

Escape game d'initiation au numérique (et variantes)

Escape game d'initiation au numérique | Les Bases du numérique d'intérêt général



L'Escape Game d'initiation au numérique a été conçu afin d'encourager le développement de compétences numériques grâce aux outils ludopédagogiques. Aurélie Nobideau créé cet Escape Game avec la volonté de rendre l'apprentissage numérique passionnant, interactif grâce à des défis stimulants et décliné autour des compétences numériques devenues essentielles à la vie citoyenne, professionnelle et personnelle. C'est un jeu où les usagers peuvent tester leurs connaissances numériques et développer de nouvelles compétences grâce à l'apprentissage par l'erreur.

Alternative :

- santé digitale : Les magiciens du numérique (7-14 ans) en partenariat avec orange, pour des groupes scolaires
- Formation générale au numérique : Enigma (tous âges) avec l'académie de Créteil

Soutien à la création : Ile d'Oléron communauté et France Services

Public Cible

Le principe de l'escape game mais adapté à des groupes, avant-tout destiné aux publics éloignés du numérique de tous âges

Forces

Le principe de l'escape game est plutôt bien compris par tous types de publics, permettant de rapidement comprendre le jeu et ses mécanismes + la ressource est gratuite et accessible facilement en ligne

Faiblesses

Peu de ressources autour de l'escape game en lui-même + l'escape game d'Aurélie Nibodeau est créé spécifiquement pour le territoire de l'Ile d'Oléron, ce qui n'est pas le cas des autres variantes



Illustrations et exemple de session avec des jeunes