Eğlencenin ve erken yaşta öğrenmenin kapılarını aralıyor

Fisher-Price® Linkimals™ oyuncakları, bebekler ve yürüme çağındaki çocuklara yepyeni bir öğrenme deneyimi sunmak için birbirlerine "bağlanıyor". Bu müzikli ve etkileşimli hayvan dostların her biri, çocuğunuzun oynayarak öğrenmesine yardımcı olur. Oyuncaklar, Linkimals™ teknolojisi ile yakınlarındaki diğer Linkimals™ oyuncaklarına bağlanarak senkronize müzik ve ışık gösterileri ile öğretirken eğlendiren sürükleyici bir oyun imkanı sunar. Çok sayıda Linkimals™ olmasını işte bu yüzden seviyoruz!

Araştırmalarımız

Linkimals™ oyuncakları Fisher-Price Play Lab'de oynayan bebekler ve yürüme çağındaki çocuklardan ilham alınarak tasarlandı. Ailelerin oyuncaklarımızı beğendiğini gördükçe kendimize bazı araştırma konuları belirledik:

1. Çocuklar ve ebeveynleri, birbirleriyle bağlantılı oyuncaklarla nasıl etkileşim kuruyor?
2. Çocuklar, oyuncakları konuştuğunda veya sorular sorduğunda nasıl tepki veriyor?
3. Linkimals™ oyuncaklarının en beğenilen ve aranan özellikleri neler?

Çocukların şarkılar söyleyip oyunlar oynayan Linkimals™ dostlarıyla etkileşim kurma yollarını öğrenmeyi hedefledik.

Oyuncaklara bilimsel bir yaklaşım

Göz takibi teknolojisi

Göz takibi teknolojisi, Fisher-Price Play Lab'deki araştırmacılarımızın oyuncak geliştirme sürecinin başlarında miniklerden çok şey öğrenmelerine yardımcı oldu. Bebekler ve yürüme çağındaki çocuklar henüz konuşarak geri bildirim veremedikleri için özel olarak tasarlanan başlıklar ya da gözlükler ve analiz yazılımları, çocukların oyuncaklarla oynarken göz hareketlerini izlememizi sağladı. Kısacası Fisher-Price Play Lab ekibimiz, oyuncaklara çocukların gözünden bakabildi.

Observer XT yazılım aracı

Noldus Information Technology'nin Observer XT yazılımı, verileri görsel bir zaman çizelgesinde birleştirerek araştırmacılarımızın gözlemleriyle ilgili verileri kaydetmelerine, güncellemelerine ve bilimsel şekilde analiz etmelerine olanak tanır. Böylece araştırmacılarımız, bilim ve oyun arasındaki bağlantıyı kurarak sorularımızı yanıtlayabilir. Bu araştırmada Observer XT yazılımı, oyun seansları sırasında çocuklar ile yetişkinler arasında kullanılan dili ve davranışları kodlayıp analiz etmek için kullanılmıştır.

Sonuç: Öğrenmeyi teşvik etme başarısı kanıtlanmıştır

Bu teknolojiler kullanılarak Fisher-Price Play Lab'de toplanan veriler, birbirleri ile elektronik olarak bağlantılı oyuncakların çocukların beyninde erken yaşta öğrenmeyi desteklediğini gösterdi. Linkimals™ oyuncakları, çocukların gelişiminin her adımında birlikte çalışarak öğrenme sürecini tanıtır. Su samuru figürü, karnındaki "S"ye basıldığında "S" harfi hakkında şarkı söyleyip dans eden tembel hayvan figürüne bağlanır. Yapılan analizler sonucunda çocukların göz hareketlerinin, su samurunun karnındaki "S" harfi ile tembel hayvan arasında gidip geldiği gözlemlenmiştir. Bu ve buna benzer etkileşimler, bağlantılı oyuncaklar kullanılmadan mümkün olmayacak bir öğrenme ve eğlenme yönteminin kapılarını aralamıştır.

Çocuklar ve yetişkinlerin dil kullanımı ve davranışları Noldus Information Technology'nin Observer XT yazılımı ile gözlemlendiğinde, birbiriyle bağlantılı oyuncaklar arasındaki etkileşimin çocuklar ve ebeveynleri arasında da konuşmayı teşvik ettiği görülmüştür. Bu da, eğlenceli etkileşimler aracılığıyla öğrenme fırsatları yaratarak erken yaşta dil gelişimini teşvik edip çocuklar ve ebeveynleri arasındaki bağı güçlendiriyor.

Çocuğunuzun Linkimals™ oyuncaklarıyla farklı öğrenme becerileri edinmesine yardımcı olun

Neşeli Tembel Hayvan™

Alfabeyi, sayıları, zıt anlamlı kelimeleri ve oyunları öğretir

Sevimli Gezgin Kirpi™

Rakamları, şekilleri ve renkleri öğretir

Bilgili Su Samuru

Kolay kelimeleri, alfabeyi ve dostluğu öğretir

Işıklı ve Renkli Lama

Üst üste dizmeyi ve renkleri öğretir

Müziksever Geyik

Rakamları, sayı saymayı ve sebep-sonuç ilişkisini öğretir

Sayı Sayan Koala

Rakamları, 1'den 10'a kadar saymayı ve şekilleri öğretir

Oyun Arkadaşı Panda

Sayı saymayı, şekilleri, görgü kurallarını ve kibarlığı öğretir

Emekleyen Deniz Kaplumbağası

Alfabeyi, sayı saymayı ve şekilleri öğretir

Kuyruk Sallayan Kunduz

Sayı saymayı, şekilleri ve renkleri öğretir

Eğlenceli Penguen™

Zıt anlamlı kelimeleri, alfabeyi, sayıları ve şekilleri öğretir

Tüm Linkimals™ ekibini toplayın!

DAHA FAZLA LINKIMALS