Linkimals™

Ils communiquent entre eux et participent à l'apprentissage

Les jouets Linkimals™ de Fisher-Price® "communiquent" pour aider les bébés et les tout-petits à apprendre d'une façon totalement nouvelle. Chacun de ces amis interactifs permet, à lui seul, d'apprendre en s'amusant (et en musique). Mais, grâce à la technologie Linkimals, chaque jouet est capable de détecter la présence d'un autre Linkimal™ à proximité. En unissant leurs forces, ils créent ainsi un espace de jeu interactif où la musique synchronisée et les lumières colorées rendent l'apprentissage encore plus amusant !

Ce que nous avons étudié

Nous avons conçu les jouets Linkimals™ en observant des bébés et des tout-petits jouer au sein de notre Play Lab. À mesure que les familles agrandissaient leur collection, nous avons décidé de mener des travaux de recherche autour de questions bien précises :

1. Comment les enfants et les personnes s'occupant d'eux interagissent et jouent avec des jouets qui communiquent entre eux ?
2. Comment les enfants réagissent lorsqu'un jouet dit quelque chose ?
3. Quelles sont les fonctionnalités des jouets Linkimals™ les plus utilisées et qui attirent le plus l'attention ?

Notre but était de comprendre plus en détail comment les enfants interagissent avec ces joyeux amis qui chantent et jouent, façon Linkimals™ !

La science au service du jeu

KID TESTED
play-lab
fisher-price
EXPERT APPROVED

Technologie de suivi oculaire

La technologie de suivi oculaire s'est révélée inestimable pour les chercheurs de notre Play Lab, qui ont beaucoup appris de nos petits testeurs lors de la phase initiale de développement du jouet. Comme les bébés et les tout-petits ne sont pas en mesure de formuler des remarques par eux-mêmes, des casques ou des lunettes spécifiques couplés à un logiciel d'analyse permettent d'enregistrer et d'analyser leurs mouvements oculaires lorsqu'ils observent un jouet ou quand ils jouent avec. De cette façon, notre équipe du Play Lab est littéralement capable de voir les jouets à travers les yeux d'un enfant.

Logiciel Observer XT

Le logiciel Observer XT développé par Noldus Information Technology compile des données dans une frise chronologique visuelle, fournissant à nos chercheurs des outils pour enregistrer, annoter et analyser scientifiquement ce qu'ils voient. Ils peuvent alors faire le lien entre la science et le jeu pour répondre à nos questions. Lors de cette étude, tous les comportements de jeu et le langage employé entre les enfants et les adultes lors des sessions de jeu ont été codés et analysés grâce au logiciel Observer XT.

Résultats : le jeu contribue à l'apprentissage

Les données collectées au sein de notre Play Lab par le biais de ces technologies révèlent que les jouets qui communiquent entre eux de façon électronique peuvent renforcer les connexions neuronales liées à l'apprentissage. Les jouets Linkimals s'associent pour développer des concepts d'apprentissage au fur et à mesure que les enfants grandissent. Appuyer sur la lettre "S" sur le ventre de la loutre lorsqu'elle communique avec le paresseux le fera chanter une chanson sur cette lettre et danser. Les analyses ont révélé que le regard des enfants allait et venait entre la lettre "S" sur la loutre et le paresseux. Ce type d'interaction offre de nouvelles perspectives d'apprentissage ludique, perspectives qui n'existeraient pas si ces jouets ne communiquaient pas entre eux.

Lorsque nous avons utilisé le logiciel Observer XT de Noldus Information Technology pour étudier les comportements de jeu et le langage utilisé entre les adultes et les enfants, les données ont révélé que les interactions entre ces jouets favorisaient les conversations entre les enfants et les personnes s'occupant d'eux. Ceci renforce les opportunités d'apprentissage par le biais d'interactions ludiques qui contribuent elles-mêmes à l'acquisition du langage et entraînent des moments de complicité partagés.

Aidez votre enfant à poursuivre son apprentissage grâce aux jouets Linkimals™

Matthieu le Paresseux™

Permet de découvrir
l'alphabet, les chiffres, les contraires et les jeux

Louison le Hérisson™

Permet de découvrir
les chiffres, les formes et les couleurs

Lola la Loutre

Permet de découvrir
les premiers mots, l'alphabet et l'amitié

Lucas le Lama

Permet de découvrir
l'empilage et les couleurs

Nathan l'Élan

Permet de découvrir
les chiffres, le calcul et les relations de cause à effet

Noah le Koala

Permet de découvrir
les chiffres et les formes et de compter de 1 à 10

Andrea le Panda

Permet de découvrir
le calcul, les formes, les bonnes manières et la gentillesse

Manu la Tortue

Permet de découvrir
l'alphabet, le calcul et les formes

Hector le Castor

Permet de découvrir
le calcul, les formes et les couleurs

Valentin le Pingouin™

Permet de découvrir
les contraires, l'alphabet, les chiffres et les formes

Ramenez toute la famille Linkimals™ chez vous !

DÉCOUVRIR LA FAMILLE LINKIMALS