'aide efficaces permettant un suivi individuel pertinent dans le contexte de la classe. Brume" permet la pratique de la motricité fine, de la planification visuo-motrice et du rythme, et de tester le lien entre habiletés motrices et habiletés de lecture/écriture. Dans une logique de non discrimination (jeu pensé pour être utilisé pour tous les enfants d'une classe ordinaire) et d'accessibilité, il doit

- sensibiliser les enseignants aux manifestations précoces des troubles cognitifs
- réduire des difficultés d'acquisition du langage écrit

- aider l'inclusion en classe et l'évolution des pratiques face aux élèves Dys

Business Modèle :

La solution est composée d'un jeu proposé sur tablette tactile, couplé à une plateforme de suivi. Le jeu développé selon les codes du jeu vidéo classique repose sur la pratique de la motricité fine, du rythme et de la planification visuo-motrice afin de repérer de possibles troubles et renforcer les habiletés de lecture/écriture du joueur. Pensé pour les dys, le dispositif se veut utile pour tous en proposant une progression qui s'adapte aux capacités de chacun. La plateforme permet de consulter et suivre les progressions, pour les familles, les professionnels de santé, les enseignants et la recherche (dans la logique de l'opendata).

Le dispositif final comprend :

- jeu adaptatif basé sur des activités pour travailler le rythme, la planification visuo-spatiale et la motricité fine,
- plateforme en ligne de suivi pour voir les progrès des enfants et détecter les difficultés.

Il adresse trois usages et marchés abordés de manière séquentielle :

- en classe, pour faciliter l'acquisition de l'écriture pour tous les élèves dans une démarche inclusive : cette phase, soutenue par les investissements d'avenir dans le cadre d'E-fran, sollicitera des partenaires privés afin d'étendre le déploiement du dispositif à large échelle, dans la logique de l'ESS (financement de la gratuité par des privés : le jeu est soutenu par le CCAH). C'est l'initiation...
- à la maison (5 à 8% des enfants souffrent de troubles DYS) : perspective de coédition avec des grands de l'édition grand public (groupe Bayard envisagé) dans une logique d'impact, pour privilégier un accès à tous. C'est l'élargissement...
- à destination des professionnels de santé (ergothérapeutes, psychomotriciens, orthophonistes) : un abonnement (en mode SAAS) permettra au spécialiste de concevoir le choix, l'enchaînement et le paramétrage des activités. C'est la pérennisation...

Potentiel économique :

TRALALERE a su montrer sa capacité à faire passer ses projets de prototypes à des projets durables déployés à large échelle. Son programme Vinz et Lou a dépassé les 10 millions de vues sur Youtube et des dizaines de milliers d'ateliers sur le terrain. Brume reproduit ce modèle économique hybride sur un projet d'ESS validé par les besoins du terrain. La rentabilité du projet s'appuiera sur le modèle BtoB : un modèle Saas vers les professionnels, un modèle édition sur le grand public (en lien avec un gros acteur de l'édition), permettant de dépasser le stade initial de financement qui est déjà franchi. Il est conçu sur une plateforme numérique robuste, industrialisable, déclinable sur d'autres troubles.

Permettant de développer les compétences cognitives pré-requis à l'écriture, mais sans écriture ni mots, il est facilement internationalisable : au delà de sa simple pérennité au niveau national, l'internationalisation du jeu permet de rendre le modèle scalable.

Stade d'avancement du projet :

- ✓ Prototype existant
- ✓ Début de commercialisation

Votre canal de commercialisation est principalement :

- ✓ B2B

Autre information importante :

Brume fait partie des lauréats e-FRAN (investissements d'avenir). Le jeu est expérimenté par les laboratoires partenaires auprès d'une large audience sur l'académie de Poitiers, avant déploiement à l'échelle nationale. Les activités ont été validées auprès de la cible aussi en termes de prise en main et d'engagement. Le jeu a été invité spécial de la dernière ParisGamesWeek, salon phare du jeu vidéo.

Le jeu a été lauréat du CCAH 2019 dans la catégorie "changer la vie" : <https://www.ccah.fr/CCAHA/Articles/Les-Laureats-du-CCAHA-2019>.

L'enjeu 2021 serait d'amorcer une finalisation d'une version scénarisée (pour l'entraînement à domicile) et libre (permettant au spécialiste de concevoir l'enchaînement des activités) pour amorcer la dissémination (familles d'élèves en difficulté en demande forte) et initier un partenariat BtoB pour approcher les professionnels de santé.

Logo :



TRALALERE

Site web du projet :

<https://www.brume-le-jeu.fr/le-jeu/>

Documentation sur le projet :



PDF

[BRUME.pdf](#) (Téléchargement de 3.2 MiB)

Lien vers une vidéo :



https://www.youtube.com/watch?time_continue=175&v=mG2kuwbESGI&feature=emb_title

Connectez-vous sur handitech-trophy-2021.appelaprojets.fr pour voir toutes les candidature pièces jointes.