



## Challenge English Game Immersion totale pour les étudiants et les équipes de MyDigitalSchool

Paris, le 17 novembre 2022

Du 21 au 25 novembre, MyDigitalSchool, l'école des métiers du web du groupe EduServices, organise l'English Game, une semaine en immersion totale pour les élèves en troisième année des 18 campus mais aussi pour les équipes ! Moment fort de cette semaine, le Challenge English Game qui va demander aux élèves de sortir de leur zone de confort et de dépasser la barrière de la langue ! Il associe la pédagogie par le jeu à l'acquisition de soft skills indispensables dans le monde du travail. Dans l'univers mondialisé du web & de l'IT, parler anglais est un basique et une ouverture professionnelle indispensable.

### L'English Game, la gamification pour dépasser ses blocages

Alors que la France se classe 26ème parmi les 34 pays européens par rapport à son « mauvais » niveau, l'anglais reste la langue de prédilection de la communication internationale. Avoir une maîtrise parfaite de cette langue constitue un enjeu majeur pour les étudiants de MyDigitalSchool sur un secteur du digital largement dominé par l'anglais. La majorité des offres d'emploi requiert la maîtrise de cette langue, d'où l'importance de la faire pratiquer aux étudiants, leur assurant ainsi un fort taux d'employabilité post études.

L'idée de ce challenge est née du constat que malgré plus de 10 ans d'apprentissage de l'anglais, certain.e.s n'osent pas s'exprimer à l'oral, par peur de faire des fautes ou d'avoir le mauvais accent. Ce challenge permet de travailler sur un projet concret en revenant aux bases de la création. Il crée un environnement d'immersion en langue anglaise pendant une semaine. L'objectif est d'acquérir du vocabulaire professionnel à travers la réalisation d'un projet concret en équipe, en revenant sur les fondamentaux de la construction de projet, entre le digital et le « fait main ».

Un concept clé, celui de la « Gamification ». Les étudiants créent un prototype de jeu pédagogique physique (jeu de plateau, jeu de cartes, jeu de rôle...) dont l'objet sera en lien direct avec leur domaine de formation.

Comme l'indique Hiren Pattel, coach et intervenant : « Nous sommes heureux de proposer aux étudiants de tous nos campus une semaine ludique dans un cadre stimulant mais surtout intense, ponctuée d'ateliers et coordonnée par des coaches anglophones qui leur permettront de se surpasser en anglais ».



## Nouveauté 2022 : une application spécialisée dédiée

L'édition 2022 de l'English Game comporte une nouveauté : le déroulement du challenge s'appuie sur une application dédiée à l'événement et à son déroulement. Cette dernière renforcera l'implication des étudiants dans la recherche de vocabulaire et développera les échanges entre eux et les coachs.

Véritable fil rouge du Challenge English Game, la nouvelle application permettra de gamifier la semaine pédagogique tout en développant une compétition bienveillante entre les étudiants des différents campus de France. Plus qu'un simple outil de communication, elle constitue une ressource incontournable pour nourrir les différents projets et motiver les équipes mais également pour assurer un suivi complet grâce à certaines fonctionnalités :

- Un aperçu des projets des autres équipes, incluant la possibilité de laisser un feedback à chaque projet, de manière à développer l'esprit critique des étudiants et les orienter vers l'entraide et le travail d'équipe
- Des glossaires thématiques dédiés chacun à l'un des thèmes de jeu au choix
- Un système de récompenses qui valorise les efforts des étudiants : certaines sont attribuées automatiquement par l'application, tandis que d'autres sont attribuées manuellement par les coachs

## Le rôle crucial des coachs

Véritables régulateurs, les coachs ont une place centrale dans le bon déroulement du challenge, à travers plusieurs missions :

- Inciter les étudiants à parler en anglais en s'adressant à eux exclusivement en anglais et en identifiant les éventuels blocages et/ou trop fortes appréhensions
- Animer les « local training sessions » quotidiennes
- Coacher les étudiants pour la création de leur serious game
- Sélectionner le jeu qui représentera l'école pour le serious game award et évaluer les projets



