

NEXT NATURE MEMORY WORKSHOP

Handleiding

NEXT NATURE MEMORY WORKSHOP

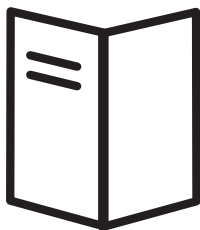
Handleiding

www.nextnature.net

Seal of the American Society of Mechanical Engineers (ASME). The seal features a circular design with the text "AMERICAN SOCIETY OF MECHANICAL ENGINEERS" around the perimeter. In the center, there is a stylized image of a gear or a similar mechanical component. The year "1880" is also visible.

BENODIGDHEDEN

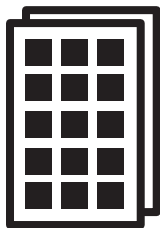
De workshop bevat de volgende benodigdheden:



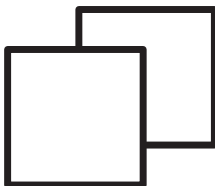
Handleiding



Werkblad



Memory spel*



lege memory kaartjes

* Voor het aanschaffen van het Next Nature Memory Spel ga naar:
www.nextnature.net/memorygame.

INHOUDSOPGAVEN

Next Nature	blz. 4
Overzicht Next Nature Memory Workshop	blz. 5
Kerdoelen	blz. 6
21st century skills	blz. 7
Workshop deel A Beeldlezen	blz. 8
Workshop deel B Creatief Denken	blz. 10
Setjes uitleg	blz. 12

NEXT NATURE

NEXT NATURE

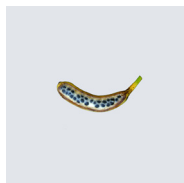
Virtuele werelden, geprint voedsel, levende steden en wilde robots; We worden zo omringd door technologie dat het onze *Next Nature* wordt. Hoe gaan we hiermee in harmonie leven? Het is belangrijk dat de nieuwe generaties zich leren te verhouden tegenover natuur, technologie en de rollen die zij kunnen spelen binnen de huidige en toekomstige maatschappij.

NEXT NATURE NETWORK

Next Nature Network is een nieuwe natuurbeweging die niet terug, maar vóóruit wil naar de natuur. Wij gaan het debat aan en creëren publicaties, exposities, workshops en producten die biologie en technologie in balans brengen. Want uiteindelijk moeten we niet alleen de panda, maar ook de mens redden.

INHOUD WORKSHOP

De Next Nature Memory Workshop past binnen het programma van techniekonderwijs en *21st century skills*. Aan de hand van een beeldende presentatie, het Next Nature Memory Spel en verschillende opdrachten leren de leerlingen een eigen mening te ontwikkelen tegenover natuur, mens en technologie. Ze leren te filosoferen over de term 'Next Nature'; een volgende natuur die ontstaat door de mens. Onze technologische omgeving is zo alomtegenwoordig, complex en autonoom geworden dat we het zijn gaan zien als een natuur op zichzelf. Hoe vinden we hier een balans in? Daarom hebben we de volgende generaties van next nature onderzoekers, denkers en doeners hard nodig.



Voorbeeld van next nature

Je zou denken dat de banaan, zoals wij die nu kennen, de banaan uit de 'onaangetaste' natuur is. Maar in werkelijkheid is de huidige banaan een next nature banaan. De eerste bananen

hadden harde zaadjes en waren heel klein van stuk. De next nature banaan heeft helemaal geen zaadjes meer, waardoor hij lekker zacht van structuur is, maar zichzelf ook niet meer kan voortplanten. Deze huidige banaan kan dus niet zonder de mens bestaan.

NEXT NATURE MEMORY WORKSHOP

De Next Nature Memory Workshop bestaat uit twee onderdelen: onderdeel A **Beeldlezen** en onderdeel B **Creatief Denken**.

