



Linkimals™

Reagują na siebie i uczą wczesnych treści edukacyjnych

Zabawki interaktywne z serii Linkimals™ od Fisher-Price® reagują na siebie zapewniając maluchom zupełnie nowy sposób nauki. Każdy z tych muzycznych przyjaciół ma mnóstwo treści edukacyjnych. A dzięki zastosowanej specjalnej technologii każda zabawka z tej serii rozpoznaje, kiedy w pobliżu znajduje się inna. Dzięki temu zabawa staje się jeszcze bardziej wciągająca poprzez zsynchronizowaną muzykę i kolorowe światła. Poprzez nie nauka jest przyjemna – bo z przyjaciółmi zawsze raźniej!



Co badaliśmy

Zabawki z serii Linkimals™ powstały w wyniku obserwacji dzieci w Laboratorium Zabawy. Widząc, jak rodziny powiększają swoje kolekcje Linkimals™, postanowiliśmy przeprowadzić badania, które przyniosą odpowiedzi na pytania takie jak:

- 1 Jak dzieci i ich opiekunowie bawią się z zabawkami, które reagują na siebie?
- 2 Jak dzieci reagują na elektroniczną wypowiedź zabawki?
- 3 Które funkcje zabawek Linkimals™ są najchętniej używane przez dzieci podczas zabawy?

Chcieliśmy dowiedzieć się więcej o różnych sposobach, na jakie dzieci wchodzi w interakcję z tymi radosnymi przyjaciółmi, którzy śpiewają i bawią się razem.



Zabawa oparta o naukę



Technologia śledzenia wzroku

Technologia śledzenia wzroku okazała się niezastąpionym narzędziem dla badaczy z Laboratorium zabawy, pomagając im gromadzić cenne informacje od naszych najmłodszych testerów na wczesnym etapie tworzenia zabawek. Niemowlęta i małe dzieci nie są jeszcze w stanie wyrazić swoich opinii własnymi słowami, dlatego specjalnie dopasowane czapki lub okulary oraz oprogramowanie do analizy pomagają nam rejestrować i analizować ruch oczu dzieci, gdy patrzą one na zabawki. W ten sposób nasz zespół ekspertów może dosłownie patrzeć na zabawki oczami dziecka.



Oprogramowanie Observer XT

Oprogramowanie Observer XT firmy Noldus Information Technology kompiluje dane w formie wizualnej osi czasu, zapewniając naszym badaczom narzędzia do rejestrowania, opisywania i naukowej analizy obserwacji. Mogą wtedy zacząć łączyć naukę z zabawą, aby odpowiedzieć na nasze pytania. W tym badaniu wykorzystano oprogramowanie Observer XT do zakodowania i przeanalizowania wszystkich sesji zabawy pod kątem zachowań zabawowych i użycia języka między dziećmi i dorosłymi.

Wyniki: udowodniona pomoc w nauce



Dane zebrane w naszym Laboratorium Zabawy z wykorzystaniem tych technologii wykazały, że powiązane elektronicznie zabawki mogą wzmacniać w małych mózgach połączenia we wczesnym okresie nauki. Zabawki z serii Linkimals™ reagują na siebie, aby wspólnie wprowadzać pojęcia edukacyjne w miarę rozwoju dzieci. Naciśnięcie litery "S" na brzuszku Wydry powoduje połączenie z Leniwcem, który zaczyna śpiewać o literze "S" i tańczyć. Analiza wykazała, że ruchy gąłek ocznych dzieci i z powrotem. Ten rodzaj interakcji to pierwszy krok do odkrywania nowych sposobów nauki i zabawy u dzieci – sposobów, które nie istniałyby, gdyby zabawki nie posiadały funkcji wzajemnego reagowania na siebie.

Kiedy użyliśmy oprogramowania Observer XT firmy Noldus Information Technology, aby przyjrzeć się zachowaniom podczas zabawy oraz językowi używanemu między dorosłymi i dziećmi, dane wykazały, że interakcja pomiędzy zabawkami Linkimals™ stymulowała rozmowy dzieci i ich opiekunów. W ten sposób poprzez zabawę zwiększa się możliwości uczenia się, co sprzyja rozwojowi języka i tworzeniu więzi emocjonalnych.

Pomóż dziecku rozwijać różne umiejętności z ekipą przyjaciół Linkimals™



Interaktywny Leniwiec
Uczy literek, cyferek, przeciwieństw, gier



Interaktywny Jeż
Uczy cyferek, kształtów, kolorów



Interaktywna Wydra
Uczy pierwszych słów, literek, przyjaźni



Interaktywna Lama
Uczy układania, kolorów



Interaktywny Łoś
Uczy cyferek, liczenia, związku przyczynowo-skutkowego



Interaktywny Koala
Uczy cyferek, liczenia od 1 do 10, kształtów



Interaktywna Panda
Uczy liczenia, kształtów, manier, życzliwości



Interaktywny Żółw
Uczy literek, liczenia, kształtów



Interaktywny Bóbr
Uczy liczenia, kształtów, kolorów



Interaktywny Pingwin
Uczy przeciwieństw, literek, cyferek, kształtów



Zbierz całą ekipę przyjaciół Linkimals™!

[KUP TERAZ](#)