

# Escape the Classroom : un TD escape game sur les transmissions optiques




# Contexte

- Public :
  - 3<sup>ème</sup> année département TC INSA de Lyon
  - 75 + 18 étudiants
- Matière + 18
  - Domaine Syscom
  - Nouvelle matière : Canaux de Transmission
  - Septembre-octobre
- Motivation
  - Expérience de jeux sérieux éducatifs

# Quoi

- Escape game :
  - Basé sur des énigmes
  - Salle vs plateau
- Objectif pédagogique
  - Application des concepts
  - Structuration des concepts entre eux



**ESCAPE CLASS**

Le Réseau Optique Saboté

Attention,  
ne regardez pas le reste du matériel avant d'avoir lu ce livret en intégralité.

Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper dans un temps imparti. Après un briefing initial couvrant les règles générales, un Game Master vous guide vers la porte de votre salle. Avant de rentrer dans la fameuse salle, le Game Master présente l'histoire, ce qui attend les joueurs dans la salle et la façon de commencer (cela peut également se faire via une vidéo de présentation).

Ensuite, le groupe de joueurs commence à explorer la salle, à chercher des indices et à résoudre des casse-têtes et des défis un par un afin de s'évader (souvent en moins de 60 minutes).

Ce TD reprend le principe des escape room, mais sans exploration de la salle, comme certains jeux « de salon » disponibles dans le commerce. Ainsi, il n'y aura pas d'exploration physique. Votre groupe devra rester autour de sa table pour résoudre des énigmes.

En démarrant ce TD, vous vous engagez à ne pas parler du contenu de ce jeu aux personnes qui ne l'ont pas fait.  
Toute copie de tout ou partie du jeu est interdite.