DOELGROEP

De doelgroep van de workshop zijn leerlingen uit groep 7 en 8 van verschillende basisscholen in Nederland binnen de leeftijdscategorie 10 tot 12 jaar. (De workshop kan naar eigen hand worden gezet en is zo tevens toepasbaar op andere doelgroepen)

THEMA

De Next Nature Memory Workshop valt binnen het thema techniekonderwijs en verkent hoe mens, natuur en technologie zich tot elkaar verhouden.

LESDUUR

Onderdeel A Beeldlezen: 2 uur. **Onderdeel B Creatief Denken:** 2 uur.

Deze kunnen verspreid worden gegeven.

LEERDOELEN

A. Beeldlezen: Connecties leren maken tussen verschillende beelden, beelden interpreteren en de betekenis hiervan bevragen.

B. Creatief denken: Op basis van opgedane kennis, kunnen brainstormen over een onderwerp en een creatieve oplossing bedenken, om deze vervolgens op een heldere manier te communiceren en vertalen naar beeld.

WERKVORMEN

A: Beeldlezen

- Klassikale besprekingen
- Samenwerking in groepjes van vier.

B: Creatief Denken

- Klassikale besprekingen
- Samenwerking in groepjes van vier.

KERNDOELEN

DE NEXT NATURE MEMORY WORKSHOP IS EEN WORKSHOP DIE VELE KERNDOELEN AANRAAKT. HIERONDER VOLGT EEN OVERZICHT VAN DE OFFICIËLE KERNDOELEN* DIE BINNEN DE WORKSHOP WORDEN BEHANDELD:

NEDERLANDS

- **Kerdoel 1:** De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken taal. Ze leren tevens deze informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.
- **Kerdoel 2:** De leerlingen leren zich naar vorm en inhoud uit te drukken bij het geven en vragen van informatie, het uitbrengen van verslag, het geven van uitleg, het instrueren en bij het discussiëren.
- **Kerdoel 3:** De leerlingen leren informatie te beoordelen in discussies en in een gesprek dat informatief of opiniërend van karakter is en leren hierop met argumenten te reageren.

ORIËNTATIE OP JEZELF EN DE WERELD

- **Kerdoel 34:** De leerlingen leren zorg te dragen voor de lichamelijke en psychische gezondheid van henzelf en van anderen.
- **Kerdoel 37:** De leerlingen leren zich te gedragen met respect voor algemeen aanvaarde normen en waarden.
- **Kerdoel 39:** De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu
- **Kerdoel 44:** De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.
- **Kerdoel 45:** De leerlingen leren oplossingen voor technische problemen te ontwerpen, deze uit te voeren en te evalueren.

KUNSTZINNIGE ORIËNTATIE

- **Kerdoel 54:** De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.
- **Kerdoel 55:** De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

* Voor meer informatie over de officiële kerndoelen kijk op www.slo.nl

21ST CENTURY SKILLS

DE NEXT NATURE MEMORY WORKSHOP SLUIT GOED AAN BIJ DE 21ST CENTURY SKILLS. HIERONDER VOLGT EEN UITLEG HOE DE 21ST CENTURY SKILLS IN DE WORKSHOP WORDEN VERWERKT.

KRITISCH DENKEN

Kritisch denken is het belangrijkste onderdeel van de Next Nature Memory Workshop. De leerlingen leren kritisch te denken over hun eigen perceptie van cultuur en natuur.

MEDIAWIJSHEID

De leerlingen leren lezen, interpreteren van de memory kaartjes en nadenken over wat het verhaal achter de sets zou kunnen zijn. Dit geldt voor zowel nadenken over wat een ander zou hebben bedoeld met de afbeelding, het vormen van eigen ideeën en wat de leerling zelf wilt overbrengen met eigen beeld.

SOCIALE CULTURELE VAARDIGHEDEN

De leerlingen reflecteren op hun eigen perceptie van cultuur en op die van anderen.

SAMENWERKEN

De leerlingen leren om naar elkaar te luisteren, te discussiëren en groepsbeslissingen te maken.

CREATIEF DENKEN

De leerlingen leren de filosofie eigen te maken door hun eigen memory setje te maken. Ze leren een vertaling van concept naar beeld te maken, dat tevens voor andere leerlingen begrijpelijk en herkenbaar moet zijn.

