

Osmo



Dossier de presse

- Septembre 2021 -



Agence bpr France - 01 83 62 88 10 - osmo@bprfrance.com



Sommaire

Transformez votre tablette en outil ludique	p.3
Osmo, c'est magique !	p.4
Coffret Complet Osmo Little Genius : le premier Osmo de votre enfant	p.5
Coffret Complet Osmo Genius : jouer au-delà de l'écran, c'est amusant !	p.8
Coffret Complet Coding met le codage informatique à portée des enfants !	p.12
New : Math Wizard, apprendre les mathématiques dans un monde fantastique !	p.13
Osmo, l'ami de toute la famille	p.14
67% des parents utiliseraient des outils numériques interactifs pour soutenir l'apprentissage de leurs enfants	p.15



Transformez votre tablette en outil ludique

« Smartphone, console, tablette : nos enfants passent de nombreuses heures sur les écrans, délaissant les jeux traditionnels au profit des activités numériques. » Face à l'omniprésence des écrans, éducateurs et professionnels de santé rappellent régulièrement l'importance de privilégier le jeu « réel » et les activités manuelles, car c'est en jouant que les jeunes enfants construisent leurs premières connaissances. Et c'est en utilisant leurs mains, en manipulant des objets, par l'exploration et

l'expérimentation, qu'ils font leurs apprentissages et progressent dans leurs acquisitions.

25% des parents estiment avoir une meilleure image des activités numériques sur écran depuis le confinement (sondage Osmo – Harris Interactive juillet 2020)

Le meilleur des deux mondes – monde réel et monde numérique

Osmo est né de la vision et de la volonté de deux jeunes ingénieurs, Pramod Sharma et Jérôme Scholler, passés par les entreprises les plus pointues de la Silicon Valley (Google, Electronic Arts), qui étaient aussi des parents attentifs. Persuadés qu'il était possible pour les enfants de faire bon usage du temps passé sur les écrans, dès lors que les jeux sur tablette seraient enrichis par des interactions manuelles, ils décidèrent de créer pour leurs enfants (et pour les enfants du monde entier) des jeux ludico-éducatifs combinant le meilleur du jeu physique dans le monde réel et du jeu dans le monde numérique.

Osmo utilise son propre système d'intelligence artificielle réflexive pour combiner le jeu physique et le monde numérique. S'appuyant sur de nombreuses recherches menées dans le domaine du développement de l'enfant, les deux fondateurs d'Osmo, ont imaginé et créé un système de jeu totalement novateur, déjà adopté par 2,5 millions d'enfants dans le monde et plébiscité par les parents, les éducateurs et les enseignants.



En transformant votre tablette en une interface d'apprentissage ludique, par le simple ajout de deux accessoires faciles à installer, Osmo tire astucieusement parti de l'attrance des enfants pour les écrans. Et parce que les enfants apprennent par la pratique, chaque jeu Osmo est axé sur une activité de manipulation.

Des univers de jeu qui donnent envie d'apprendre

Conçus pour les enfants de 3 à 10 ans, les univers de jeux Osmo entraînent les enfants dans des aventures interactives, à la découverte des apprentissages fondamentaux. Apprendre à reconnaître et à former des lettres, favoriser l'apprentissage précoce de la lecture, de l'écriture ou du dessin, résoudre des problèmes de logique ou de mathématiques, marcher sur les traces de Newton en découvrant les lois de la gravité, ou encore apprendre les bases du codage et de la programmation informatique en

74% des parents aimeraient pouvoir proposer des activités plus intéressantes et amusantes à leur enfant.

composant de la musique à l'aide de blocs : il existe des jeux Osmo pour tous les âges, pour tous les goûts et pour tous les tempéraments (selon qu'il ait l'esprit de compétition plus ou moins développé, l'enfant choisit de jouer en solo, à deux ou en équipe, ou en famille). Il n'est pas nécessaire de disposer d'une connexion Wi-Fi pour jouer et les parents peuvent suivre les progrès de leurs enfants via une appli dédiée, Osmo Parent.

Cette approche moderne et saine du jeu numérique encourage la créativité, la résolution de problèmes et l'esprit critique. Les enfants exercent leur imagination, développent leur sens de l'observation et de l'écoute, et sont pleinement acteurs de leurs apprentissages. Et bien sûr, ils s'amusent comme des fous !

Osmo, c'est magique !

Entrer dans l'univers d'Osmo et devenir Osmonaute, c'est très facile !

Les jeux Osmo fonctionnent avec une tablette iPad ou la tablette Fire d'Amazon et deux accessoires spécifiques, indispensables pour transformer votre tablette en outil d'apprentissage interactif : une base Osmo pour poser la tablette et un capteur Osmo.

