HEPVS | PHVS
Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

Communiqué de presse

La HEP-VS inaugure pour la rentrée *SchoolCrafter*, un escape game en réalité virtuelle pour imaginer ensemble l'école de demain

Août 2026 - SOUS EMBARGO jusqu'au 10 septembre 2026, 12h00

À l'occasion de son 25e anniversaire et de la rentrée scolaire 2026-2027, la Haute école pédagogique du Valais (HEP-VS) inaugure *SchoolCrafter*, un escape game collaboratif et bilingue en réalité virtuelle développé en collaboration avec le studio valaisan de production et développement XR Génie culturel / Experiences XR. En plongeant les joueurs dans une école fictive à reconstruire collectivement, cette expérience immersive les invite à réfléchir aux grands défis de l'éducation. Conçu comme un outil pédagogique et citoyen, *SchoolCrafter* prolonge durablement la réflexion menée par la HEP-VS sur l'école de demain.

Un jubilé tourné vers l'avenir

La HEP-VS a choisi de consacrer son jubilé à un dialogue sur l'évolution de l'école et les défis des prochaines décennies. Cette démarche s'est concrétisée une première fois en mars 2026 avec le Hackathon « Imaginer ensemble l'école de demain », qui a réuni plus de 200 élèves, enseignants et citoyens sur deux jours. Les propositions qui en sont issues ont été réunies et matérialisées dans un Livre blanc destiné aux acteurs clefs du monde éducatif. Elles prennent aussi désormais vie sous une forme totalement inédite avec *SchoolCrafter,* un escape game immersif en réalité virtuelle produit en collaboration avec le studio de production sédunois Génie culturel / Experiences XR. Ce jeu questionne le grand public et les classes sur les enjeux de l'école de demain.

> « *Pour nos 25 ans, nous ne voulions pas simplement célébrer une histoire. Nous voulions laisser un projet utile, durable et accessible, capable de continuer à faire réfléchir et dialoguer bien après notre jubilé. SchoolCrafter est né de cette ambition.* » **Fabio Di Giacomo,** directeur de la HEP-VS

Par ce projet, la HEP-VS, en tant qu'institution chargée de la formation des enseignantes et enseignants, assume pleinement un rôle clé dans la réflexion sur l'avenir de l'école.

Pourquoi un escape game en réalité virtuelle ?

Pour ses 25 ans, la HEP-VS a souhaité imaginer un dispositif immersif et ludique capable de rassembler les générations autour d'une même réflexion : **quelle école souhaitons-nous construire pour demain ?** En plaçant les participantes et participants au cœur de l'action, l'escape game les amène à observer, coopérer, expérimenter et prendre des décisions. Cette implication favorise non seulement l'engagement, mais aussi la réflexion, le dialogue et la mémorisation. Dans *SchoolCrafter*, personne ne peut réussir seul : les défis mobilisent les compétences de chacun et rappellent que les différences constituent une véritable richesse collective. Le jeu repose enfin sur un principe pédagogique fort : l'erreur n'est jamais une sanction, mais une étape de l'apprentissage.

EMBARGO

La dystopie pour mieux imaginer l'école de demain

SchoolCrafter plonge les joueurs dans une école fictive où certains travers du système éducatif ont été poussés à l'extrême. Cette dystopie frappe l'esprit et pousse à s'interroger : que souhaitons-nous préserver ? Que devons-nous transformer ? Au fil de l'aventure, les joueurs explorent trois univers métaphoriques - qui symbolisent trois enjeux de l'éducation contemporaine - et doivent trouver des solutions en collaborant, pour construire une école plus ouverte, plus créative et plus inclusive. *SchoolCrafter* ne délivre pas de réponses toutes faites : il encourage chacune et chacun à formuler sa propre vision de l'école de demain.

NB : Retrouvez plus d'informations sur les différents univers du jeu dans le document annexé « Les coulisses de *SchoolCrafer*.

Un outil pédagogique pour les classes... et une expérience ouverte au grand public

L'expérience ne s'arrête pas lorsque les casques de réalité virtuelle sont retirés. Pour les écoles, *SchoolCrafter* est accompagné de dossiers pédagogiques en français et en allemand, développés en lien avec le Plan d'études romand (PER) et le Lehrplan21, destinés aux classes du Cycle 2, ainsi qu'au Secondaire I et II. L'objectif est d'approfondir en classe les thématiques abordées durant le jeu et d'encourager les jeunes à se positionner, en tant que futurs citoyens, sur leur propre vision de l'école et leur propre rôle.

Parallèlement, *SchoolCrafter* rejoint l'offre permanente du Centre de réalité virtuelle (CRV) de Sion, où il sera accessible au grand public (dès 10 ans) dès le 26 septembre 2026 — faisant de ce lieu un espace de dialogue ouvert à toute personne intéressée par l'avenir de l'école.

Un projet au service du bilinguisme

Entièrement disponible en français et en allemand, *SchoolCrafter* reflète l'identité bilingue de la HEP-VS. Joué en équipes de maximum seize personnes réparties dans deux salles, il ouvre de nouvelles perspectives pour les échanges entre élèves du Haut et du Bas-Valais, favorisant la rencontre, le dialogue et la découverte de l'autre autour d'une réflexion commune sur l'école de demain. Le jeu est ainsi inscrit au programme de la Semaine nationale de l'échange, grâce à une collaboration avec le Bureau des échanges linguistiques du canton du Valais.

Avec *SchoolCrafter*, la HEP-VS ne propose pas uniquement une nouvelle activité en réalité virtuelle. Elle met à disposition un outil appelé à faire vivre durablement le débat sur l'école de demain, bien au-delà de son année anniversaire. L'escape game sera inauguré officiellement **le jeudi 10 septembre 2026, à 18h00, aux Casernes de Sion**. **La HEP-VS remercie chaleureusement tous ses partenaires pour leur soutien financier et leur engagement dans ce projet.**

Ouverture au public : dès le 26 septembre 2026 au Centre de réalité virtuelle de Sion

Contact

Pour toute demande de contact, merci d'envoyer un mail à communication@hepvs.ch

Visuels

Les images de *SchoolCrafter* et les logos sont disponibles en cliquant sur ce lien : SchoolCrafter (mot de passe : SchoolCrafter_HEP-VS_2026, lien accessible jusqu'au 20.09.2026).

EMBARGO