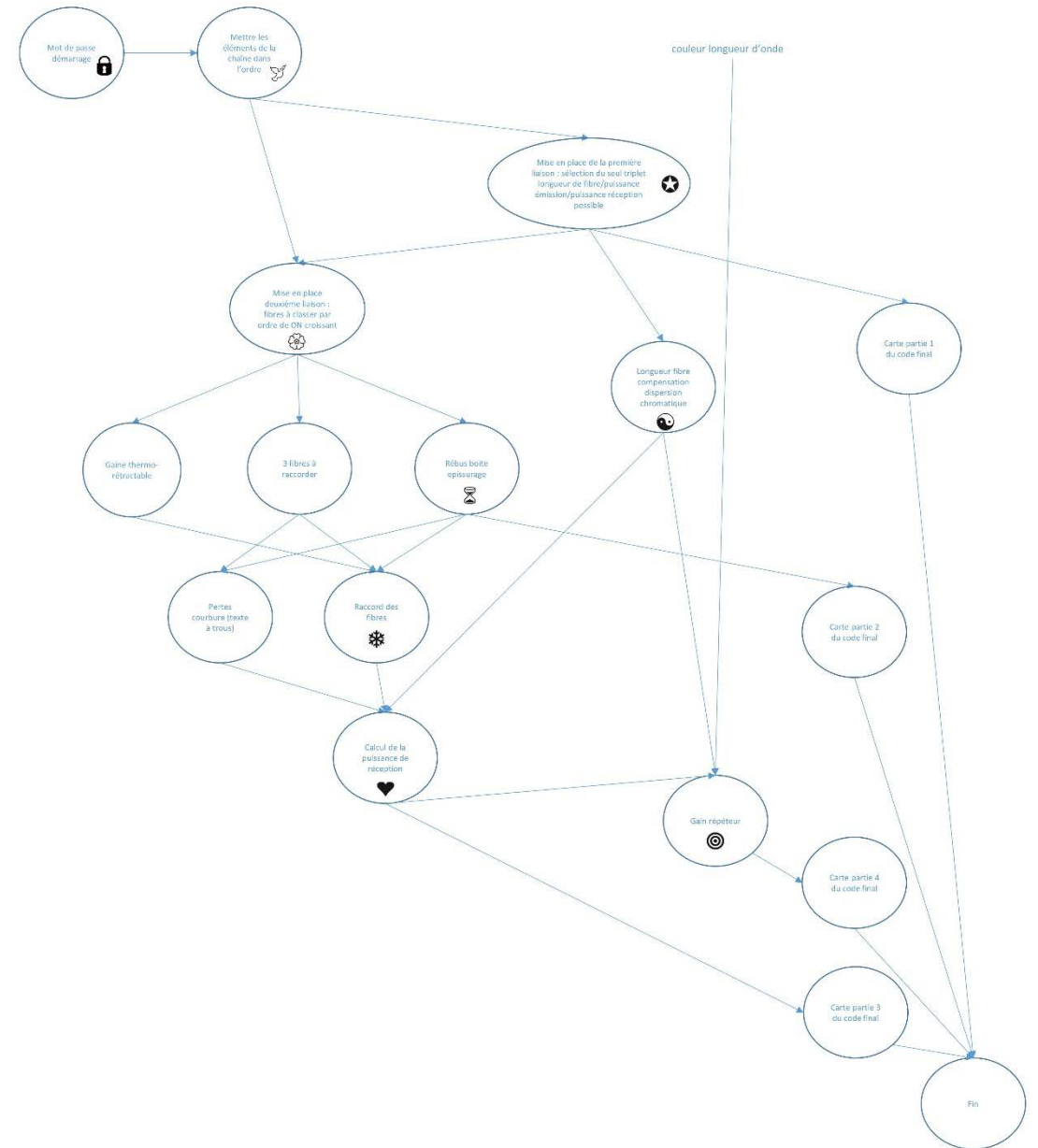
# Réalisation

- Conception

- Définition énigmes pédagogiques
- Conception des énigmes
- Scénarisation des énigmes