Le principe d'Osmo est aussi simple qu'ingénieux : vous posez la base Osmo sur la table, face à l'enfant. Puis vous placez votre tablette sur la base. Pour terminer, vous posez sur la caméra de la tablette le capteur rouge fourni avec la base Osmo. Ce capteur dirige l'angle de vue de la caméra vers la partie de la table qui se trouve devant la tablette, et qui sert de surface de jeu. A la manière d'un scanner, le capteur détecte les pièces de jeu Osmo manipulées par l'enfant.

Le logiciel d'Osmo utilise l'intelligence artificielle pour intégrer tout ce qui se passe sur la table dans des mondes d'apprentissage virtuels. Les dessins ou les assemblages que l'enfant crée au fil du jeu, les objets qu'il manipule (comme les lettres, les chiffres, les pièces en bois du jeu de Tangram, ou les bâtonnets en silicone...), sont alors transposés sur l'écran de la tablette, et guident les actions qui s'y déroulent. Des personnages rigolos apparaissent sur l'écran. Mo, le gentil monstre poilu, Owla la chouette ou Awbie l'amateur de fraises s'adressent à l'enfant, l'encouragent et lui donnent des indices. Ce retour d'information en temps réel lui permet de comprendre que c'est en essayant – et en se trompant - qu'on apprend.

Osmo privilégie un apprentissage intuitif. Chaque jeu Osmo est conçu pour que l'enfant puisse réellement « toucher du doigt » les concepts (dans le domaine des maths, des sciences, ou dans les matières artistiques) et développer des interactions en utilisant ses mains. L'enfant découvre qu'il y a souvent plusieurs manières de trouver la « bonne » réponse. En proposant des niveaux de difficulté adaptés, Osmo lui offre des challenges motivants : l'enfant progresse à son rythme, sans se décourager ; il n'a pas peur de se tromper, il prend confiance en lui et progresse dans ses apprentissages au fur et à mesure qu'il avance dans le jeu. Osmo, c'est vraiment magique !

1, 2, 3, jouez !



Le capteur suffit pour transformer votre tablette numérique (iPad ou Tablette Fire) en interface d'apprentissage ludique et interactive pour votre enfant.

Le capteur Osmo, à la manière d'un scanner, saisit tout ce qui se passe sur la surface de jeu : Manipulées et posées sur la table, devant la tablette, les pièces de jeu, apparaissent sur l'écran, qui fournit un retour d'information auditif et visuel, instantané (et rigolo).

Une connexion WiFi n'est pas nécessaire pour jouer (après avoir téléchargé et installé les jeux sur la tablette).



Coffret Complet Osmo Little Genius : premier Osmo de votre enfant !

Le Coffret Complet Osmo Little Genius est **un ensemble de jeux éducatifs parfaits pour les jeunes enfants de 3 à 5 ans**, et constitue une excellente introduction à l'univers d'Osmo.

A partir de bâtonnets et d'anneaux de couleur vive en silicone sans BPA, souples, résistants et lavables, et de cartes représentant des vêtements, les quatre jeux du Coffret Complet Osmo Little Genius entraînent les enfants dans **des aventures interactives, à la découverte des apprentissages fondamentaux enseignés à l'école maternelle.**

Reconnaître et former des lettres (ABCs), créer des objets et aborder les bases du dessin (Squiggle Magic), développer son vocabulaire et s'exprimer en racontant des histoires (Stories), exercer son imagination et sa dextérité en habillant des personnages rigolos (Costume Party) : **chaque jeu enseigne des concepts abstraits en les reliant aux actes de l'enfant.**



Comment est né le Coffret Complet Little Genius ?

Il était une fois, en Californie...

Deux ingénieurs, passionnés de technologie et parents de jeunes enfants, entreprennent de créer un jeu pour apprendre aux enfants à former et à reconnaître les lettres de l'alphabet. Ils voulaient que ce nouveau jeu surpasse ce qui existait sur le marché, réunisse les qualités du jeu manuel et l'attrait du jeu numérique et s'appuie sur les dernières recherches dans le

domaine de l'enseignement du principe de l'alphabet aux enfants. Pendant plus d'un an, Osmo a réuni une équipe internationale multidisciplinaire qui a étudié tout ce qui concerne la manière dont les enfants apprennent les lettres – depuis les méthodes pédagogiques utilisées dans les écoles maternelles jusqu'aux études analysant les mouvements des yeux (technologie Eye Tracking). Ces visionnaires étaient convaincus qu'ils parviendraient à associer l'apprentissage tactile et manuel de la forme des lettres et des sons à la souplesse et à la personnalisation des applications numériques. Et ils y sont arrivés !

Contenu du coffret et prix

Le Coffret Complet Osmo Little Genius contient :

- Une base Osmo et un capteur Osmo pour iPad
- 1 tapis de jeu
- 4 univers d'apprentissage pour les jeunes enfants : ABCs, Squiggle Magic, Costume Party, Stories
- 38 bâtonnets et anneaux en silicone sans BPA (lavables et résistants)
- 19 cartes en carton représentant des vêtements
- Des boîtes de rangement pour les pièces de jeu, empilables, solides et lavables

A chaque jeu correspond une application distincte qui, une fois téléchargée, ne nécessite plus de connexion internet pour jouer.

