



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique pour l'éducation
Sous-direction Transformation numérique



*Captain
Kelly*

IT'S ENGLISH TIME



direction du numérique
pour l'éducation

Marché public

Conception d'un
assistant vocal pour
l'anglais à l'école
élémentaire

Mesure 5 : potentialités du numérique & IA en éducation

- *assister les professeurs dans l'enseignement de la langue vivante étrangère*
- *renforcer la dimension orale en réception et en expression*
- *maintenir et orienter l'attention de tous les élèves.*



Stratégie d'impulsion de la part de la DNE :

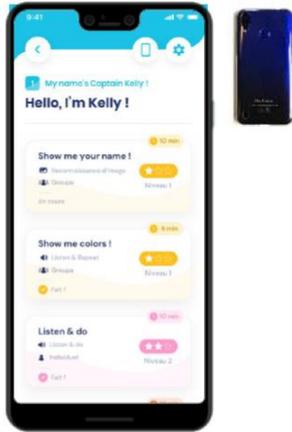
- ✓ **Défis technologiques** à relever par les éditeurs & Ed-Techs de France
- ✓ **Acceptabilité de l'IA à l'école** : une solution vocale inédite au service du PE
- ✓ **Expérience utilisateur** : simplicité ergonomique, robustesse et aisément déployable partout (Outre-mer et zones blanches)
- ✓ **Éthique et transparent** : garantie d'un cadre de confiance (RGPD), handi-accessible



Captain Kelly, c'est :

- Un assistant numérique **piloté par l'enseignant** qui encadre les séances
- Une solution facile à déployer **sans connexion internet**
- Un produit **simple et ergonomique** fondé sur **des interactions à l'oral**
- Une **voix naturelle** et bienveillante adaptée aux jeunes élèves
- Une référence de **langue anglaise authentique** pour la classe
- Une collection d'**activités courtes et variées du CP au CM2**
- Trois niveaux de difficulté pour **favoriser la différenciation**
- Une **démarche hybride** avec **des cartes illustrées et des jeux**

Solution technologique et pédagogique



Pour l'enseignant :
Smartphone (ou tablette)
« télécommande » pour piloter
Captain Kelly



Pour la classe :
Boîtier ou tablette pour
interagir avec Captain Kelly

Un guide complet fourni
avec Captain Kelly



6 thématiques
avec projets à réaliser en fin de parcours

1 thématique = 12 modules

300+ activités courtes et variées

Mises en situation – Typologie d'activités



Listen and Act : les élèves écoutent *Captain Kelly* pour comprendre puis réagissent ; ils désignent une carte illustrée (« flashcard ») ou un objet, font un geste, écrivent...



Listen and Repeat : les élèves écoutent puis répètent après *Captain Kelly* .



Show me : les élèves montrent des cartes illustrées (« flashcards ») en réponse aux demandes de *Captain Kelly* .



Listen and Speak : les élèves écoutent puis répondent ou posent une question à *Captain Kelly* en retour.



Songs and Poems : les élèves écoutent une chanson ou un poème pour l'apprendre.



Guessing game : les élèves interrogent *Captain Kelly* pour trouver la réponse à une devinette.

AVANT D'EN MÉMORISER LE SENS ET D'APPRENDRE À LES PRONONCER EN LES RÉPÉTANT, LA CLASSE ÉCOUTE ET DÉCOUVRE LES MOTS QUE L'ENSEIGNANTE ET CAPTAN KELLY VONT LEUR APPRENDRE.



LA SEMAINE SUIVANTE, APRÈS LA DÉCOUVERTE DU LEXIQUE, CAPTAIN KELLY INITIE UN DIALOGUE AVEC CHAQUE ÉLÈVE, POUR RÉINVESTIR CE TRAVAIL ET ÉVALUER LA QUALITÉ DE LA PRONONCIATION.



ALICE, QUI A RECONNU SON SURNOM ANGLOPHONE, S'APPROCHE DU MICROPHONE ET RÉPOND DISTINCTEMENT POUR ÊTRE SÛRE D'ÊTRE BIEN COMPRISE.



