

Tehnički nivo

Moglo bi se pomisliti da tema ER igre definiše tehnički nivo potreban za kreiranje zagonetki, ali to nije nužno slučaj.

Ako, na primer, vaš grad ima staru istorijsku podmornicu koju želite koristiti kao temu za svoju ER igru, možda mislite da je korištenje složenih mehaničkih sistema od suštinskog značaja. Međutim, usmeravanjem scenarija prema istraživanju članova posade ili korišćenjem drugačijijeg formata igre (društvena igra, knjiga...) moguće je koristiti ovo kulturno naslijeđe sa smanjenim tehničkim sredstvima.

Kada kreirate igru, preporučljivo je prvo istražiti alate ili strukture koje imate na raspolaganju. Ako, na primer, vaša škola ima centar tehničke nastave (električni, mašinski...), bilo bi moguće predložiti im projekat kako bi napravili potrebnu mehaniku ili slagalicu. Ali ponekad pomoć može doći izvan vaših struktura: vaša opština ili lokalne vlasti mogu imati prostor za stvaranje koji bi mogao biti zainteresovan da vaš projekt uklopi zabavu i obrazovanje!

Potreban materijal

Sastavite listu veština koje se mogu mobilizovati:

- Vaše kolege
- Mreža vaše ustanove, opštine, rektorata...

Moguće upotrebe

- Predložite projekat nastavniku tehničkog predmeta za njihov razred.
- Kontaktirajte druge ustanove kako biste razgovarali o vašem kreativnom projektu kako biste udružili vreme, energiju i veštine.
- Kontaktirajte fabriku kako biste zajedno radili na ovom projektu.

Moguća ograničenja

Ako koristite eksterne ljude u kreiranju vaše ER igre, potrebno je da im priznate zasluge tokom svog iskustva i potencijalno podelite intelektualno vlasništvo vašeg projekta s njima (osim ako se oni tome protive). Ako to ne želite, bolje je planirati kreiranje zagonetki koje ćete moći sami.

