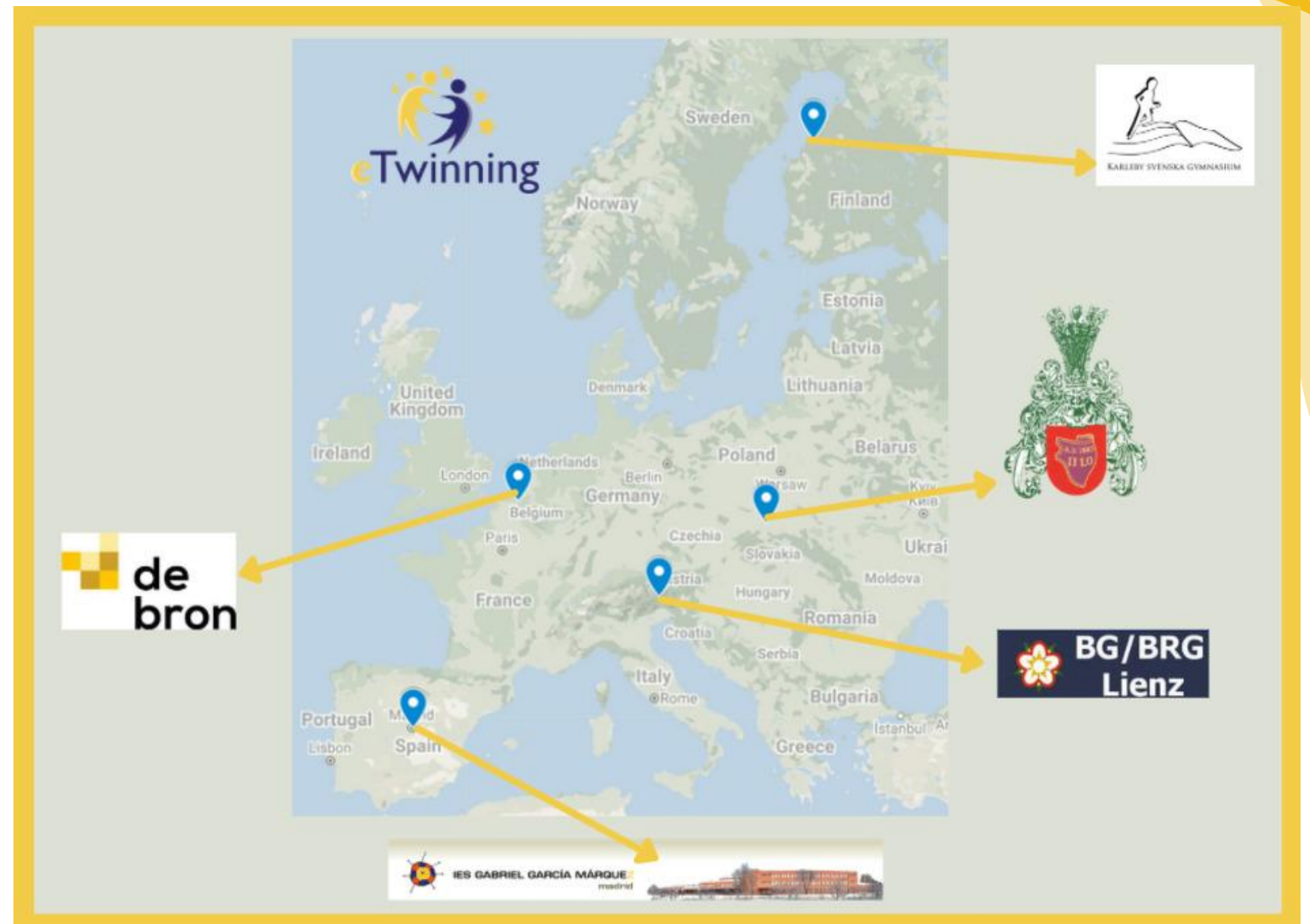


Behind the Walls

ERASMUS+ KA220 PROJECT





Treasure or burden?

Wat met controversieel
cultureel erfgoed?

Focus op

- Gamification
- Digital game-based learning

Walls Have Ears, Listen!

BEHIND THE WALLS
ERASMUS+ KA220 PROJECT

Welke verhalen
vertellen gebouwen?

Focus op storytelling

Looking Back Is Going Forward

BEHIND THE WALLS
ERASMUS+ KA220 PROJECT

Herbestemming van
oud cultureel erfgoed.

