

<b>Responsable(s) activité</b>	<i>Ronald PHLIPO</i>
<b>Titre</b>	<b>Escape Game sur le handicap</b>
<b>Thématique</b>	<b>Responsabilité sociale, non-discrimination, inclusion</b>
<b>Nombre d'heures</b>	<b>2h</b>
<b>Activité accessible aux 8 écoles</b>	<b>Oui</b>
<b>Langue</b>	<b>En français</b>
<b>Niveau de pré-requis ?</b>	<b>Aucun</b>
<b>Format pédagogique</b>	<b>Escape game + quiz</b>
<b>Objectifs généraux</b>	Sensibilisation à l'inclusion, notamment au handicap
<b>Déroulé envisagé</b>	Escape Game : quels aménagements proposer ? Quiz : innovation et handicap

**Éléments constitutifs majeurs des compétences qui seront adressées :**

Analyser et résoudre un problème	x
Sensibiliser à la complexité des problèmes réels (approche systémique)	x
Concevoir, concrétiser, tester, valider des solutions	
S'ouvrir à d'autres champs disciplinaires	x
Travailler en contexte international et multiculturel	
Développer la capacité à collaborer	x
Prendre en compte les enjeux de l'entreprise	x
Prendre en compte les enjeux et besoins de la société	x
Accompagner les transitions	
Intégrer les responsabilités éthiques	
Développer ses capacités à entreprendre et à innover	
Sensibiliser aux activités et ou à la démarche de recherche et développement	
Trouver de l'information pertinente, l'évaluer et l'exploiter	x