Déclaration d'accessibilité

Dernière mise à jour : 3 novembre 2026 · Traduction informative : la version de référence est l'anglaise

Notre engagement

Educaplay, développé par ADR Formación, s'engage à rendre l'apprentissage par le jeu accessible à toutes et à tous, y compris aux élèves et aux enseignants en situation de handicap. Nous travaillons à ce que la plateforme Educaplay — le site public, le lecteur de jeux, les outils auteur et nos intégrations avec les plateformes éducatives — soit conforme aux Règles pour l'accessibilité des contenus web (WCAG) 2.1 niveau AA, la norme de référence de la règle web du Titre II de l'ADA, de la Section 508 américaine et de la norme européenne EN 301 549.

État actuel

Educaplay est partiellement conforme aux WCAG 2.1 niveau AA : certaines parties de la plateforme satisfont la norme, d'autres sont en cours d'amélioration. Nous avons réalisé une auto-évaluation interne en juillet 2026 et un audit formel avec tests des technologies d'assistance est prévu. Un rapport de conformité détaillé (ACR), fondé sur le modèle VPAT® 2.5 (édition internationale), est disponible sur demande et décrit la conformité critère par critère.

Ce qui aide déjà l'accessibilité

- Les joueurs n'ont jamais besoin de créer un compte, d'installer un logiciel ni de gérer des mots de passe pour jouer.
- Synthèse vocale : le contenu des jeux peut inclure un audio généré automatiquement, si bien que le texte peut aussi être écouté.
- L'interface de jeu est disponible en 27 langues, réglable par jeu et indépendante de la langue du contenu.
- Les limites de temps sont désactivées par défaut dans la plupart des types de jeu ; vies, minuteurs et difficulté sont configurés par l'auteur.
- Les types de jeu à saisie de texte (Mots croisés, Dictée, Texte à trous en mode saisie) peuvent être joués entièrement au clavier et, depuis juillet 2026, les réponses à choix multiple sont aussi atteignables et sélectionnables au clavier.
- Les jeux fonctionnent sur ordinateur et mobile, en portrait ou en paysage, avec plein écran et un contrôle permanent du son.

- Les joueurs peuvent activer un mode contraste élevé (« Contraste visuel ») et une police adaptée à la dyslexie depuis les réglages du jeu, et l'enseignant peut les laisser activés pour ses invités.
- Une version PDF imprimable des jeux existe comme format complémentaire, et les jeux s'intègrent aux plateformes éducatives (Google Classroom, Microsoft Teams, LTI, SCORM) sans connexion supplémentaire.
- Les offres payantes n'affichent aucune publicité, ce qui supprime tout contenu tiers distrayant.

Limites connues

Nous croyons à la transparence sur ce qui reste à améliorer. Les principales limites connues sont :

- Les types de jeu « arcade » (par exemple Froggy Jumps) dessinent la zone de jeu sur un canvas HTML que les lecteurs d'écran ne peuvent pas encore lire, et certaines interactions de glisser-déposer n'ont pas encore d'alternative au clavier ou en un clic.
- L'annonce des scores et des retours de réponse aux technologies d'assistance est en cours d'achèvement, et l'état sélectionné des cartes de réponse n'est pas encore exposé programmatiquement.
- La revue des contrastes se poursuit sur tout le site ; en novembre 2026, nous avons corrigé le contraste des en-têtes des pages d'information, après les corrections de juillet 2026 sur le menu et les étiquettes du lecteur.
- L'accessibilité d'un jeu donné dépend aussi des choix de son auteur (images, audio, sous-titres des vidéos, limites de temps et type de jeu choisi). Nous améliorons les outils auteur pour orienter vers des choix accessibles.

Notre feuille de route

Nos travaux d'accessibilité priorisent : des noms accessibles pour tous les contrôles ; l'annonce des scores et des retours ; des alternatives clavier et à pointeur unique pour les types « arcade » et de glisser-déposer ; la correction des contrastes du thème par défaut ; un lien « aller au contenu » ; et des conseils aux auteurs pour créer du contenu accessible. Cette déclaration et l'ACR seront mis à jour au fil des travaux.

Retours et contact

Si vous rencontrez un obstacle d'accessibilité sur Educaplay, ou si vous avez besoin de ces informations dans un autre format, écrivez-nous à soporte@educaplay.com en précisant le lien du

jeu et une description du problème. Nous visons une réponse sous 5 jours ouvrés et les signalements d'accessibilité sont traités en priorité.

Educaplay est développé par ADR Formación (Logroño, Espagne).

« VPAT » est une marque de service déposée de l'Information Technology Industry Council (ITI).