

Connaissances externes

Il s'agit de la connaissance de faits non fournis dans le jeu. De nombreux opérateurs et joueurs d'escape room considèrent qu'il est incorrect d'exiger des connaissances extérieures, à l'exception des faits connus de tous, pour terminer un jeu. Quelques escape room demandent aux joueurs d'utiliser des informations non fournies dans la pièce pour résoudre une énigme.

Utilisations potentielles

L'une des façons les plus simples de trop réfléchir à une énigme est d'y appliquer une expérience extérieure excessive. Raisonniez pour sortir de la pièce ; ne réfléchissez pas trop au risque de vous retrouver dans un trou.

Restrictions éventuelles

- Les connaissances extérieures à la salle pourraient distraire certains élèves.
- Elles pourraient rendre l'activité trop compliquée.
- Les objectifs pédagogiques doivent toujours être gardés à l'esprit et il est conseillé aux enseignants d'utiliser les connaissances qui correspondent à leur scénario.
- Il convient de veiller à ce que les enseignants adaptent le niveau de langue de l'escape room à celui de leurs élèves. Si les élèves rencontrent des connaissances linguistiques qui ne leur ont pas été enseignées, cela ne fera qu'ajouter à leur détresse et à leur manque de réussite.
- Les escape room nécessitent rarement des connaissances extérieures spécialisées, en particulier des connaissances de haut niveau.

Est-ce inclusif pour les TSA ?

- Les connaissances externes sont un outil inclusif s'il est utilisé correctement, avec quelques adaptations conseillées telles que fournir des directives claires avec des instructions décomposées, spécifier le but de l'activité et fournir un feedback immédiat et constructif avec des encouragements.