L'iPad n'est pas inclus dans le coffret.

Prix public conseillé : 99,99€ TTC - référence Osmo 901-00015 pour iPad et 901-00030 pour Tablette Fire d'Amazon

Distribution : <https://www.playosmo.com/fr/>, Amazon et magasins spécialisés

Coffret Complet Osmo Little Genius : qu'est-ce que l'enfant va apprendre ?

Ces quatre univers d'apprentissage stimulent la **motricité fine** des plus petits, leur apprennent à **raconter des histoires** (Stories) et les initient à un **apprentissage précoce de la lecture et de l'écriture** (ABCs). Osmo développe également des **compétences socio-affectives**, comme la **résolution de problèmes**, la **créativité** (Squiggle Magic), l'**imagination** (Costume Party) et la **persévérance**. A l'exception du jeu ABCs, il y a toujours plusieurs réponses ou solutions possibles ! Pour le joueur, le raisonnement est la clé du succès !



Construire des lettres qui s'animent sur l'écran avec ABCs

Dans le jeu ABCs d'Osmo, l'enfant forme des lettres en utilisant des bâtonnets et des anneaux souples, puis il regarde les lettres s'animer. Mo, le gentil monstre, est là pour l'aider à apprendre à reconnaître les formes et les sons des lettres. ABCs élargit également le vocabulaire de l'enfant.

Le jeu ABC d'Osmo : inspiré par des méthodes pédagogiques éprouvées...

Des études utilisant la technologie Eye Tracking (une technologie qui étudie les mouvements des yeux de la personne) ont montré que les jeunes enfants ne remarquent pas de différence d'orientation lorsque les lettres sont composées de parties identiques – c'est pourquoi ils ont tellement de mal à distinguer « b », « d », « p » et « q ». D'autres études indiquent que c'est l'action tactile et sensorielle reproduisant la manière dont la main bouge en formant une lettre qui aide les enfants à apprendre plus rapidement les lettres - dans la méthode Montessori, par exemple.

Les premiers pédagogues de l'école maternelle ont constaté que les enfants assimilaient les lettres en apprenant à les tracer. Friedrich Fröbel, le créateur de l'école maternelle, eut l'idée d'utiliser des bâtonnets en bois et des anneaux en métal pour permettre aux enfants de former des lettres au moyen d'objets réels. Nos bâtonnets et anneaux tout doux et souples, en silicone sans BPA, sont une version moderne des outils éducatifs de Fröbel.



... enrichies par la créativité de l'univers numérique

Mo, un gentil monstre orange tout poilu, apparaît sur l'écran de la tablette. Il invite l'enfant à choisir l'une des photos affichées, puis à toucher du doigt un élément de la photo. Lorsque l'enfant touche un arbre, la lettre A apparaît, et Mo le Monstre encourage l'enfant à former la lettre A sur la table au moyen des bâtonnets... La lettre formée par l'enfant s'anime ensuite sur l'écran, sous les applaudissements de Mo !

Construire des lettres au moyen de bâtonnets et d'anneaux souples, aux couleurs vives

Apprentissage précoce et ludique **pour les pré-lecteurs**

Apprendre plus de **300 mots** au cours d'une aventure amusante avec Mo le Monstre

Prendre confiance en soi pour **reconnaître des lettres, développer son vocabulaire** et **découvrir la phonétique**.



Aborder les prémices du dessin avec Squiggle Magic

Le jeu créatif, c'est important !

Les jeux créatifs encouragent les enfants à exprimer leur personnalité. Le dessin, comme la peinture, permet aux enfants de partager ce qu'ils pensent et ce qu'ils éprouvent. Dans le jeu Squiggle Magic, l'enfant utilise bâtonnets et anneaux pour créer ce qui lui passe par la tête, puis il observe ses créations prendre vie sur l'écran.

Mo, le gentil monstre, plus orange et poilu que jamais, guide votre graine d'artiste pour qu'il crée des personnages animés, à partir d'anneaux et de bâtonnets souples. Avec Squiggle Magic, l'enfant explore son côté artistique et laisse parler son imagination : des ours, des robots, c'est fou tout ce qu'on peut créer avec de simples anneaux et bâtonnets ! Pendant qu'il imagine comment créer des objets à partir de bâtons et d'anneaux, l'enfant renforce ses compétences cognitives et son raisonnement critique.



Créer un arbre, un robot, un personnage... et plein d'autres choses encore, au moyen de bâtonnets et d'anneaux souples, puis **regarder les dessins prendre vie sur l'écran !**

Développer des compétences cognitives, créatives, sociales et affectives grâce aux pièces de jeu, spécialement conçues pour les mains des jeunes enfants.

Stimuler la créativité et aborder les prémices du dessin grâce à une aventure rigolote.



