



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

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

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

San Gregorio di Catania

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

Ellybee s.r.l.

**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:**

Company

## Sito Web

[www.ellybee.it](http://www.ellybee.it)

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:**

**Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.**

## Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

## Descrizione del progetto

**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.**

**Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2016-10-01 00:00:00

**Obiettivi ed elementi di innovazione**

**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.**

## Risultati

**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.

## Sostenibilità

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

Da 1 a 3 anni

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

Da 75.001 a 500.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Finanziamenti pubblici o privati

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

Sì

**When is it expected to become self-sufficient?:**

2018-07-01 00:00:00

## Trasferibilità

**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?:**

Sì

## **Informazioni aggiuntive**

### **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.

### **Allegati:**

 [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](#)

---

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

### **Collegamenti**

[1] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/ellybee\\_company\\_profile\\_14022017-b.pdf](http://2017.gjc.it/sites/default/files/ellybee_company_profile_14022017-b.pdf)

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

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

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

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