

## Ce qui nourrit l'esprit de recherche et de curiosité des très jeunes



(AR/VR/MR pour l'édification sociale)

Quoi, pourquoi, quand, où et qui sont employés pour poser des questions dans la recherche des réponses pour comprendre l'observation et les situations de la vie quotidienne. Ce sont les 5W ou W5.

« Et si » et « pourquoi ça » sont employés pour creuser plus profondément dans les réponses que nous obtenons d'abord, et sonder ce qui est apparent pour susciter l'imagination et la passion pour poursuivre.

Ce sont les éléments de l'apprentissage. C'est vrai de tous les peuples et surtout des très jeunes.

L'esprit de recherche et de curiosité des très jeunes est un espace et un temps précieux qui devrait être occupé par la connaissance, l'expérience et l'imagination qui leurs serviront à faire face et à surmonter les défis de la vie en grandissant.

L'esprit curieux soulève des questions relatives à :

- l'observation des choses physiques, telles que l'eau, les couleurs, les forêts, les livres, les instruments de musique, etc.
- l'observation des situations expérientielles, telles que la lecture d'un livre, le jeu d'un instrument de musique, un environnement bruyant, une promenade en forêt, des gens qui se saluent, etc.
- l'observation des notions abstraites, telles que le temps, les chiffres, la soustraction, l'addition, l'imagination, la propreté, l'attitude, l'intimidation, etc.

L'enfant avec de telles questions aimerait les poser à quelqu'un en qui il a confiance pour lui fournir des réponses explicatives avec des faits et des chiffres. L'apprentissage se produit lorsqu'il y a un système de questions-réponses interactif dans un dialogue.

Mais tous les enfants n'ont pas la possibilité de se retrouver dans des lieux et des situations pour faire les diverses observations dues aux divers types de contraintes qui peuvent être économiques, géographiques, culturelles, politiques ou des questions d'espace et de temps.

Un tel manque d'opportunité peut être suffisamment surmonté avec l'utilisation d'applications et de jeux conçus pour introduire l'enfant à des objets physiques, des situations expérientielles et des notions abstraites avec l'application de :

- l'animation graphique par ordinateur,
- la production de la réalité augmentée (AR),
- la production de la réalité virtuelle (VR) et même,
- la production de la réalité mixte (MR)

pour présenter des objets physiques,

pour décrire des situations expérientielles et,

pour expliquer et illustrer des notions abstraites.

C'est exactement ce que W5GO applications et jeux ont tenté de faire et jusqu'à présent se sont avérés être plutôt bon dans ça.

W5GO™ [www.w5go.com](http://www.w5go.com) est un projet social d'Ecocarrier Inc. pour développer des applications et des jeux AR/VR/MR qui sont amusants, divertissants, instructifs, et est un moyen d'apprendre les expressions et les mots anglais par absorption naturelle ou osmose pour les enfants en âge préscolaire et maternel.

C'est une partie d'Ecocarrier dédiée à l'édification sociale ([www.socialedification.com](http://www.socialedification.com)), une catégorie qui consiste en des projets pour développer et engendrer le bien social. Elle se propose d'atteindre deux objectifs majeurs, à savoir :

- élever la conscience numérique de la population en général en commençant par les plus jeunes ;
- bâtir ou influencer la création d'une société plus gentille, plus équitable et plus éclairée.

W5GO™ se compose maintenant de 16 applications (épisodes) et des jeux. Quelques autres sont dans le pipeline et seront bientôt publiés, et beaucoup plus sont en cours de production, y compris une série qui doit être conçue pour répondre aux besoins des enfants vivant dans le spectre autistique.



Tous les épisodes sont sur des thèmes constamment pertinents en matière de faits et de valeurs de leurs contenus.

Actuellement publiés et disponibles en téléchargements gratuits dans les deux versions IOS et Android sont des épisodes et des jeux sur :

- Eau
- Imagination
- Bruit et ouïe
- Chiffres et comptage
- Soustraction et addition
- Temps
- Dialogue sur la propreté
- Dialogue sur la connaissance et l'expérience
- Dialogue sur les sourires
- Musique et instruments musicaux
- Livres et lectures
- Salutations
- Forêts
- Jeux de Dollhouse AR
- Jeu Applus
- I Spy Game
- Jeux VROOM2 ([www.vroom2.com](http://www.vroom2.com))

Les épisodes et les jeux évoluent et s'améliorent constamment en matière de contenu et de qualité, en termes d'excellence techniques, de construction et d'ingénierie de conception pour une propagation efficace et efficiente dans les médias sociaux. Des mises à jour sont effectuées de temps en temps pour les épisodes et les jeux existants.