COMMUNICEREN

De leerlingen leren hun gedachten en mening te communiceren naar hun klasgenoten en groepswerk klassikaal te presenteren.

PROBLEEM OPLOSSEN

De leerlingen leren brainstormen over een onderwerp en dit mee te nemen naar een volgende stap waarin de combinatie van natuur en technologie de oplossing kan zijn. Daarnaast leren de leerlingen te balanceren tussen verschillende meningen en compromissen te sluiten.

UITLEG DEEL A: BEELDLEZEN

IN ONDERDEEL A VAN DE NEXT NATURE MEMORY WORKSHOP MAKEN DE LEERLINGEN KENNIS MET HET BEGRIIP 'NEXT NATURE' EN LEREN ZE DOOR MIDDEL VAN HET SPELEN EN ONDERZOEKEN VAN HET MEMORY SPEL, BEELDEN TE LEZEN EN HIERBIJ HUN BETEKENIS KRITISCH TE BEVRAGEN. HIERONDER VOLGT EEN STAP-VOOR-STAP UITLEG VAN DE WORKSHOP:

1. Presentatie (15 min)

- Start de bijgeleverde PDF presentatie.
- Geef een presentatie over het ontstaan van next nature aan de hand van de bijgeleverde presentatie.

2. Werkblad deel A (30 min.)

De leerlingen werken op het werkblad aan opdracht 1. Hier bekijken de leerlingen de memory kaartjes en bespreken ze welke kaartjes bij elkaar horen.

- Verdeel de leerlingen in groepjes van vier.
- Ieder groepje ontvangt een werkblad en één memory set.
- Leg alle memory kaartjes op tafel, met de afbeelding naar boven.
- Vul met elkaar opdracht 1 & 2 van werkblad deel A in: bespreek wat je op de kaartjes ziet en waarom het een setje is.
- Trek een lijntje tussen de plaatjes en schrijf op de lijntjes waarom de ze bij elkaar horen.

3. Kaartjes bespreken (15 min.)

Tijdens dit onderdeel zullen de antwoorden uit opdracht 1 worden besproken en is er ruimte voor discussie over de betekenis van de kaartjes en setjes.

- De leerlingen mogen vragen stellen over de kaartjes en de setjes.
- Wat was het gekste setje dat je bent tegengekomen? Welk kaartje begreep je niet? Wat vond je moeilijk? Welk kaartje vond je juist heel leuk?
- Laat de leerlingen uit de klas zoveel mogelijk antwoordt geven op de vragen van hun eigen klasgenoten.

4. Memory spel spelen (20 min.)

De leerlingen spelen nu in groepjes van vier het memory spel.

- Leg alle kaartjes met de afbeelding naar beneden op tafel.
- De jongste speler begint.
- Draai om de beurt twee kaartjes om en kijk of het een setje is.
- Als het een setje is hou de kaartjes bij je. Zo niet: dan draai je ze weer om.
- Onthoud waar welke kaartjes liggen.

-
- De speler de meeste setjes wint.
 - Tip: Speel ter afwisseling eens twee tegen twee.

5. Combinaties maken (15 min.)

Een belangrijk onderdeel uit deze workshop is het leren maken van nieuwe verbindingen en combinaties. Dit doen de leerlingen door met elkaar nieuwe combinaties tussen de bestaande kaartjes te maken en zo nieuwe setjes te vormen. Alle combinaties mogen, zolang er een goed argument is.

- Leg alle kaartjes met de plaatjes op tafel.
- Pak twee losse kaartjes uit verschillende setjes en bespreek met elkaar of deze twee kaartjes ook bij elkaar kunnen horen. (Voorbeeld: zouden de zon en de kokosnoot bij elkaar kunnen horen?)
- Beargumenteer uitgebreid waarom de kaartjes een nieuw setje vormen.
- De volgende vragen kunnen over de nieuwe combinatie worden gesteld:
 - a. Waarin zijn deze kaartjes hetzelfde?
 - b. Waarin verschillen de kaartjes?
 - c. Kun je een verhaal bedenken met deze kaartjes?
 - d. Wat is next nature in het verhaal?
 - e. Wat is onaangeraakt door de mens en wat is toegevoegd door de mens?
 - f. Wat maakt iets natuurlijk en wat maakt iets onnatuurlijk?
 - g. Is er een volgorde waarop de kaartjes kunnen worden laten zien?
 - h. Kun je ook een combinatie van drie kaartjes maken?
- Elk groepje kiest één nieuwe combinatie uit om te presenteren.
- Bereid een korte presentatie voor.

