

# Out-of-the-room knowledge

Se referă la cunoașterea faptelor care nu sunt furnizate în cameră. Operatorii și jucătorii de escape room consideră că este greșit să solicite cunoștințe din exterior, cu excepția faptelor cunoscute în mod obișnuit, pentru a finaliza un joc. Putine camere de evadare din întreaga lume cer jucătorilor să utilizeze informațiile care nu sunt furnizate în cameră pentru a rezolva un puzzle.

## Utilizări posibile

Una dintre cele mai simple moduri de a gândi peste un puzzle este de a aplica o experiență excesivă în afara la acesta. Raționează-ți ieșirea din cameră; nu te gândi prea mult.

## Restricții posibile

1. Cunoștințele din afara camerei ar putea distrage atenția unor elevi.
2. Activitatea ar putea deveni prea complicată.
3. Obiectivele pedagogice ar trebui să fie întotdeauna avute în vedere, iar profesorii sunt sfătuiți să folosească cunoștințele care se potrivesc scenariului lor.
4. atenție deosebită trebuie acordată, astfel încât profesorii să ajusteze nivelul de limbă al camerei de evacuare la cel al elevilor lor. Dacă cursanții se confruntă cu cunoștințe lingvistice care nu le-au fost predate, acest lucru se va adăuga doar la suferința și lipsa lor de succes.
5. Camerele de evacuare rareori necesită cunoștințe specializate în exterior, în special la nivel înalt cunoaștere.

## Este inclusiv pentru SLD?

Cunoștințele în afara camerei sunt un instrument incluziv dacă sunt utilizate corect.