Le projet W5GO souscrit à la notion de wiki pour « crowdsourcing » et « crowd-nurturing » pour les efforts de développement. W5GO + ou W5GO Supplement adresse cet aspect du projet W5GO.

W% Go + est une plate-forme de service qui sera lancée au troisième trimestre de 2018 pour la promotion d'une communauté d'artistes graphiques numériques et d'écrivains de tous âges, spécialement des jeunes, à contribuer à l'enrichissement des contenus et de promouvoir les thèmes existant sur les épisodes d'apps et de jeux de W5GO sous forme des clips vidéo avec des narrations sous forme de textes, voix-off et audio.

W5GO + engendrera la croissance organique et la propagation du projet W5GO pour la promotion de l'apprentissage numérique par les enfants et les jeunes et la partie de la population en général encore à être numérique.

Ecocarrier Inc. cherche à coopérer avec des spécialistes de l'éducation de l'enfance et des experts en éducation spéciale pour les enfants pour des conseils dans le développement et l'amélioration des contenus d'épisodes et de jeux W5GO.

Veuillez adresser toutes les communications sur le projet W5GO à Carl KS Teo à [carl@ecocarrier.com](mailto:carl@ecocarrier.com)

À propos d'Ecocarrier Inc. [www.ecocarrier.com](http://www.ecocarrier.com)

Ecocarrier est un OTT et une entreprise établie dans la fourniture des services vacaux de gros porteur fournissant le service de terminaison d'appel aux opérateurs de niveau 1 et aux fournisseurs de services de gros de niveau 2. Ecocarrier achemine quotidiennement plus de 1 million de minutes dans environ 25 pays en grande partie en Afrique et au Moyen-Orient.

Ecocarrier Digital est une division d'Ecocarrier dans le secteur des services numériques.

L'objectif principal d'Ecocarrier dans l'espace B2B et B2B2C est d'offrir des solutions AR/VR/MR en tant que services gérés dans le cloud et de développer des applications relatives à ces services dans les secteurs suivants :

- Campagnes de publicité et de promotion numériques mobiles [www.pizzAR.com](http://www.pizzAR.com)
- Immobilier [www.view2visit.com](http://www.view2visit.com)
- Voyages et tourisme [www.view2tour.com](http://www.view2tour.com)
- Exposition culturelle et historique [www.aristory.com](http://www.aristory.com)
- Architecture, bâtiment et construction [www.ardifice.com](http://www.ardifice.com)

- Affaires et services impliquant des interactions entre les parties qui sont dispersées géographiquement, comme la collaboration à distance, la télémédecine, la télésanté, l'apprentissage à distance en ligne, téléconférence, télé rencontre, etc. [www.mresence.com](http://www.mresence.com)

Ecocarrier pour l'édification sociale a comme principal objectif dans le domaine de la RSE (responsabilité sociale des entreprises) d'offrir des applications et des jeux qui sont conçus pour :

(A) élever la conscience numérique du grand public avec des applications et des jeux

pour les préscolaires de toutes les ethnies et les personnes de tous âges dont la première langue n'est pas l'anglais avec

W5GO Apps (épisodes) et jeux [www.w5go.com](http://www.w5go.com)

PPIXELLS [www.ppixells.com](http://www.ppixells.com) et DIY AR/VR production [www.vive-AR.com](http://www.vive-AR.com) et [www.QiiQ-VR.com](http://www.QiiQ-VR.com)

(B) construire ou influencer la création d'une société plus gentille, plus équitable et plus éclairée

(i) la promotion de MRESENCE comme plate-forme et services cloud [www.mresence.com](http://www.mresence.com) pour la fourniture des services au grand public à travers le monde pour :

- o la collaboration à distance
- o la télémédecine
- o la télésanté
- o l'apprentissage à distance en ligne
- o la téléconférence
- o la télérencontre, etc.

(ii) la promotion de PizzAR en tant que plate-forme et services cloud pour la publicité numérique sur mobile et les campagnes promotionnelles comme un pont entre le modèle publicitaire des médias imprimés traditionnels et le modèle publicitaire numérique mobile.