6. Presenteren van combinaties (20 min.)

- De groepjes zullen één voor één de gemaakte combinaties aan elkaar presenteren.

7. Evaluatie (5 min.)

- Ruim alle memory kaartjes en het werkblad op.
- Bespreek in de klas wat de leerlingen geleerd hebben:
 - a. Wat ging er goed en wat ging er fout?
 - b. Wat was moeilijk etc?
 - c. Wat is het belangrijkste wat je vandaag hebt geleerd?

DEEL B CREATIEF DENKEN

IN ONDERDEEL B VAN DE NEXT NATURE MEMORY WORKSHOP BEDENKEN DE LEERLINGEN IN DEZELFDE GROEPJES EEN EIGEN KAARTENSETJE VOOR IN HET NEXT NATURE MEMORY SPEL. HET ENE KAARTJE BEVAT EEN BEKEND OBJECT EN HET ANDERE KAARTJE BEVAT DE VOLGENDE STAP OP HET OBJECT: ZE BEDENKEN EEN NEXT NATURE UITVINDING. HIERONDER VOLGT EEN STAP-VOOR-STAP UITLEG VAN DE WORKSHOP:

1. Voorbereiden (10 min.)

- Pak de presentatie van de vorige les erbij.
- Bespreek met de leerlingen wat jullie de vorige keer gedaan hebben.

2. Werkblad deel B (25 min.)

In groepjes van vier werken de leerlingen aan de opdrachten van werkblad deel B. Maak de opdrachten stap voor stap en denk niet gelijk aan het eindresultaat: zo hou je een open blik en kun je vrij associëren.

- Opdracht 1: Maak in groepjes van vier een mind map over het eerste kaartje: eerdere natuur. Dit mag vanalles zijn: van mens tot landbouw etc.
- Opdracht 2: Bekijk alle opgeschreven onderwerpen uit de mind map. Kies er één uit die jullie allemaal heel interessant vinden. Vul de vragen in.
- Opdracht 3: Vul het gekozen onderwerp in op de stippellijntjes van de mind map. Jullie gaan de volgende stap van dit onderwerp bedenken: je bedenkt een eigen next nature uitvinding. Schrijf in de mind map zoveel mogelijk ideeën voor de uitvinding op.
- Opdracht 4: Kies één uitvinding uit die jullie allemaal het beste vinden. Omschrijf deze.

3. Schetsen (20 min.)

- Iedere leerling ontvangt een schetspapiertje.
- Maak allemaal een schets van de twee kaartjes.
- Bespreek de gemaakte schetsen:
 - a. Wat vind je er goed aan en waarom?
 - b. Welke schets vertelt een helder verhaal?
 - c. Misschien is er in iedere schets wel één onderdeel dat je kunt gebruiken?
- Bedenk met z'n allen hoe je een duidelijk en samenhangend verhaal kunt vertellen door de tekeningen die jullie op de kaartjes gaan maken.

3. Uitvoeren (20 min.)

- In een groepje worden de kaartjes gemaakt.
- Verdeel de taken:
 - a. Wie gaat er wat tekenen?
 - b. Welke materialen gebruiken jullie?
 - c. Welke kleuren gebruiken jullie?
 - d. Wie gaat er kleuren?

4. Presenteren (40 min.)

- Per groepje presenteer je het setje en vertel je het volgende:
 - a. Welke naam heb je de next nature uitvinding gegeven en waarom?
 - b. Waarom is het ene kaartje eerdere natuur en het andere kaartje next nature?
 - c. Wat voegt het toe aan deze wereld?
 - d. Waarom zou je de uitvinding graag willen hebben?
 - e. Waarom heb je ervoor gekozen om het op deze manier uit te werken?
- Na ieder groepje mogen de leerlingen vragen stellen over het setje.

