

Léon, l'intelligence artificielle avec qui les enfants aiment réviser les maths

L'application Math 8 met en scène Léon, un gentil extraterrestre qui converse avec les enfants de 7 à 10 ans pour les faire réviser dans un environnement ludique.

Temps de lecture : minute

24 septembre 2019

Faire de l'apprentissage un jeu et du jeu un apprentissage. C'est tout le concept de Math 8, une application développée dans le cadre du projet doubleYou Kids, porté par la startup L&J, spécialisée dans l'intelligence artificielle émotionnelle, le dialogue en langage naturel et leurs liens avec le multimédia. L'application met en scène Léon, un extraterrestre tout bleu particulièrement attachant qui a décidé de faire le tour de l'univers. Pour l'aider à progresser dans son voyage, les enfants de 7 à 10 ans doivent résoudre un certain nombre d'exercices de mathématiques.

L'application a été conçue en collaboration avec des spécialistes de la psychologie infantile et des professeurs des écoles de l'Éducation nationale, afin que les exercices correspondent au programme national. Numération, calcul mental ou encore tables de multiplication sont donc abordés à travers plusieurs dizaines de leçons déclinées en centaines d'exercices et milliers de questions. Autant d'occasions pour les jeunes utilisateurs d'apprendre ou de réviser sans en avoir l'air.

Suivre les progrès de l'enfant

Car l'une des particularités de Léon est qu'il parle ! L'enfant doit donc

répondre à l'oral aux questions de l'extraterrestre et peut converser avec lui. L'appli dispose également d'une fonctionnalité qui permet aux parents comme aux professeurs de suivre la discussion de l'enfant avec Léon. Ces derniers peuvent même lui envoyer des contenus vocaux via iMessage. C'est alors Léon qui transmet les messages. En retour, les résultats des exercices sont donnés oralement par Léon dans le fil de conversation des parents ou du professeur pour qu'ils puissent suivre les progrès de l'enfant.

Enfin, l'explorateur se déplace dans un monde recréé en réalité augmentée, ce qui participe à l'expérience ludique des jeunes utilisateurs et leur permet de découvrir divers lieux emblématiques de notre monde, des pyramides aux fonds marins. Cela participe à stimuler les enfants de diverses façons : qu'ils veuillent jouer avec Léon, discuter avec lui, découvrir le monde ou réviser - pour les plus studieux ! - ils ont tous une bonne raison d'utiliser l'application... et de réviser leurs maths !

Article écrit par Geraldine Russell