

Dossier de Presse - Septembre 2023

Alec

L'Odyssée
du Savoir

Apprendre à lire et à compter

SOMMAIRE

- 3 - Bienvenue dans l'aventure**
- 4 - Alec, L'Odyssée du Savoir c'est...**
- 5 - Quelques chiffres**
- 6 - Des offres adaptées pour tous**
- 7 - Un support pour les enseignants**
- 8 - Un support pour la famille**
- 9 - Le principe du jeu**
- 10 - Un gameplay au service de l'enfant**
- 11 - eduMedia, qui sommes-nous ?**
- 12 - Parution presse**
- 13 - Contactez nous**





Bienvenue dans l'aventure

Il était une fois...

C'est l'histoire d'eduMedia une société d'édition Bordelaise qui décide de créer en 2019 un jeu ludo-éducatif **Alec, L'Odyssée du Savoir**. Il aura fallu près de 3 ans à l'équipe pour développer un jeu ludo-éducatif dédié à l'apprentissage du français et des mathématiques.

Destiné tant aux professionnels de l'éducation qu'aux familles, Alec couvre l'ensemble du programme scolaire de la maternelle à la 6eme en offrant un temps d'écran intelligent, attrayant, ludique et stimulant.





Alec, L'Odyssée du Savoir c'est...

100 mini-jeux

Deux matières :
**Mathématiques
& Français**

Pour les enfants
de 4 à 11 ans

**Des univers évolutifs
par cycle !**

Conçu par des
professionnels
de l'éducation



**Pour les familles
et les écoles**

Un jeu
disponible sur
**tablette et
ordinateur, TNI et
encore plus !**



En quelques chiffres

Un aperçu de ces derniers mois



Alignement des contenus sur
les programmes académiques
de **4 pays**.



100 mini-jeux



60 000 enfants



700 écoles abonnées



15M de jeux exécutés



900 000 élèves



Des offres adaptées pour tous



En famille

- Un temps d'écran utile et bienveillant pour jouer à la maison
- Des jeux pour réviser les fondamentaux
- Un espace de suivi dédié aux parents
- Création de 3 profils joueurs par abonnement



A l'école

- Un support pour diversifier son approche pédagogique
- Des jeux adaptés au niveau des élèves
- Un produit idéal pour les classes d'enseignement adapté et les orthopédagogues
 - Un tableau de bord avec de nombreuses fonctionnalités pour l'enseignant



En bibliothèques

- Des jeux pour s'entraîner comme support de soutien scolaire
- Un accompagnement ludique, progressif et bienveillant
- Des objectifs d'apprentissages précis.



Un support pour l'enseignant

Un code classe

pour un accès simplifié des élèves à l'école comme à la maison

Maître du jeu
définissez la manière de jouer de vos élèves.

Un outil adapté aux classes d'enseignement spécialisées (ex : classe Ulis)



Tableau de bord
pour suivre la progression de l'élève

Un support pour diversifier
son approche pédagogique.

Une option d'assignation des devoirs
individuellement ou à la classe.



Un support pour la famille

Perfectionner l'apprentissage des **mathématiques et du français.**

Un support **pédagogique complet accessible à tous.**

Un espace de suivi dédié aux parents.



Un système de récompense pour valoriser les acquis et l'estime de soi.

Des univers **captivants et immersifs.**

Un temps d'écran **ludique et bienveillant.**



Les principes du jeu



Alec est un fennec qui a besoin d'aide pour retrouver toutes **les pierres du savoir** et reconstruire le grand monolithe. Pour ce faire, il doit descendre dans une immense galerie souterraine pour **retrouver les différents fragments de pierres éparpillés**.

Pour aider Alec dans sa quête, les joueurs doivent résoudre des exercices en maths et en français. Tout au long de leur parcours d'apprentissage, ils vont **collectionner des objets ou récompenses**.



Un gameplay au service de l'enfant



1

Des avatars à personnaliser

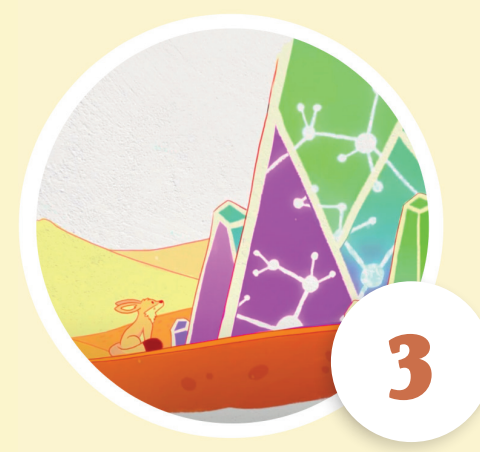
Les joueurs accumulent des pattes à chaque session de jeu. Celles-ci permettent de débloquer des accessoires pour customiser son avatar.



2

Des badges à collectionner

Les différentes actions des joueurs leur permettent de débloquer des badges à collectionner tel que : L'As du Calcul, Le Persévérant... Plus d'une vingtaine de badges sont cachés dans le jeu.



3

Des histoires à débloquer

La collecte des fragments de pierres permet de compléter le Monolithe et de débloquer des histoires. Ces petites fenêtres narratives sont inspirées des personnages et des univers des jeux.



La société eduMedia, qui somme-nous ?



eduMedia est ne société franco-québécoise, partagée entre Bordeaux et Québec. Nous travaillons depuis 20 ans dans le domaine de la pédagogie et de l'éducation. Notre savoir-faire est reconnu par différents **ministères de l'éducation en France, au Canada et à l'étranger.**

Avec Alec, nous souhaitons rendre accessible l'apprentissage des notions fondamentales en maths et en français. Nous proposons une plateforme avec un **intérêt pédagogique reconnu et approuvé** par de nombreux parents et enseignants. Nous sommes convaincus qu'Alec peut être un compagnon d'apprentissage de nombreux élèves de maternelle au primaire.





Parution presse

Dossier de presse - Septembre 2023



Télérama'



C NEWS



École branchée
ENSEIGNER À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

iD BOOX



L'ADN
BUSINESS

Geek
Junior
Le webmag des ados connectés



HEDONIA
RADIO

Contact Presse : Christophe Monnerie - Directeur - christophe.monnerie@edumedia-sciences.com



Contactez-nous

Par mail :

contact@alec-edu.com

Sur les réseaux sociaux :



alec-edu.com