Donner libre cours à sa créativité avec Costume Party

Costume Party favorise les apprentissages manuels et socio-affectifs grâce aux interactions avec les personnages qui apparaissent sur l'écran. Costume Party offre un espace d'expression aux futurs stylistes et passionnés de mode. En utilisant les pièces de jeu qui représentent des vêtements, l'enfant habille le personnage sur l'écran pour créer la tenue de fête parfaite.

En choisissant les vêtements et en habillant les personnages, l'enfant développe sa motricité fine, donne libre cours à sa créativité et s'entraîne à reconnaître les émotions : en voyant de quelle manière le personnage sur l'écran réagit à la tenue imaginée pour lui, l'enfant va apprendre à identifier et interpréter les signes socio-affectifs.



Faire des essais avec des vêtements et des couleurs pour créer des tenues de fête, puis observer les réactions des personnages !

Stimuler le **raisonnement spatial**, la **créativité** et la **motricité fine**, et s'amuser en habillant les personnages pour une fête.

Découvrir **des expressions liées à la couleur** et aux émotions adaptées à l'âge de l'enfant.



S'entraîner à raconter des histoires avec Stories

Raconter des histoires, c'est une autre manière pour l'enfant d'apprendre de nouveaux sons et de nouveaux mots. Avec Stories, l'enfant devient le héros de l'histoire qu'il vit en surmontant les obstacles qui surgissent sur son chemin et en habillant des personnages animés.

Ce jeu stimule le raisonnement créatif et l'aptitude à résoudre des problèmes en encourageant l'enfant à réfléchir à plusieurs solutions. Stories d'Osmo encourage l'interaction, améliore l'expression verbale de l'enfant et lui apprend à exprimer ses pensées et ses sentiments. L'enfant peut jouer seul ou avec ses frères et sœurs ou ses parents qui, en racontant l'histoire avec leurs propres mots l'aideront à former des phrases plus complexes.

Mélanger et assortir des vêtements pour **trouver des solutions rigolotes** aux obstacles et **vivre des aventures amusantes**

Profiter des bienfaits du **jeu manuel** et **prendre confiance en soi** grâce aux encouragements et aux conseils de Mo le Monstre.

Utiliser sa **créativité**, son aptitude à la **réflexion critique** et à la **résolution de problèmes** pour trouver des solutions et recevoir un retour immédiat

Coffret Complet Osmo Genius pour les 6-10 ans : jouer au-delà de l'écran, c'est amusant !

Osmo grandit avec l'enfant. Conçu **pour les enfants de 6 à 10 ans**, les 5 univers de jeux du Coffret Complet Osmo Genius reflètent la **philosophie d'Osmo : les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont immergés dans la matière étudiée**. Grâce au Coffret Complet Osmo Genius, les enfants réfléchissent, font des expériences et créent. Grâce à sa technologie innovante, Osmo crée des **interactions entre des jeux éducatifs manuels**, dans lesquels les joueurs utilisent des objets dans le monde réel, **et le monde numérique** qu'ils découvrent sur l'écran de leur tablette iPad ou leur tablette Fire d'Amazon.

Être parent à l'ère du numérique *

74% des parents aimeraient être en mesure de proposer des activités numériques plus intéressantes à leur enfant. **Si le contenu des activités était plus éducatif**, près de 6 parents sur 10 déclarent qu'ils accorderaient plus de temps devant l'écran à leur enfant.

* Enquête en ligne réalisée en juin 2020 par Harris Interactive pour Osmo



Les cinq jeux du Coffret Complet Osmo Genius **développent la confiance en soi et les connaissances de l'enfant** dans des domaines tels que l'orthographe (Words), les mathématiques (Numbers), la résolution de problèmes et les sciences (Newton), le repérage dans l'espace (Tangram), et le dessin (Masterpiece). **Chaque jeu enseigne des concepts abstraits en les reliant aux actes de l'enfant.**

Contenu du coffret et prix

Le Coffret Complet Osmo Genius contient :

- Une base Osmo et un capteur Osmo pour iPad
- 5 univers d'apprentissage : Words, Numbers, Tangram, Newton, Masterpiece
- 7 pièces de jeu de Tangram
- 75 lettres
- 40 chiffres
- Des boîtes de rangement pour les pièces de jeu, empilables, solides et lavables

A chaque jeu correspond une application distincte qui, une fois téléchargée, ne nécessite plus de connexion internet pour jouer.

L'iPad n'est pas inclus dans le coffret.

Prix public conseillé : 119,99€TTC - référence Osmo 901-00045 Pour iPad et 901-00008 pour tablette Fire d'Amazon

Distribution : <https://www.playosmo.com/fr/> Amazon et magasins spécialisés

Coffret Complet Osmo Genius : qu'est-ce que l'enfant va apprendre ?

Ces cinq univers de jeux favorisent la **compréhension des matières étudiées et la mémorisation**. Ils renforcent la **confiance en soi** et la **motivation pour apprendre**, encouragent le **raisonnement critique**, stimulent la **créativité** et développent le **goût d'apprendre**.

