

EduApp4Syria — Antura and the Letters et Feed the Monster améliorent la littératie des enfants réfugiés syriens en Jordanie

AI in Education · Bonne pratique · Jordanie

Score de qualité : 67/100

Niveau de preuve : Modérées

Résumé

Deux jeux mobiles lauréats d'un concours international — Antura and the Letters et Feed the Monster — ont proposé un programme de littératie de 27 heures à des enfants réfugiés syriens du camp d'Azraq, en Jordanie, produisant d'importants gains en lecture par rapport à un groupe témoin apparié, pour les deux sexes et toutes les tranches d'âge.

Dimensions clés

Dimension	Score
Evidence of learning impact	2/3
Equity & inclusion	3/3
Transparency, ethics & data protection	2/3
Teacher capability & pedagogy	1/3
Scalability & sustainability	2/3

Évalué par C-NAPSE

Sources de données

[C-NAPSE web research](#) — consulté le 2026-09-25

[Cologne Game Lab \(TH Köln\) & Apps Factory, funded by Norad / All Children Reading: A Grand Challenge for Development](#) — consulté le 2026-09-25

[Cologne Game Lab impact evaluation](#) — consulté le 2026-09-25

[INEE: Antura and the Letters — Impact and technical evaluation](#) — consulté le 2026-09-25

[DL4D: EduApp4Syria portfolio](#) — consulté le 2026-09-25

Citer — Evidoria. *EduApp4Syria — Antura and the Letters et Feed the Monster améliorent la littératie des enfants réfugiés syriens en Jordanie*. ID persistant : ddc9fe02-f2d3-4ff2-81d3-4cf8c8c92756.