

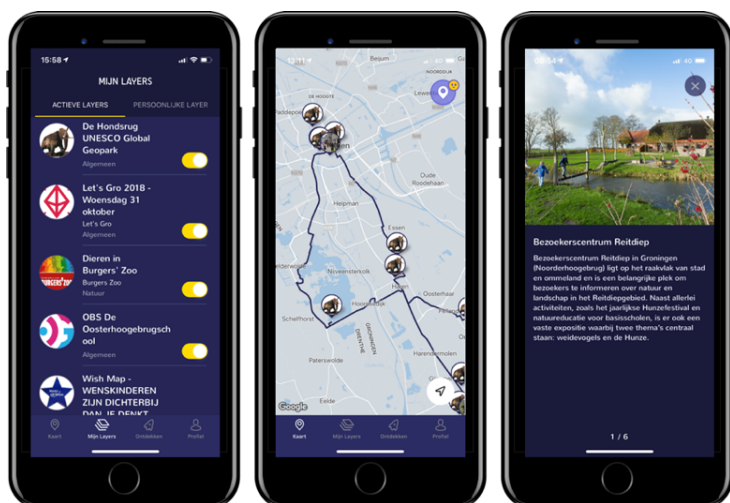


# Spacetime LAYERS

## CULTUUREDUCATIE

Spacetime Layers is een gezamenlijk platform van culturele organisaties, natuurbeheer en educatieve instellingen, waarmee informatie kan worden geplaatst op een interactieve kaart. Tijdens educatieve projecten gaan leerlingen en studenten op zoek naar (verhalen achter) cultureel erfgoed en dragen de gevonden kennis vervolgens weer uit. Mediawijsheid, digitale geletterdheid, cultuur-onderwijs en vakoverstijgende didactiek komen zo allemaal samen in deze innovatieve app die ontstond in een Groningse basisschoolklas.

**Samen bouwen we aan een kennisnetwerk op elk gebied!**



## OMGEVINGSONDERWIJS

Spacetime Layers gebruikt de lokale omgeving als schatkist voor cultuureducatie. Door op zoek te gaan naar (het verhaal achter) monumenten, straatnamen, kunstwerken en overblijfselen uit een andere tijd, ontdekken leerlingen dat het verleden voortleeft in alles om hen heen. Het verbindt heden, verleden en toekomst.

## KENNIS UITDRAGEN

Kennis opdoen is leuk, maar het is nog leuker als je die kennis vervolgens weer kan uitdragen. In plaats van een muurkrant, folder of werkstuk dat bij de leerkracht wordt ingeleverd, presenteren de leerlingen de gevonden informatie in een multimedialbericht dat wordt toegevoegd aan de interactieve kaart.

Een lokaal podium op een wereldwijd toneel!

## VAKOVERSTIJGEND

Alle vakken en vaardigheden komen aan bod bij het werken met spacetime. Stel, er stroomt een kanaal langs de school. Of je nu uitzoekt waar het kanaal naartoe gaat (topo), wanneer het gegraven is (ges) en waarom (ak), hoe de sluis werkt (techniek) of welke dieren in het kanaal leven (bio), alle vakken kan je aan bod laten komen. Schrijf een gedicht over het uitzicht, zoek informatie op wikipedia en bespreek hoe die kan worden samengevat.

De wereld is buiten, verken en verwonder!

# ONTSTAAN IN EEN GRONINGSE BASISCHOOLKLAS

Spacetime Messenger en Spacetime Layers vinden hun oorsprong in een basisschoolklas. Aanvankelijk wilden zij een tijdscapsule bouwen. Dit werd een app waarmee je berichten door ruimte en tijd kan sturen: stel in WAAR en WANNEER het bericht wordt afgeleverd. Toen de klas tijdens een stadswandeling uitleg kreeg over een kunstwerk waar geen informatie bij stond, bedacht meester Patrick dat het leuk zou zijn als er ook publieke berichten op de kaart konden worden geplaatst. Daarvoor bleken zoveel toepassingen, dat we ze zijn gaan ordenen in lagen op de kaart: Layers.



Initiatiefnemer Patrick Trentelman in zijn basisschoolklas

## MEDIAWIJSHEID

Waar vind je betrouwbare informatie? Hoe vat je die lange tekst samen tot een bite-size bericht? Welke media mag je vrij gebruiken en hoe verwerk je ze in een slide-show met voice-over? Hoe lang houden mensen hun aandacht vast in zo'n filmpje en welke tekst zet je eronder om te prikkelen?

Bij het werken met Spacetime Layers komen al dit soort vragen aan de orde. Vanuit oprechte verwondering op zoek naar achtergronden. Opzoeken, samenvatten, presenteren, op een platform waar jong en oud kennis delen over de wijk, de stad, de wereld.

" Dit is een fantastisch initiatief, waarbij cultuureducatie en vakoverstijgende didactiek samenkomen. " - UNESCO

## BESLOTEN LAYERS

Naast publieke Layers, is het ook mogelijk om content alleen toegankelijk te maken voor geselecteerde gebruikers. In de portal maakt u eenvoudig zelf een QR-code aan die door de gebruiker wordt gescand, waarna verborgen Layers zichtbaar worden.

## SPEURTOCHTEN

Het is mogelijk om wandel- en fietsroutes uit te zetten door de stad of natuur, aangevuld met informatieve of activerende berichten. U kunt er ook voor kiezen om een spannende Mysterytour te organiseren, waarbij alleen het eerste bericht zichtbaar is en pas op locatie kan worden geopend. Hier kunt u open vragen, meerkeuzevragen en (foto-) opdrachten aan verbinden. Pas als de vraag is beantwoord ziet de gebruiker het volgende punt op de route. Zo kunnen teams om punten tegen elkaar strijden. In de portal ziet de spelleider het klassement en de ingezonden foto's. Het eindpunt van de tocht is een verrassing. Een avontuurlijke excursie met de klas of een vrolijke personeelsdag, succes verzekerd.

## VIRTUAL REALITY

Voortdurend worden nieuwe en innovatieve functionaliteiten toegevoegd aan het platform. Zo zijn we op dit moment bezig met het ontwikkelen van 3D toepassingen, waarbij de leerkracht virtuele objecten kan plaatsen rond de school die moeten worden verzameld op een manier die doet denken aan een kruising tussen Pokémon Go en een escaperoom.

Uit onderzoek blijkt namelijk dat leerlingen informatie beter vasthouden als ze actief betrokken worden door gamification.

**Stuur ons een email en krijg vandaag nog gratis toegang tot het platform!**



06 412 664 56



patrick@spacetimelayers.app

Spacetime  
LAYERS