L'enfant joue et apprend à son propre rythme. Il choisit de jouer seul, ou en mode collaboratif. En jouant en équipe, les enfants apprennent à coopérer, à **écouter les autres** et développent **respect et empathie** envers leurs camarades.



Raisonnement dans l'espace grâce au Tangram

L'enfant juxtapose des pièces de puzzle en bois sur la table, de manière à reproduire les silhouettes affichées sur l'écran. Le Tangram n'est pas aussi simple qu'il en a l'air ! Heureusement, Osmo donne des indices : certaines pièces du puzzle apparaissent en couleur sur l'écran, et lorsque l'enfant a terminé le puzzle, celui-ci s'anime sur l'écran.

Plus de 500 énigmes/puzzles à résoudre pour développer sa créativité et la résolution de problèmes visuels. Chaque enfant crée son profil personnalisé ; plus il joue et progresse, plus il débloque de nouveaux puzzles, de plus en plus complexes. Ce jeu se joue seul ou à deux. En résolvant les puzzles, les joueurs essaient d'atteindre tous les châteaux ou de remporter tous les Succès !



Un jeu éternel réinventé grâce à une expérience en vidéo totalement interactive.

Jouer au Tangram est une excellente manière **d'exercer ses capacités de raisonnement spatial** et de **résolution d'énigmes visuelles**.

Plus de 500 puzzles différents. Silhouettes d'animaux, nombres, maisons, personnages et bien plus encore.



Améliorer son orthographe avec Words

Dans ce jeu de lettres, d'orthographe et de vocabulaire, l'enfant doit deviner à quel mot correspond l'image sur l'écran, puis orthographier correctement le mot en question. Comme dans le jeu du pendu, si l'enfant devine correctement une des lettres du mot, cette lettre s'affiche à l'écran autant de fois qu'elle apparaît dans le mot. Si elle ne se trouve pas dans le mot, elle s'ajoute aux essais infructueux, comptabilisés en haut de l'écran.

Plus on est de fous, plus on rit ! C'est amusant de jouer seul à Words, mais il existe aussi des modes pour jouer avec ses amis ou sa famille. Le jeu comprend **plus de 500 mots-images à deviner**, sans compter les albums créés par la communauté des Osmonautes !

L'enfant apprend à lire, à **orthographier correctement des mots**, et à **résoudre des problèmes**.

Words enseigne l'orthographe, les compétences socio-émotionnelles et la pensée critique.

Une attention particulière a été portée à la localisation de Words pour l'adapter à la langue et aux programmes scolaires français grâce à la collaboration avec des professeurs des écoles.



Plonger dans l'océan des maths créatives avec Numbers

Numbers permet à l'enfant de se familiariser par le jeu avec les chiffres, tout en s'amusant dans l'univers des mathématiques – un univers qui fait la part belle à la fantaisie et l'imagination.

Le jeu met en scène un monde sous-marin attrayant. Le but du jeu ? Attraper tous les poissons de l'océan ! Du poisson arc-en-ciel au poisson Frankenstein, il y a plus de 90 poissons loufoques à collectionner. En jouant avec des jetons réels, l'enfant s'entraîne à compter, additionner, soustraire et multiplier. L'enfant place sur la table des jetons, qui représentent des faces de dé ou des chiffres, pour former des nombres. Pour additionner, il ajoute d'autres jetons, pour soustraire, il en enlève, et pour multiplier il associe plusieurs jetons. Lorsque l'enfant obtient les nombres affichés sur l'écran, les bulles animées éclatent avec un « Pop » réjouissant !



L'enfant joue avec les maths sans être pressé par le temps et sans avoir peur de donner une mauvaise réponse. Lorsque l'enfant comprend qu'il y a de nombreuses « bonnes » manières de résoudre un problème, les maths deviennent créatives et amusantes. S'entraîner à trouver la bonne réponse devient rapide et intuitif. Grâce au retour d'information en temps réel, chacun apprend à son propre rythme. Lorsqu'il est à l'aise dans un mode donné, c'est l'enfant qui choisit de passer au niveau suivant.

Grâce à un retour d'information en temps réel, **l'enfant apprend à son propre rythme**, en s'entraînant - **sans stress ni peur de se tromper**.

Lorsque l'enfant comprend qu'il y a plusieurs façons de résoudre un problème, **les maths deviennent créatives et amusantes**.

Adapté à tous les âges. Compter, additionner, soustraire, créer des séries, multiplier et s'entraîner au calcul mental rapide.



Avec Newton, la physique, c'est simple à comprendre !

En utilisant son imagination et en déplaçant sur la table les objets du monde réel qu'il a sous la main, comme un stylo, les lunettes de mamie ou les clés de papa, l'enfant guide et dirige les balles qui dégringolent ou rebondissent sur l'écran de la tablette vers des cibles précises.

Il peut même inventer des moyens de parvenir à son but, et les dessiner ! Par exemple, s'il dessine un panier pour ramasser les balles, même celui-ci apparaîtra comme par magie sur l'écran de la tablette !