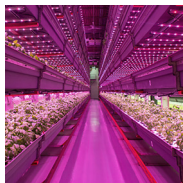
5. Evalueren (5 min.)

- Tijdens de reflectie leggen de groepjes de relaties tussen de keuzes in de onderzoeksfase en de uitvoeringsfase.
- Ieder groepje reflecteert hoe de samenwerking is verlopen.

Vervolg:

Nadat ieder groepje een eigen kaartset heeft gemaakt, kan ermee gespeeld worden. Zo leren de leerlingen in te beelden wat hun klasgenootjes tijdens de creatie van hun setjes hebben bedoeld.

UITLEG VAN DE SETJES



Verticale landbouw

Lang geleden jaagden mensen op dieren en plukten zij wilde bessen en planten. Naarmate de tijd vorderde bedachten we een makkelijkere vorm om aan voedsel te komen; we bedachten landbouw.

Maar tijden veranderen: landbouw kost veel ruimte en er komen steeds meer mensen op de aarde die moeten eten. Dit betekent dat we weer nieuwe oplossingen moeten bedenken om sneller en meer voedsel te kunnen verbouwen. Een oplossing hiervoor is verticale landbouw: hierdoor kun je gewassen boven elkaar in plaats van naast elkaar laten groeien.



Digitale glimlach

De eerste mensen op aarde konden waarschijnlijk nog niet met elkaar praten, zoals wij dat tegenwoordig doen. Maar ze konden elkaar wel laten zien hoe zij zich voelden door hun emoties te tonen.

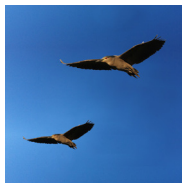
En dat doen we nu nog steeds. Het tonen van onze emoties is een onderdeel van onze natuur. Door bijvoorbeeld te lachen snapt een ander dat je iets leuk of grappig vindt. Inmiddels kun je dankzij de digitale smiley ook online aan iemand laten weten dat je vrolijk bent. Maar heb jij ook echt een glimlach op je gezicht bij het versturen van een smiley?



Plastic stranden

Zand is zonder de tussenkomst van mensen ontstaan. Als je een aantal zandkorrels onder een microscoop legt, zie je dat het uit minuscule steentjes bestaat. Dit waren ooit grote rotsen en stenen die met de tijd steeds kleiner

werden. Samen vormen ze nu een grote berg zand. Plasticdeeltjes lijken op deze minuscule steentjes, maar plastic wordt door mensen gemaakt. Aan het begin van de vorige eeuw ontdekten scheikundigen hoe je van aardolie plastic kon maken. Plastic is erg schadelijk voor het milieu. Plastic zal net als bij zand, steeds kleiner worden, maar die deeltjes zullen nooit helemaal verdwijnen. Inmiddels vind je deze 'microplastics' ook op plekken waar ze niet thuishoren, zoals bijvoorbeeld op het strand.



Vogeldrone

Mensen droomden er altijd al van om net als een vogel te kunnen vliegen.

Na de uitvinding van het vliegtuig, eind negentiende eeuw, vonden de Amerikanen tijdens de Eerste

Wereldoorlog het eerste onbemande

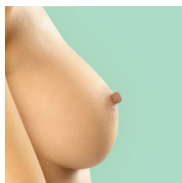
vliegtuig uit. Dit noemen we tegenwoordig een drone. De drone werd uitgevonden als oorlogswapen, zodat er geen piloten hoefden te sneuvelen tijdens een gevecht. Naast dat drones net als een vogel kunnen vliegen, kunnen ze tegenwoordig ook lopen als een paard of kruipen als een slang. Beeld je eens in: vroeger bezorgden duiven de post bij mensen thuis, maar wie weet komt een drone binnenkort wel bij jou aan de deur om een pizza te bezorgen?



