



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Edutainment: Realtà aumentata e Apprendimento

Project Location

Country:

Italy

City:

San Gregorio di Catania

Organization

Organization Name:

Ellybee s.r.l.

Organization Type:

Company

Website

www.ellybee.it

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:

I do authorize the FMD to the use of my personal data.

Project Type

Education up to 10 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Ellybee aiuta i bambini ad imparare l'inglese divertendosi con loro grazie alla Realtà Aumentata

Project Summary (max. 2000 characters):

Ellybee è un nuovo metodo di insegnamento/apprendimento per bambini dai 2 agli 8 anni. Interattivo e potenziato dalla combinazione della Realtà Aumentata con il libro cartaceo, ogni informazione è più potente e supera i limiti dell'apprendimento tradizionale. Ellybee è l'unione virtuosa tra il classico libro cartaceo e la realtà aumentata, tra le più attuali e discusse tecnologie del momento.

L'apprendimento per Ellybee si basa su 3 fattori:

- 1. storytelling**
- 2. la ripetitività della filastrocca**
- 3. la Realtà Aumentata che rende vivo e ancora più interessante il libro cartaceo.**

L'APE APP interagisce con il bambino, che è attivata dai marker del libro, letto da un genitore/insegnante.

Quando Ellybee fa le domande, svolazzando sullo schermo dello smartphone o del tablet, il bimbo risponde in maniera del tutto naturale.

L'apprendimento è un'esperienza potenziata dall'interazione dinamica tra il bambino ed il libro attraverso l'APE APP.

Il nostro staff multidisciplinare è composto da un team di educatori, psicologi, insegnanti che sviluppano la parte meramente educativa, abbiamo inoltre grafici, modellatori 3D e programmatori che sviluppano, progettano e realizzano contenuti educational digitali ponendo al centro il valore educativo dell'apprendimento senza mai tralasciare il valore del gioco, che è per tutti i bambini una sorta di "autostrada per l'apprendimento".

Ornella Faranda, Andrea Tassone, Silvia Morandi e Gaetano Giuffrè sono gli ideatori del progetto.

How long has your project been running?

2016-10-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

L'obiettivo progettuale è la creazione di una nuova linea di prodotti verticali a scopo educativo e formativo per l'apprendimento della lingua inglese già dall'età prescolare attraverso la creazione di un nuovo modello di apprendimento e cioè il libro cartaceo potenziato con la realtà aumentata. Ogni libro è accompagnato da materiale didattico, quale flashcards, anche esse potenziate con la realtà aumentata e dall'applicazione contenente un numero di giochi interattivi (serious game) dai quali si potranno estrapolare dati importanti (big data) per capire cosa ai bambini serve per apprendere con più facilità.

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Un nuovo ambiente di apprendimento/insegnamento innovativo. Da recente è stata conclusa la prima parte di una sperimentazione Nazionale su un PON, applicata su scuole pubbliche primarie in Italia. I primi feedback sono assolutamente positivi, sia a livello didattico che di apprendimento ed interesse e coinvolgimento da parte dei bambini. Il numero delle librerie che forniscono i ns. prodotti è in continuo aumento, come anche il numero di insegnanti privati che adottano il ns. metodo. Interesse spontaneo da parte di investitori e Società estere. (Gartner, Justweb, Autocon, Eppela, Invitalia ecc).

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Gli utenti attuali che interagiscono attivamente sull'app sono quasi 500 (periodo da marzo 2017 ad oggi). Mentre interagiscono e ottengono informazioni aggiornate del progetto tramite i canali social (Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter...), il blog, le newsletters, le bloggers e influencers che testano i nostri prodotti e pubblicano le recensioni sono oltre i 5000.

I bambini interagiscono tramite l'app giocando giornalmente con l'ape mentre gli insegnanti oltre ad accedere ai contenuti virtuali hanno un'apposita area didattica a loro dedicata.

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

From 1 to 3 years

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

From 75.001 to 500.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Grants

Is your project economically self sufficient now?:

Yes

When is it expected to become self-sufficient?:

2018-07-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Come l'apprendimento possa inglobare le nuove tecnologie, non perdendo il valore educativo. Cambia il modo in cui si vivono le lezioni venendo consolidato l'apprendimento attraverso l'interattività. Libri e giochi in app, appositamente pensati, coinvolgono i bambini di tutte le età e prendono vita con accurate animazioni 3D, giochi meravigliosi, e molto altro! Tutti i contenuti EllyBee sono appositamente progettati per rimodernare il metodo in cui vengono assimilate informazioni agevolando e stimolando lo sviluppo cognitivo.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Yes

Background Information


Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

L'app precedentemente utilizzava realtà aumentata e riconoscimento vocale, ma le condizioni ambientali di utilizzo (rumori in aula), la mancanza in alcuni istituti di Internet e la difficoltà del software di riconoscere una voce da bambino [1] ci ha spinti ad introdurre la registrazione locale. L'ostacolo più importante resta ancora la disseminazione del prodotto e la relativa commercializzazione. Da recente, attraverso ns. finanziamenti, si è dato mandato ad una società di comunicazione all'elaborazione di un piano mktge pubblicitario dei ns. prodotti.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Nel prossimo futuro abbiamo parecchi giochi in cantiere anche per bambini più grandi. Il processo di gamification coinvolgerà l'apprendimento in aula ed i compiti in classe. Le sfide tra compagni di classe nel superarsi nei record sarà alla base dell'aula virtuale che ci apprestiamo a realizzare. L'ambizione è nel poter dare un supporto fattivo all'apprendimento della lingua e nel poter affinare sempre più, tramite i feedback, la metodologia. Il ns. obiettivo principale è diventare leader di mercato nel settore educational attraverso la metodologia precedente descritta e da noi brevettata.

Attachments:

 [company profile](#) [1]

[Realtà aumentata](#) [2] [edutainment](#) [3] [libri per bambini](#) [4] [english for kids](#) [5]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <http://2017.gjc.it/en/progetti/edutainment-realt%C3%A0-aumentata-e-apprendimento>

Links

[1] http://2017.gjc.it/sites/default/files/ellybee_company_profile_14022017-b.pdf

[2] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/realt%C3%A0-aumentata>

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/edutainment>

[4] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/libri-bambini>

[5] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/english-kids>