Newton est un excellent moyen d'initier les enfants aux concepts de la physique élémentaire, comme la gravité.

Newton, c'est la rencontre entre la physique et la résolution de problèmes créative. L'enfant guide des balles qui dégringolent sur l'écran vers des cibles précises. **Il prend confiance en lui** en résolvant des problèmes. Il fait **l'expérience concrète des lois de la gravité**.

60 niveaux pour s'amuser. **Au fur et à mesure des progrès de l'enfant, Newton complique l'exercice** en envoyant des balles qui rebondissent, affrontent des plates-formes d'accélération et des ventilateurs.



Masterpiece, pour transformer les artistes en herbe en grands dessinateurs !

Masterpiece est un mot anglais qui veut dire « chef d'œuvre ». C'est dire l'ambition de ce jeu Osmo : transformer votre graine d'artiste en grand dessinateur, ni plus, ni moins !

Pour commencer, l'enfant choisit un dessin ou une photo à reproduire parmi une vaste collection, ou bien il prend lui-même une photo à l'aide de la tablette. Masterpiece transforme n'importe quelle image en lignes simples, qui s'affichent sur l'écran. L'enfant reproduit ensuite ce dessin sur une feuille de papier, Masterpiece le reconnaît simultanément et transfère le dessin de l'enfant sur l'écran. Avec cette interface créative, c'est facile de comprendre les proportions et la perspective, et d'obtenir de jolis dessins.

Et ce n'est pas tout : lorsque l'enfant a terminé de créer son chef-d'œuvre, il découvre une vidéo accélérée de son travail, qu'il peut partager par email (avec l'accord de ses parents) avec ses amis et sa famille ! Masterpiece séduit également les adultes, qui sont nombreux à utiliser ce jeu pour améliorer leurs performances en dessin !

Se perfectionner en dessin en s'amusant.

Développer la motricité fine.

L'enfant combine son goût pour la technologie et son amour du dessin, en apprenant des techniques utiles : **proportions** et **perspective** n'ont plus de secrets pour lui ! il **donne libre cours à sa créativité** et à sa fantaisie.





Le Coffret Complet Coding met le codage informatique à portée des enfants !

Le Coffre Complet Coding offre aux enfants la possibilité d'apprendre à coder autrement tout en s'amusant, via trois jeux colorés et interactifs à la difficulté croissante.

Chaque jeu fonctionne de manière similaire : L'enfant apprend à coder autrement tout en s'amusant. Ce coffret, composé de trois jeux contient des pièces de jeu réelles (des blocs de codage aimantés) que l'enfant manipule pour créer des aventures interactives qui prennent vie sur l'écran de la tablette.

Dans **Coding Abbie**, l'enfant emboîte des blocs de codage aimantés qui dictent les déplacements d'eAwbie, un petit personnage malicieux, dans une aventure interactive de plus de 35 niveaux qui se déroule sur l'écran de la tablette : la cueillette des fraises.

Dans **Coding Jam**, l'enfant organise des blocs de codage en séquences et les emboîte les uns après les autres pour composer sa propre musique et créer des sessions musicales dont il choisit le rythme, les instruments et le style.

Enfin, dans **Coding Duo**, l'enfant résout des énigmes complexes, seul ou avec un ami, chacun codant les mouvements d'un personnage différent, faisant face à des défis complexes où collaboration et stratégie mènent à la réussite.

L'iPad n'est pas inclus dans le coffret.

Prix public conseillé : 119,99€TTC - référence Osmo 901-00039 pour iPad et 901-00038 pour tablette Fire d'Amazon

Distribution : <https://www.playosmo.com/fr/> Amazon et magasins spécialisés

Développer la résolution de problèmes.

Acquérir une compétence indispensable dans le futur

L'enfant de 5 à 10 ans combine sa **créativité**, sa **réflexion critique** et s'arme de **persévérance** pour réfléchir et penser hors des sentiers battus et , et apprendre à analyser et réagir aux informations à l'écran.





Math Wizard, apprendre les mathématiques dans un monde fantastique ! – disponible en France en 2022

La série Math Wizard met l'enfant dans la peau d'un magicien, qui doit utiliser les mathématiques et sa créativité pour réussir ses épreuves.

Magical Workshop, premier opus de la série Math Wizard, est une aventure d'additions et de soustractions, où les enfants préparent des potions avec des griffes de dragon et de la poussière scintillante pour maîtriser la gestion de l'espace, et ils continuent leur quête en comptant les ballons pour aider les dragons à voler !

Le second opus, **Secret of the Dragons**, permet aux enfants d'apprendre et de maîtriser les mesures à leur propre rythme, où ils explorent la Réserve de Dragons et ses biomes périphériques. En tant que scouts dragons, ils découvrent de nouveaux dragons, les mesurent et les nourrissent en fonction de leur taille. Ils peuvent gagner des badges de mérite pour devenir un maître scout.

L'iPad n'est pas inclus dans le coffret.