Gekweekt vlees

Eeuwenlang joegen mensen als jagers op onze prooien voor hun vlees. De mens bedacht iets waardoor hij helemaal niet meer op zijn prooi behoefde te jagen: hij ging vee houden. Zo ontstond uiteindelijk de vleesindustrie. Maar

deze vleesindustrie is zeer vervuילend voor de aarde en kost bovendien veel dierenleed. Daarom zijn wetenschappers bezig met het uitvinden van next nature vlees: kweekvlees. Dit is vlees dat in een laboratorium wordt gekweekt uit de cellen van slechts één dier. Zonder dat je een dier dood hoeft te maken, groeien de cellen uit tot een lekkere hamburger.



Formule voor succes

Als zoogdierbaby's worden geboren, voeden ze zich met moedermelk om te overleven. Maar niet alle zoogdiermoeders kunnen hun baby's zelf melk geven. Mensen bedachten daarom in de middeleeuwen een next

nature-uitvinding: het babyflesje. Dat was toen nog een hoorn van een dier, vastgebonden aan een stukje leer. Dankzij het namaken van de borst, konden veel meer baby's overleven. En het was natuurlijk ook handig dat iemand anders dan de moeder de baby kon voeden. Inmiddels heeft het baby flesje een zachte tuit gekregen en kun je de hoeveelheid melk precies afstemmen op de behoeften van de baby.



Uitvinding van het koken

Koken is een eeuwenoude technologie. De mens-achtigen ontstonden waarschijnlijk zo'n 2,8 miljoen jaar geleden. Toch hebben we pas zo'n 250.000 jaar geleden leren koken, toen we leerden hoe we vuur moesten maken.

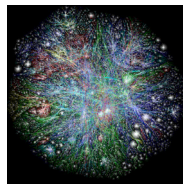
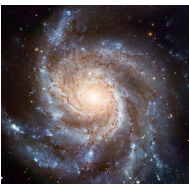
Inmiddels kan ons lichaam niet meer zonder deze technologie en is het een onderdeel van onze natuur geworden. Zonder de uitvinding van het koken had je iedere dag bergen aan rauw voedsel moeten eten. Dankzij de uitvinding van het koken hebben we nu meer energie voor bijvoorbeeld nadenken, uitvinden en creëren.



Bijzondere verpakking

Productverpakkingen worden ontworpen om een product op een handige en aantrekkelijke manier aan te prijzen. De natuur heeft zo ook haar eigen trucs wanneer het gaat om productverpakking. De kokosnoot heeft

een hele bijzondere verpakking; de verpakking van de kokosnoot beschermt de sappen en het vruchtvlees van water, zout en andere invloeden van buitenaf. De kokosnoot kan zo'n 15 meter uit de boom vallen, waarna deze nog helemaal heel is. Het is dan ook geen wonder dat hedendaagse ontwerpers zich vaak laten inspireren door ontwerpen uit de natuur.



Digitaal heelal

Onze wereld bevindt zich in het heelal. Het is als het ware 'het land' waarin onze aarde woont. Astronomen en sterrenkundigen zijn al sinds mensenheugenis gefascineerd door de sterrenstelsels in ons heelal. Astronomie

is dan ook zeer waarschijnlijk de eerste wetenschap die door de mens beoefend werd. Tegenwoordig leven we in een wereld die zich niet meer alleen afspeelt in het heelal die we ook wel de 'offline' wereld noemen. Door de komst van het internet leven we nu in verschillende online werelden. Een kunstenaar heeft een kaart gemaakt van alle internetverbindingen op onze aardbol. Door de jaren heen zijn die internetverbindingen zo enorm gegroeid, dat het een heelal op zichzelf is geworden.



Fossielen van morgen

Ben je wel eens een echte fossiel tegengekomen? Een steen waar een diertje of plant in lijkt te zitten? Zo'n fossiel kan ontstaan als een plant of dier bedolven raakt onder klei of zand en na een lange tijd versteent. Inmiddels

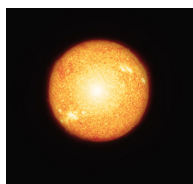
komen er ook veel niet-dierlijke of -plantaardige spullen in de bodem terecht, bijvoorbeeld van plastic. Het zou zo maar kunnen dat archeologen over vele, vele jaren een oude telefoon in de bodem vinden. Zouden ze dan weten dat deze telefoon-fossiel geen echt diertje is?