## À propos de MyDigitalSchool

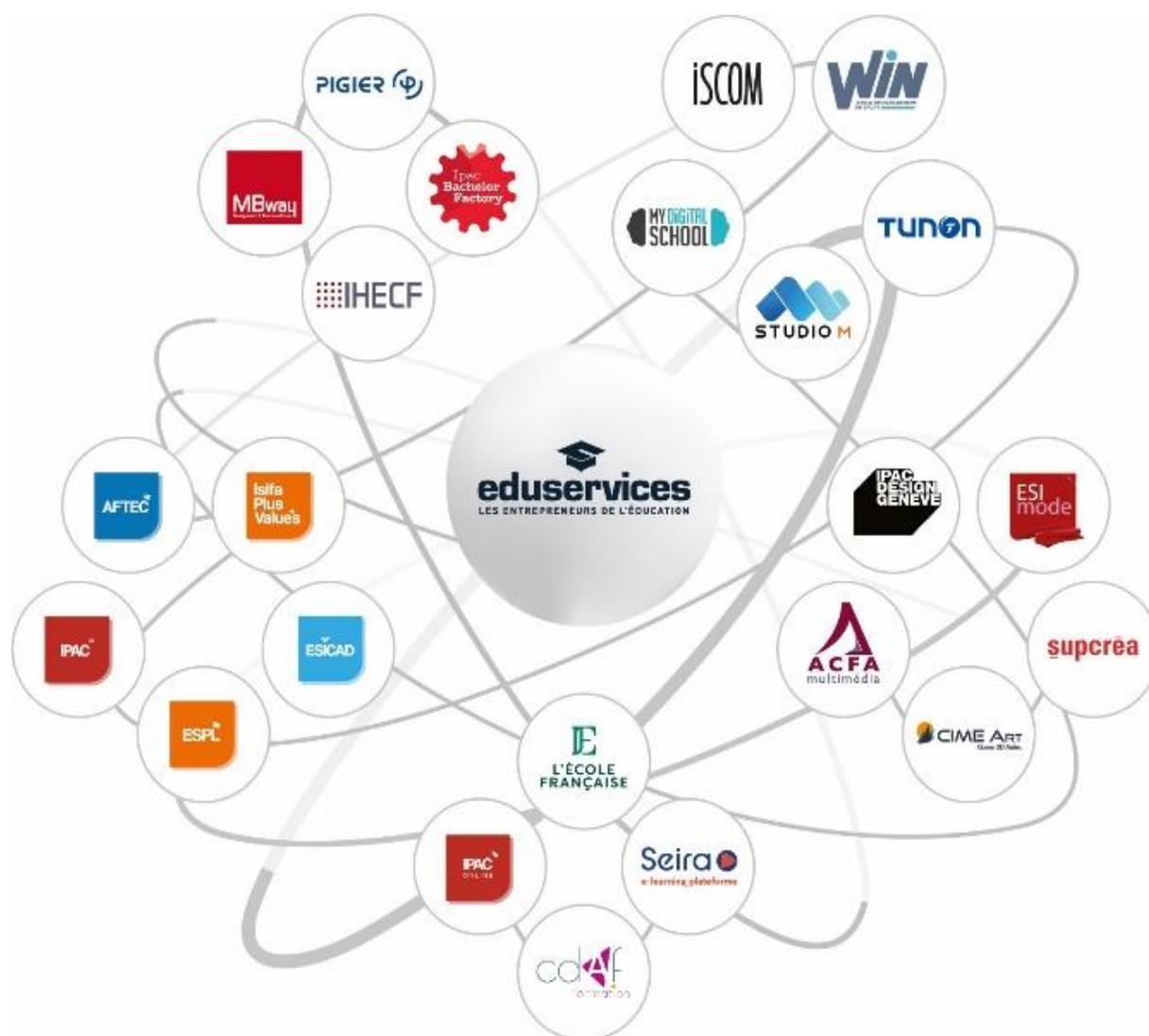
Ecole de l'Alliance EduServices, MyDigitalSchool est l'école en 5 ans, hors Parcoursup, des métiers du digital, créée en 2016. Les 6 formations Bachelors et 7 MBA forment aux métiers du marketing digital, community management, e-commerce, WebDesign, création numérique et développement. 3 000 étudiants sont formés dans ses 18 campus français : <https://www.mydigitalschool.com/>

## Les chiffres clés Eduservices

33 campus en France  
9 enseignes nationales : *IPAC Bachelor Factory, IHECF, ISCOM, MBway, MyDigitalSchool, Pigier, StudioM, Ecole internationale Tunon, Win*  
10 leaders régionaux  
*ACFA multimedia, AFTEC, CimeArt, ESAP, ESICAD, ESIMODE, ESPL, IPAC, Isifa Plus Values, Supcréa*

Création en 2010  
Budget annuel 21 : 200 M€  
39 000 étudiants dont 24 000 alternants et apprentis  
3300 salariés

## SCHÉMA DE L'ALLIANCE EDUSERVICES



### Contacts presse :



**Cécilia BERGERAT**

06 23 52 40 01 Cbergerat.laudacieuse@gmail.com

**Sarah YAMMINE**

Syammine.laudacieuse@gmail.com

