

Escape game « Le handicap expliqué aux extraterrestres... et aux terriens »

Lionel Husson, CentraleSupélec

Les escape games pédagogiques présentent de nombreux avantages pour l'apprentissage. Ils stimulent l'engagement et la motivation des apprenants en combinant énigmes, immersion et interaction. Ces activités permettent de développer des compétences telles que la collaboration, la gestion du temps, la réflexion critique et la résolution de problèmes. De plus, le côté ludique motive les participants et renforce la réflexion collaborative. Les escape games pédagogiques favorisent également l'autonomie des apprenants et leur capacité à prendre des décisions basées sur des informations limitées.

Les escape games, en tant qu'outils de sensibilisation au handicap, offrent une approche immersive et interactive pour mieux comprendre les défis quotidiens rencontrés par les personnes en situation de handicap. Ces jeux permettent de développer l'empathie, de déconstruire les préjugés et de promouvoir l'inclusion. Cette expérience ludique et éducative favorise une prise de conscience concrète et engageante, rendant les enjeux du handicap plus tangibles et accessibles à tous.

Il existe plusieurs escape games au sujet de la sensibilisation au handicap, ceux-ci sont pour la plupart payants. Aussi, CentraleSupélec a entrepris de concevoir un escape game de sensibilisation au handicap, avec l'objectif de le partager gratuitement. Ce projet est développé avec des étudiants élèves ingénieurs dans le cadre du pôle projets « Innovations pédagogiques et Edtech ». Cette initiative vise à rendre la sensibilisation au handicap accessible à un large public, en offrant une expérience immersive et éducative qui peut être utilisée dans divers contextes, tels que les écoles, les entreprises et les associations.

A l'occasion du colloque handiversité 2025, nous proposons à un groupe de participants découvrir concrètement ce jeu et pendant 1h de relever le défi de l'escape game « le handicap expliqué aux extraterrestres... et aux terriens »

ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien et RAMPNOUX, Olivier. Apprendre avec les serious games ? Canopé Éditions, 2016.

KOLB, David A. Experiential learning: experience as the source of learning and development. Prentice Hall, 1984

VIAU, Rolland. La motivation en contexte scolaire. De Boeck, 2009