Prix public conseillé :

Osmo Dragon Game - FR/CA Version (2020) : 69,99€TTC - référence Osmo 902-00028 pour iPad

Osmo Potions Game - FR/CA Version (2020) : 69,99€TTC - référence Osmo 902-00029

Distribution : <https://www.playosmo.com/fr/> Amazon et magasins spécialisés

Diminuer l'anxiété lié aux mathématiques

Mémoriser les formules et les processus

Les enfants de 6 à 8 ans font l'expérience des mathématiques par le biais de jeux amusants, pratiques, narratifs et axés sur l'aventure, où les enfants apprennent réellement les mathématiques en touchant, en manipulant et en expérimentant leur utilisation quotidienne



Osmo, l'ami de toute la famille et des enseignants

Bien plus qu'un univers de jeu, Osmo, c'est une philosophie et un état d'esprit. Voici quelques-uns des petits plus et des grands avantages d'Osmo :

Des jeux pour les enfants... qui plaisent aussi aux parents et aux enseignants

Parce que le sens du beau et le sens de l'humour, ça s'apprend tout petit, les designers d'Osmo ont veillé à chaque détail. Ergonomie soignée, ambiances sonores douces, visuels harmonieux, personnages désopilants plaisent aux enfants et aussi à leurs parents (Mo le Monstre a un petit air de ressemblance avec les personnages du *Muppet Show* ou de *1, rue Sésame*).

Sécurité garantie

Pour la sécurité des enfants (et la tranquillité d'esprit des parents), tous les jeux d'Osmo se jouent hors ligne. Une fois les applis de jeu téléchargées, plus besoin de connexion WiFi, et donc pas de risque que les enfants surfent sur internet !

Osmo Parent, pour suivre les progrès de votre enfant et <https://my.playosmo.com> pour les enseignants

L'appli Osmo Parent permet aux parents de suivre en temps réel les progrès de l'enfant. Il suffit de créer le profil de chaque enfant pour savoir combien de temps il a joué, quels jeux il a préférés et quels résultats il a obtenus.

Des jeux tout terrain : faciles à ranger, faciles à transporter

La base et le capteur Osmo sont compacts et résistants. Les pièces de jeu, conçues en bois, en silicone sans BPA ou en plastique, sont solides et faciles à nettoyer. Elles résisteront aux enfants les plus... enthousiastes !

Les boîtes de rangement destinées aux pièces de jeu sont solides et lavables. Elles s'empilent les unes sur les autres, pour être rangées facilement sur l'étagère ou dans l'armoire. Et comme elles sont parfaitement hermétiques, aucun risque que les boîtes s'ouvrent et que les pièces des jeux se mélangent entre elles !

Il n'est pas nécessaire de disposer d'une connexion WiFi pour jouer. Les enfants peuvent donc emmener leurs jeux Osmo partout : au jardin, en voiture, en camping...

Adopté par les enfants, les parents et les enseignants

La plus belle récompense d'Osmo, c'est de plaire aux enfants ! Depuis sa création en 2013, Osmo a déjà été adopté par 2,5 millions d'enfants dans le monde, et par leurs parents. Osmo connaît également un vif succès auprès des éducateurs et des enseignants : les jeux Osmo sont utilisés par les enseignants dans plus de 30.000 classes à travers le monde. Une attention particulière a été portée à la localisation d'ABCs et Words pour les adapter à la langue et aux programmes scolaires français grâce à la collaboration avec des professeurs des écoles.

Osmo, récompensé par de nombreux prix

Nommé « Meilleur Jouet de l'année » par Time Magazine, Osmo a reçu de nombreuses récompenses aux USA depuis son lancement.

Osmo, en bref...

- 1 Avec Osmo, **l'enfant joue et apprend en s'amusant**. Il n'y a pas « une bonne réponse », mais plusieurs solutions, que l'enfant découvre au fil de ses expériences, en réfléchissant et en utilisant son imagination.
- 2 Osmo **relie monde réel et monde virtuel** : tous les sens de l'enfant sont stimulés et participent à ses apprentissages.
- 3 Osmo **révolutionne la manière dont l'enfant apprend**. Une **approche innovante**, reconnue par les enseignants et les parents.

67% des parents utiliseraient des outils numériques interactifs pour soutenir l'apprentissage de leurs enfants

Osmo a réalisé en juillet 2021 une étude auprès d'un échantillon représentatif* de parents d'enfants âgés de 3 à 14 ans, qui vise à comprendre comment les parents appréhendent la rentrée scolaire. Menée par Harris Interactive auprès de 1000 parents d'enfants âgés de 3 à 14 ans, l'étude visait à comprendre comment les parents appréhendaient cette rentrée. L'étude tente de répondre aux questions suivantes : les parents craignent-ils un retard d'apprentissage de leur enfant ? Comment utiliser les outils numériques dans le cadre scolaire ? Quelle place donner aux outils numériques dans une pédagogie globale ?