Medicijnkastje

Sinds lange tijd proberen we met geneeskrachtige kruiden mensen te genezen van hun ziektes. Er bestaan daarvoor nog steeds kruidendokters. Maar we hebben ook een Next Nature uitvinding gedaan waardoor we we niet

meer lang op zoek hoeven naar de juiste kruiden: medicijnen in de vorm van pillen. Pillen worden in een laboratorium gemaakt en zijn zo ontworpen dat je ze makkelijk kunt slikken. En als je geluk hebt is de smaak ook nog eens aangepast. Het smaakt bijvoorbeeld naar aardbeien of bananen.



Extra zon

In 1879 deed Thomas Edison een heel belangrijke next nature-uitvinding: de gloeilamp. Deze uitvinding veranderde ons dagelijks leven compleet. Vóór die uitvinding leefden we vooral samen met het ritme van de zon: we stonden met zonsopgang op en gingen met

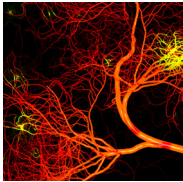
zonsondergang naar bed. Tegenwoordig bepaal je zelf wanneer het licht in je kamer aan- of uitgaat. En in de winter ga je bijvoorbeeld al naar school als de zon nog niet eens op is. Kun je je voorstellen hoe donker het buiten zou zijn als je op pad ging zonder al die brandende lampen in de huizen en op straat?



Virtuele monsters

Het eerste commerciële computerspel werd in 1972 uitgevonden door Bushnell and Dabney. Deze uitvinding heeft als gevolg dat veel kinderen tijdens het spelen van een computerspel urenlang binnen zitten en nauwelijks iets mee krijgen van

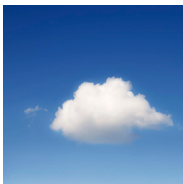
wat er zich buiten afspeelt. Maar sinds de komst van het mobiele spel Pokémon Go, zijn de “echte” wereld en de virtuele wereld in één klap versmolten. Het vernieuwende spel neemt de gamer mee naar buiten om “echte” locaties door heel het land te bezoeken, op zoek naar virtuele monsters en andere Pokémon fans om mee te strijden. Nog nooit gaf een goudvis zoveel bekijks!



Snelweg van je lichaam

Als je van dichtbij of juist vanaf een afstandje ergens naar kijkt, kun je soms hele bijzondere dingen ontdekken. Wanneer je jouw eigen bloedvaten in jouw lichaam van heel dichtbij bekijkt, zie je een bijzondere wereld ontstaan.

Rode bloedcellen vervoeren zuurstof via bloedbanen naar allerlei organen. De bloedcellen rijden als het ware op de snelweg van je lichaam. Ze zijn allemaal even druk om op tijd thuis te komen. Als je er over nadenkt, lijken de bloedbanen uit je lichaam op de drukke snelwegen rondom de stad.



Wolkenpracht

Nederland staat bekend om haar mooie luchten. Veel mensen houden ervan te turen naar de wolken en er figuren in te ontdekken. Ook voor kunstenaars zijn Hollandse wolken en luchten een onuitputtelijke bron van

inspiratie. Denk maar aan de schilderijen van de bekende zeventiende-eeuwse kunstenaar Jacob van Ruisdael. Sinds de gebroeders Wright in 1903 het vliegtuig uitvonden, kun je een nieuw soort wolken ontdekken aan onze hemel; condensatiestrepen. Deze strepen ontstaan wanneer er warme uitlaatgassen van het vliegtuig vermengen met de koude lucht uit de omgeving. Wie weet zien we de condensatiestrepen binnenkort als inspiratiebron in een modern schilderij?

Voor meer informatie over
Next Nature Netwerk:
www.nextnature.net



nextnature
network