

Présentation de KartOOn

KartOOn est un projet pédagogique hybride, présentiel et numérique, proposé aux enseignants du cycle 2 dans le cadre de l'apprentissage du vivre ensemble, du raisonnement et des mathématiques. Il consiste à utiliser des jeux de cartes très simples pour favoriser de manière ludique et non anxiogène les compétences mathématiques et les compétences psycho-cognitives liées à l'apprentissage des maths.

KartOOn a été développé avec de professeurs des écoles, un inspecteur honoraire de mathématiques et des chercheurs en sciences cognitives et en Intelligence artificielle de NukkAI, qui est un laboratoire d'Intelligence Artificielle, basé à Paris 13e. Avec une équipe multidisciplinaire, NukkAI est spécialisé en l'IA hybride, qui a l'avantage d'allier la puissance des algorithmes numériques et la transparence sémantique de l'IA symbolique et explicable.

Lauréat de l'EduUp du ministère de l'Education nationale, KartOOn est un projet hybride :

- La partie présentielle s'appuie sur [les Oiseaux compteurs](#) du CSEN et sur le [Petit Bridge](#) de la Fédération Française de Bridge. Elle consiste en 10 séances fournies clés en main aux professeurs avec des activités testées de nombreuses fois avec succès dans des classes.
- La partie numérique consiste en une plateforme comprenant 10 modules de jeux, dédiés à la fois à l'automatisation des notions mathématiques et au développement des compétences psycho-cognitives associées à l'apprentissage, telles que la mémoire de travail, l'attention soutenue et sélective, et la planification. Notamment, la plateforme numérique propose :
 - Un apprentissage personnalisé et adaptatif au niveau de chaque élève grâce à la technologie de l'Intelligence Artificielle. Avec un nombre illimité d'exercices et un retour immédiat, les élèves peuvent s'entraîner à leur propre rythme.
 - Un suivi automatique de la classe et de chaque élève, avec un bilan simple des compétences acquises ou non : l'objectif est de donner à l'enseignant un outil de diagnostic rapide et de remédiation possible sur les compétences mises en jeu. La jauge filles/garçons permet d'alerter rapidement le professeur en cas d'apparition d'une disparité filles/garçons.

D'après les premiers retours du terrain, l'environnement d'apprentissage ludique et adaptatif créé par la plateforme numérique permet aux élèves de travailler en autonomie dans la classe avec un niveau élevé d'engagement et de concentration. Ses avantages pédagogiques sont également appréciés par les enseignants.

Si KartOOn vous intéresse et que vous voulez en savoir plus, **contactez simplement l'équipe KartOOn à l'adresse kartoon@nukk.ai**. Nous vous offrons **les licences numériques jusqu'à la fin de l'année scolaire (juin 2024) pour vous lancer dans l'aventure KartOOn !**