

→ Ce jeu suit les progrès de l'enfant à chaque connexion.



CogniKizz |

PERFECTIONNER LES JEUX ÉDUCATIFS

→ Kizz.tv propose des jeux en ligne sur mesure pour les enfants de 3 à 6 ans. Explications avec Kristine Lund, spécialiste de sciences cognitives au CNRS, cofondatrice et conseillère de la société CogniKizz.

Quelle est la particularité des jeux ludo-éducatifs de Kizz.tv ?

K.L. : Quand un enfant se connecte, nous analysons sa performance en fonction de douze compétences clés : ordonner, classer, compter, mémoriser, analyser, raisonner, lire, écrire, manier la souris, s'orienter dans l'espace, se concentrer et reconnaître les couleurs. Il en résulte un profil cognitif, mis à jour chaque fois qu'il joue. Notre logiciel breveté lui propose alors des jeux adaptés à son niveau, qui deviennent de plus en plus ciblés au fur et à mesure que l'enfant progresse.

Sur quelles expertises scientifiques vous fondez-vous ?

K.L. : Pour évaluer la pertinence des jeux, il faut élaborer des protocoles

d'expérimentation et étudier des enfants dans des situations authentiques de jeu au quotidien. Ces évaluations impliquent des compétences en psychologie, en informatique, en sciences du langage et en didactique des disciplines.

Combien comptez-vous d'utilisateurs ?

K.L. : Kizz.tv est déployé en France et en Norvège et le sera très prochainement en Pologne, en Suède et en Chine. Nous prévoyons de l'ouvrir à deux nouveaux pays par semestre. Nous avons franchi le cap des 2000 utilisateurs et avançons vers notre objectif de 10000 abonnés pour la fin de l'année.

CONTACT :
Kristine Lund, kristine.lund@univ-lyon2.fr