Ce pont permet aux entreprises de médias imprimés traditionnels de fournir des services de publicité et de promotion numérique sur mobile à leurs annonceurs sans aucun investissement supplémentaire en matière de dépenses en capital ou d'exploitation.

Une telle ligne de vie sauve les entreprises de médias imprimés traditionnels du risque de disparition imminente causé par la perte des recettes publicitaires au profit de la compétition offrant la publicité en ligne et la publicité numérique mobile.

Le corollaire de ce résultat est que les personnes actuellement employées par les entreprises traditionnelles de médias imprimés auront un emploi continu et pourront maintenir un moyen de subsistance raisonnablement satisfaisante.

(C) pour atteindre plusieurs (plus de 10) des 17 Objectifs de développement durable (ODD) des Nations Unies (ONU),

Ecoacrier pour les projets d'édification sociale adresse plusieurs ODD de l'ONU :

W5GO Apps and Games [www.w5go.com](http://www.w5go.com) promeuvent l'éducation de qualité, l'égalité des sexes, la paix, la justice et des institutions efficaces

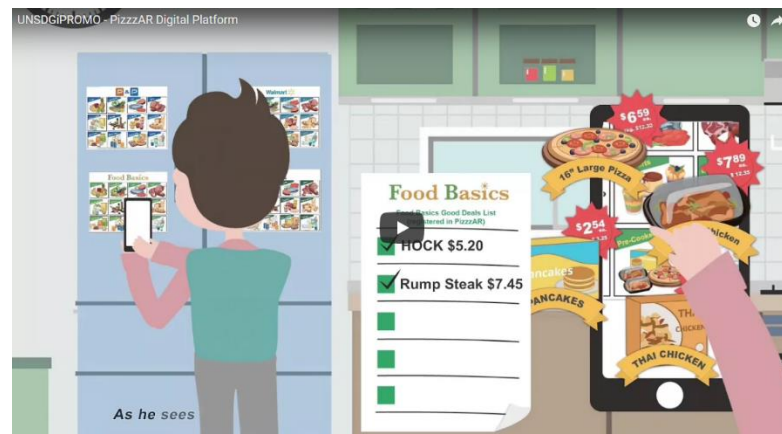
PPIXELLS [www.ppixells.com](http://www.ppixells.com) promeut l'éducation de qualité, la bonne santé et le bien-être, l'égalité des sexes

MRESENCE [www.mresence.com](http://www.mresence.com) promeut la bonne santé et le bien-être, le travail décent et la croissance économique, l'industrie, l'innovation et les infrastructures, les villes et les communautés durables, le changement climatique, la vie sur terre et la vie sous l'eau.

PizzAR [www.pizzar.com](http://www.pizzar.com) aborde la pauvreté, le changement climatique, le travail décent et la croissance économique, et aussi l'eau potable et l'assainissement

Les épisodes/Apps et les jeux W5GO ainsi que les services PPIXELLS élèvent la conscience numérique de la population en général à partir de la très jeune. PPIXELLS sert de centre de loisirs pour les personnes de tous âges pour l'éducation numérique et de divertissement pour la bonne santé et le bien-être.

PizzAR crée un lien entre les médias imprimés traditionnels et les médias numériques sur mobiles et ce faisant sauve des emplois et favorise la croissance économique. Il réduit considérablement l'utilisation du papier, économise des arbres et réduit considérablement l'utilisation des encres et contribue ainsi à préserver l'eau propre et l'assainissement.



MRESENCE dans son application dans la télémédecine et dans la collaboration dans les opérations de la réalité mixte (MR) réduit considérablement le besoin de voyage (par air aussi bien que sur-terre) et ainsi réduit considérablement la combustion d'hydrocarbures et la production de dioxyde de carbone qui contribuent au changement climatique et à la production d'acide carbonique qui va dans les mers et les océans et provoquent la baisse du niveau de pH de l'eau de tomber en dessous de 7 et la condition acide en résultant qui tue les coraux et les créatures dans la mer et l'océan.



Les projets d'édification sociale sont propagés par un réseau de partenaires stratégiques comme revendeurs principaux et distributeurs à travers les pays du monde entier. Ce mode d'organisation d'entreprise adresse l'ODD de l'ONU- Partenariats pour les objectifs. Il est crowdsourcing, pour la distribution et la propagation dans l'économie du partage.