Parmi les principaux enseignements de l'étude :

- 78% des parents se déclaraient confiants à propos de la rentrée scolaire 2021/22.
- 60% ne constatent aucun retard d'apprentissage de leur enfant.
- 80% des parents pensent que les classes devraient être d'avantage équipées d'outils numériques.
- 67% des parents sont prêts à utiliser des outils numériques interactifs pour aider leurs enfants.

Un contexte exceptionnel qui n'entame pas l'optimisme des parents

Pour la deuxième année consécutive, le quotidien des enfants scolarisés a été perturbé par la crise sanitaire. Davantage que l'année précédente, l'année scolaire 2020-2021 a confronté les enfants et leurs parents à des conditions d'apprentissage exceptionnelles, avec de l'enseignement à distance et des fermetures de classes. L'inquiétude des parents à l'égard de la rentrée existe, sans être majoritaire puisque 60% estiment que leur enfant n'a aucun retard d'apprentissage. Ils sont pourtant 28% à estimer que la pandémie a entraîné un retard d'apprentissage chez leur enfant. Un chiffre qui monte à 38% des parents d'enfants âgés de 12 à 14 ans. Néanmoins, **78% des parents se déclarent dans l'ensemble plutôt confiants pour la rentrée scolaire 2021** et s'y projettent avec optimisme. On constate que ce chiffre est cependant un peu moindre pour les parents de collégiens (71%), des établissements plus touchés par un protocole sanitaire contraignant.

Des parents impliqués pour améliorer l'apprentissage de leurs enfants

Pour rattraper d'éventuels retards, 73% des parents comptaient mettre en place des activités extrascolaires pendant les vacances d'été. Avec en tête le classique cahier de vacances, ce sont près de 6 parents sur 10 qui envisageaient des révisions sur la base des cours de l'année écoulée (58%) ou avec des jeux ludo-éducatifs numériques (57%). Cette dernière option permettant d'allier jeu, apprentissage et écran, alors que la météo capricieuse a pu réduire les possibilités d'activités en plein air cet été. Les cours de soutien (31%), des stages d'été (28%) ou le dispositif « Ecole apprenante » (29%) recueillent moins d'intérêt pour les parents.

Pendant l'année, les parents envisagent aussi de mettre en place des actions pour améliorer l'apprentissage. Ils déclarent tout d'abord vouloir s'impliquer dans les devoirs de leur enfant (78%) quitte à leur demander d'en faire un peu plus... L'étude révèle ainsi que la perspective de disposer d'outils numériques interactifs à la maison séduit les parents : 67% sont prêts à utiliser des outils numérique et 80% d'entre eux estiment que cela pourrait permettre d'améliorer l'apprentissage de leur enfant. Un chiffre qui monte à 85% chez les parents de collégiens.

L'usage du numérique à l'école plébiscité

Concernant les outils numériques à l'école, les parents expriment une bonne confiance dans le corps enseignant pour répondre aux enjeux pédagogiques, dans un domaine qu'ils jugent important de développer. Trois quarts des parents estiment que **les enseignants sont bien formés à l'utilisation d'outils numériques dans leur pédagogie** que ce soit au collège (76%), en élémentaire (77%) ou en maternelle (75%).

Au moins 8 parents sur 10 estiment qu'il faudrait développer les outils numériques à l'école pour améliorer l'apprentissage des matières principales : des sciences (85%), du calcul et des mathématiques (82%), ou encore du français (79%). 80% également citent la capacité à résoudre des problèmes comme un domaine de développement possible.

Toutefois, la proposition de davantage équiper les classes d'outils numériques suscite des réponses plus contrastées selon le niveau scolaire concerné : si cette idée **fait consensus pour le collège (88%) et reste largement partagée concernant l'élémentaire (81%), elle est plus discutée concernant la maternelle (67%)**. Aux yeux de tous les parents, quel que soit l'âge de leur propre enfant, le collège et l'élémentaire apparaissent comme des espaces plus adaptés aux outils numériques que la maternelle.

« Ces résultats nous montrent qu'il reste encore beaucoup de pédagogie à faire auprès des parents pour expliquer comment l'utilisation d'outils d'apprentissage interactifs en classe peut aider à renforcer les concepts enseignés pendant la journée », déclare Jérôme Scholler, Co-fondateur d'Osmo. « Nos jeux sont utilisés par plus de 30.000 écoles dans le monde et aident les élèves à ne pas prendre de retard dans leur apprentissage, et ce dès les plus jeunes classes où nous savons que des blocages peuvent déjà s'installer pour les enfants les plus fragiles ».

Méthodologie de l'enquête

L'enquête en ligne réalisée par Harris Interactive pour Osmo a été menée du 8 au 15 juillet 2021 auprès de 1000 parents ayant des enfants âgés de 3 à 14 ans en France. Méthode des quotas et redressement appliqués aux variables suivantes : sexe et âge de l'enfant, catégorie socioprofessionnelle et région d'habitation des parents.