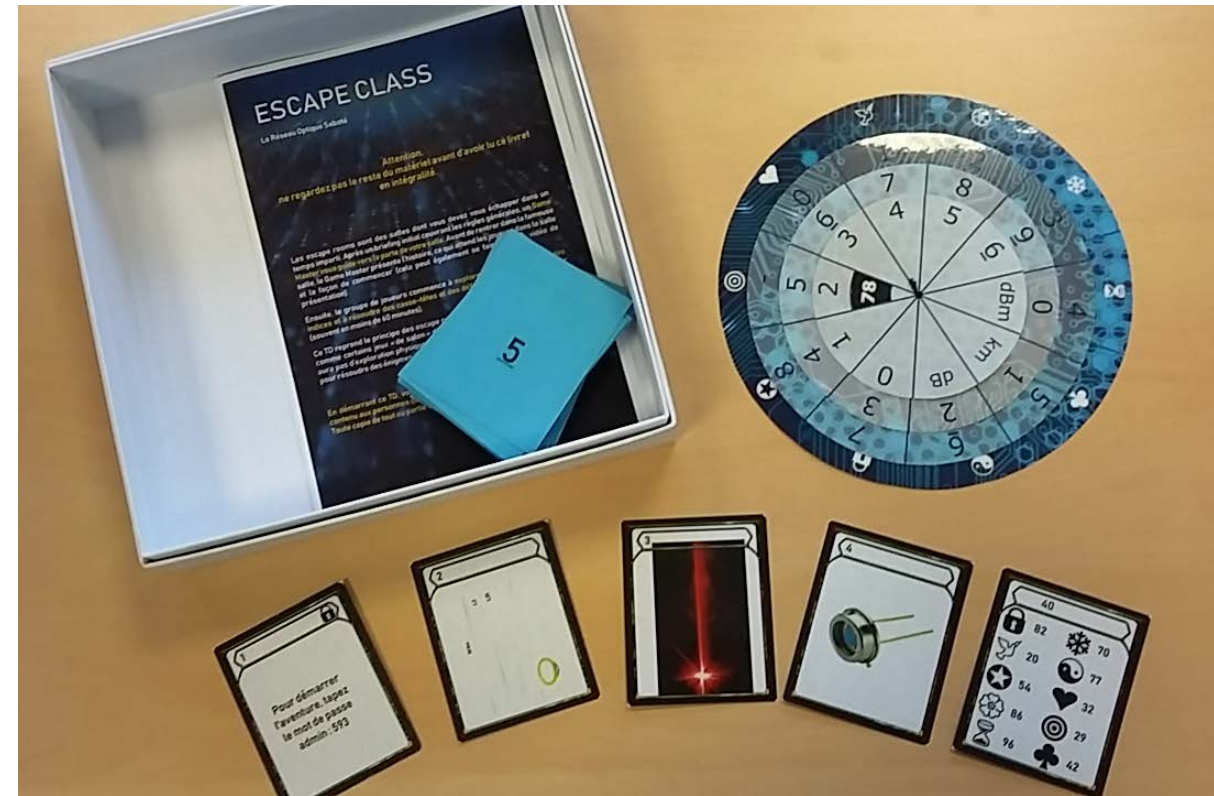
- Calibration

- Test du déroulé
- Collègues bêta-testeurs



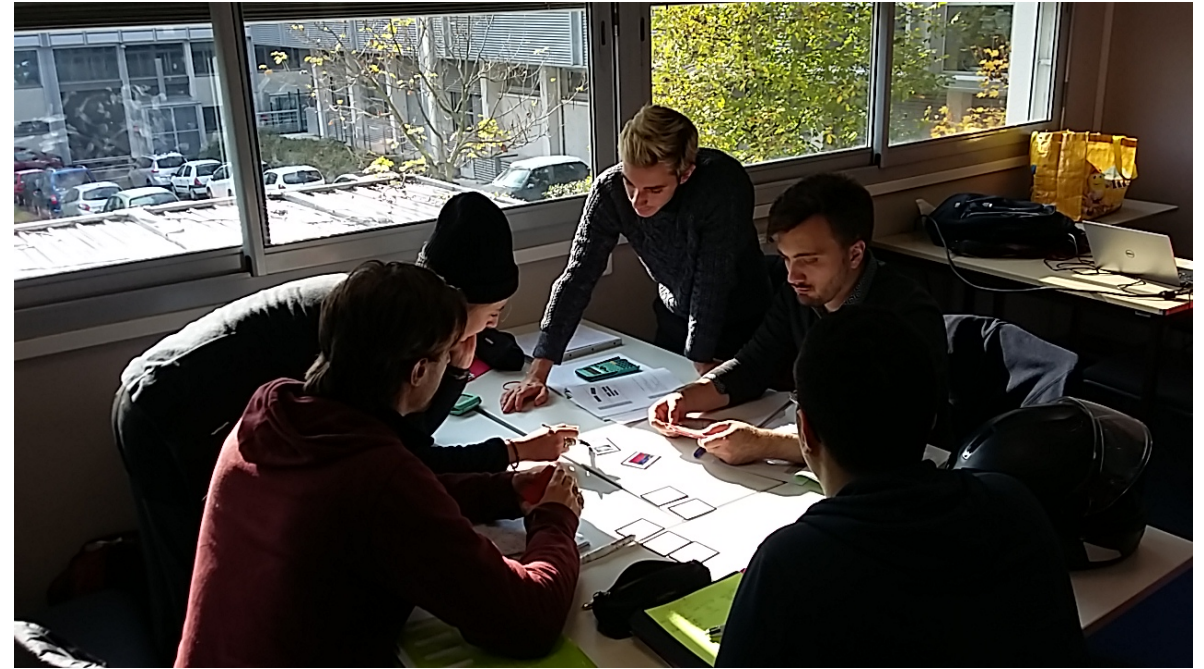
# En séance

- Préparation de la salle
- Arrivée
  - Accueil des étudiants à l'extérieur
  - Création des équipes
- Déroulement
  - Laisser faire les étudiants
  - Mais assurer leur progression
  - Gestion de l'enthousiasme à la résolution d'une énigme



# Retours

- Beta testeurs
  - Apport pédagogique
  - Ludique
- Étudiants
  - Motivation
  - Compréhension différente d'un TD classique
- Enseignant
  - Échanges oraux -> meilleure connaissance de ce qui est compris
  - Exploration de nombreuses pistes



# En conclusion

- Modalité très chronophage au montage avec risque de fuite
- Apport pédagogique différent
- Nécessité de coupler avec des modalités plus pratiques
- Pas de mauvaise surprise à l'évaluation

Modalité qui suscite l'intérêt ! A tester ;-)