EN INDIVIDUEL
À TOUR
DE RÔLE



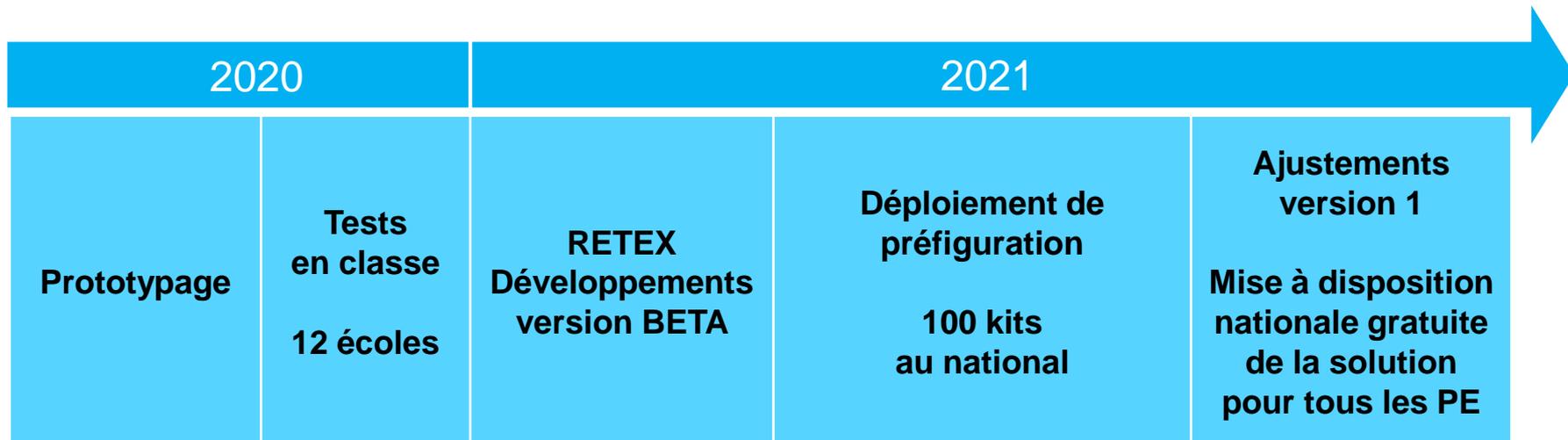
EN PETITS
GROUPES

Une solution pédagogique riche et variée :

- ✓ Approche hybride avec des cartes illustrées (« flashcards »)
- ✓ Approche ludique avec des jeux (bingo, devinettes...)
- ✓ Approche culturelle avec des comptines et des chansons
- ✓ Approche phonologique avec des gammes et des rituels



Feuille de route / Point d'étape





Captain Kelly est une application mobile Android

L'assistant vocal Captain Kelly est une application mobile compatible avec les appareils Android (version 8.0 minimum). Elle peut être utilisée sur deux appareils appairés via Bluetooth (configuration privilégiée : smartphone + tablette ou enceinte intelligente) ou à minima sur un seul appareil Android.

Plus d'info sur : EDUSCOL & captain-kelly.education

**Belin Éducation n'est pas mandaté pour l'assistance technique des PE.
L'Inspection (ERUN) saura « accompagner » les problématiques de
déploiement liées aux matériels existants (compatibilité, configurations etc.).**

**Si problème bloquant → mail support réservé aux conseillers :
ck@humensis.atlassian.net**

Ce qu'il est

Une solution numérique d'assistant vocal *intégrable* dans un boîtier numérique

Un assistant linguistique virtuel sans écran pour les élèves et interagissant avec eux uniquement par la voix et l'identification d'images (enjeu d'expérience utilisateur)

Une solution embarquée facile à déployer sans connexion internet, qui ne traite pas de données personnelles et n'enregistre pas les traces d'apprentissages

Un assistant de langue virtuel, piloté par l'enseignant qui choisit les contenus et les modalités de travail (collectif, groupe, individuel)

Une collection de plus de 300 activités variées non modifiables, exploitables du CP au CM2 pour enrichir l'enseignement dispensé

Une opportunité d'innovation afin d'impulser des chantiers technologiques émergents respectant un cadre juridique de protection et de valorisation des données d'éducation au service d'un objectif d'efficacité pédagogique

Ce qu'il n'est pas

Un robot humanoïde au coût élevé

Une énième application ludo-éducative qui propose des activités tactiles sur écran

Une solution connectée qui s'appuie sur des serveurs déportés et traite des données personnelles comme l'identité, la voix ou l'activité individuelle de chaque élève

Un remplaçant numérique du professeur qui dispense à sa place des cours d'anglais automatisés aux élèves

Une méthode globale et exhaustive d'enseignement de l'anglais en élémentaire

Une révolution technologique et pédagogique autoproclamée pour l'enseignement de l'anglais à l'école

Ce qu'il est

Une intelligence artificielle dite « explicite » basée sur la technologie suivante :

- NLP (Natural Language Processing – *Speech-To-Text*) : interprétation littérale de ce que les humains disent

Un assistant qui exploite des enregistrements produits spécialement par une professionnelle qui prête sa voix pour interroger, répondre, valider, féliciter, encourager, répéter...

Un assistant dont l'étendu des interactions possibles est fonction du module d'activité pédagogique joué en classe

Un assistant qui compare ce qu'il entend au modèle de réponse attendue pour interagir à des fins pédagogiques

Une solution dont l'exigence linguistique est ajustée pour chaque type d'activité par des auteurs pédagogiques qualifiés

Ce qu'il n'est pas

Une intelligence artificielle dite « implicite » de reconnaissance vocale basée sur les technologies suivantes :

- NLU (Natural Language Understanding) : identification des intentions et de la signification de ce qui est dit ou écrit
- NLG (Natural Language Generation) : transformation de données structurées en langage naturel (écrit ou oral)

Un agent conversationnel à la voix de synthèse

Un assistant dit « intelligent » qui comprendrait tout ce qu'on lui dit à n'importe quel moment

Une IA qui saisit le sens et la prononciation de ce qu'on lui dit pour interagir de manière autonome

Une solution fondée sur une base de données de voix d'adultes anglais pour qualifier les productions d'enfants français