

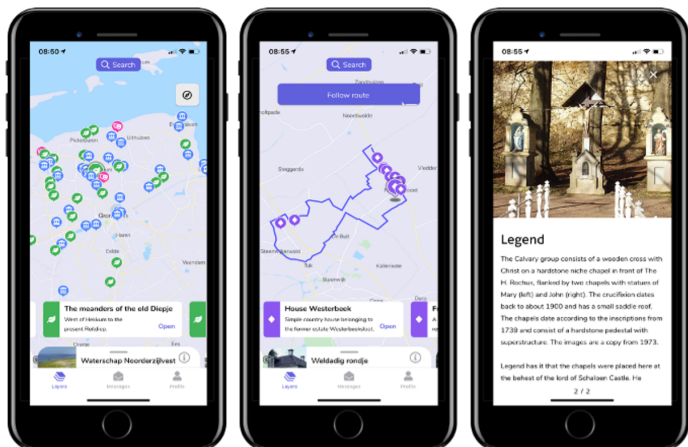


ERFGOED- EN CULTUUREDUCATIE

Spacetime Layers gebruikt de omgeving als schatkist voor cultuur- en erfgoededucatie. 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 platform verbindt heden, verleden en toekomst.

Als platform is Spacetime Layers erop gericht om samen te bouwen aan een kennisnetwerk.

Dit kan op twee manieren: de doelgroep kan het platform gebruiken als een maak-tool en als een vind-tool. Het middel biedt leerlingen de mogelijkheid om op een interactieve manier op zoek te gaan naar een verhaal in de omgeving.



ERFGOED-EDUCATOREN

- kunnen zelf verhalen toevoegen aan een kaartlaag waarbij zij vertellen over hun erfgoedcollectie in relatie tot specifieke locaties.
- kunnen lessen klaarzetten in de app waarmee leerlingen zelfstandig aan de slag gaan. Leerlingen kunnen dan de locaties die in de les voorkomen gaan opzoeken en bijvoorbeeld per locatie een opdracht maken of een speurtocht langs alle locaties belopen.
- kunnen content vinden van andere organisaties.

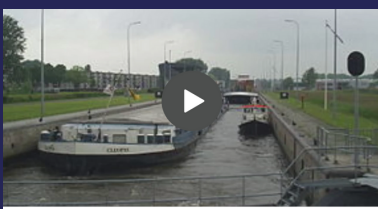
LERAREN

- kunnen zelf verhalen toevoegen aan de kaart waarbij zij vertellen over het erfgoed (geschiedenis) dat ze zijn tegengekomen.
- kunnen de app gebruiken om bepaalde leerdoelen te realiseren in de klas. Denk aan mediawijsheid (bronnen zoeken en vinden en filmpjes maken)
- kunnen leerlingen zelfstandig de app laten gebruiken om erfgoed te gaan ervaren. Er is veel vrijheid voor de leraar om hier zelf een les omheen te maken.
- kunnen zelf content aanmaken en beheren middels het webportaal.

LEERLINGEN

- kunnen zelf informatieve berichten met foto's, filmpjes, geluiden en verhalen plaatsen. Ze maken bijvoorbeeld een werkstuk over een plek/monument in de eigen omgeving en delen dit.
- kunnen verhalen die hen opvallen of raken (bv over de geschiedenis) lezen/bekijken opzoeken op de kaart en naar de fysieke plek gaan om te ervaren.
- kunnen opdrachten uitvoeren die al in een layer zitten, waarbij ze op de locatie moeten zijn om de opdracht uit te kunnen voeren. Dit kan een publieke kaartlaag zijn, maar het is ook mogelijk om deze af te schermen en alleen binnen de eigen kring gebruiken.





De Nieuwe Oostersluis

De Oostersluis is de grote schutsluis tussen het Van Starckenborghkanaal en het Eemskanaal. De sluis ligt aan de oostzijde van de stad Groningen, in de waterscheiding tussen de boezem van De Waterwolf en die van het Eemskanaal.



het portaal

In een muur aan het begin van de Folkingestraat zit een deur: Het Portaal. deze deur heeft geen klink, en kan dus niet open. dat is zo, omdat de joden in de 2e wereldoorlog niet naar buiten konden. als ze het wel deden werden ze namelijk opgepakt en weggevoerd. dit



Pop Dijkema de held!

Niet zomaar een straatnaam. Dankzij de heldendaad van meneer Dijkema kon Groningen in de Tweede Wereldoorlog ontzet worden.



Kasteel Ruurlo

Huis Ruurlo is een kasteel en landgoed in de gemeente Berkelland, zuidelijk gelegen van het dorp Ruurlo, in de Nederlandse provincie Gelderland. Het is onderdeel van een sinds 2010 geregistreerd rijks beschermd complex Historische Buitenplaats.

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.

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.



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.

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.

