



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://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

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

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 educativi 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, anch'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. Un nuovo
(max. 2000 characters): la prima p
primarie i
apprendi

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
marzo 2018
progetto
newslett
recensio

I bambini
insegnar
loro dedi

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
educativo. Cambia il m
l'apprendimento attrav
coinvolgono i bambini
giochi meravigliosi, e n
progettati per rimoder
agevolando e stimolar


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
ambientali di utilizzo (rumori in aula), la mancanza in
software di riconoscere una voce da bambino [1] ci h
locale. L'ostacolo più importante resta ancora la disse
commercializzazione. Da recente, attraverso ns. finan
società di comunicazione all'elaborazione di un piano

Future plans and wish list (max. 750 characters): Nel prossimo futuro abbiamo parecchi giochi in car
processo di gamification coinvolgerà l'apprendimen
tra compagni di classe nel superarsi nei record sar
apprestiamo a realizzare. L'ambizione è nel poter c
della lingua e nel poter affinare sempre più, tramite
principale è diventare leader di mercato nel settore

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: <https://gjc.it/progetti/edutainment-realt%C3%A0-aumentata-e-apprendimento>

Collegamenti

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

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

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

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

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