Focus op

- mission-based learning
- debatteren



Behind the walls was uitwisselingsproject

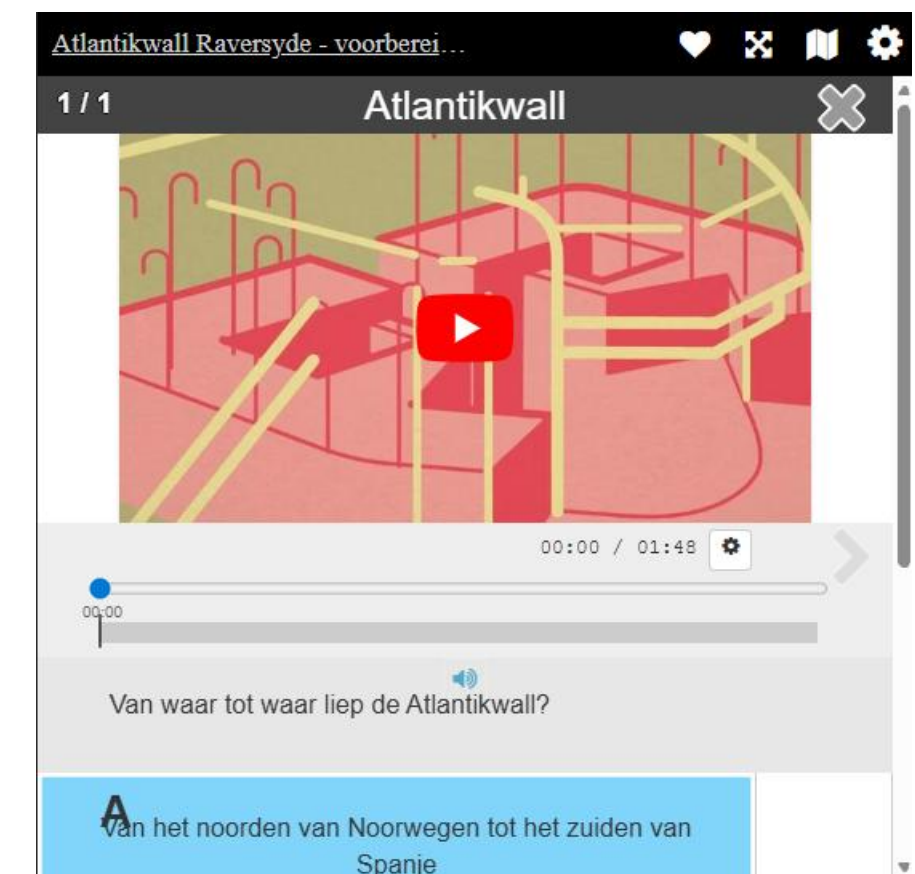
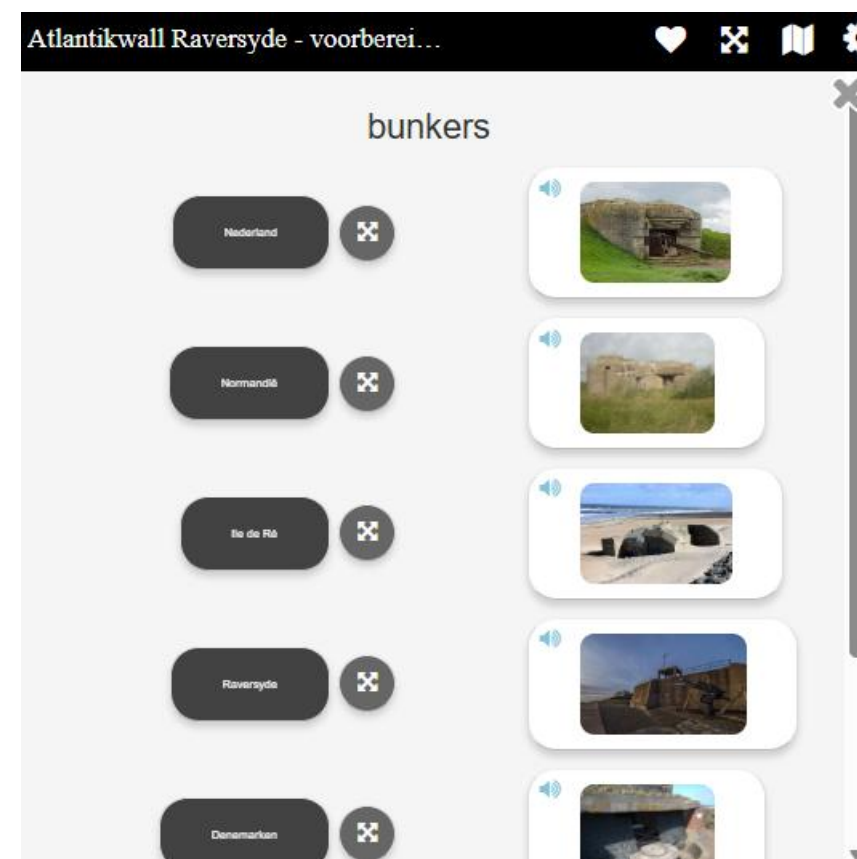
**Heel wat zaken ook bruikbaar in eTwinning-
projecten**

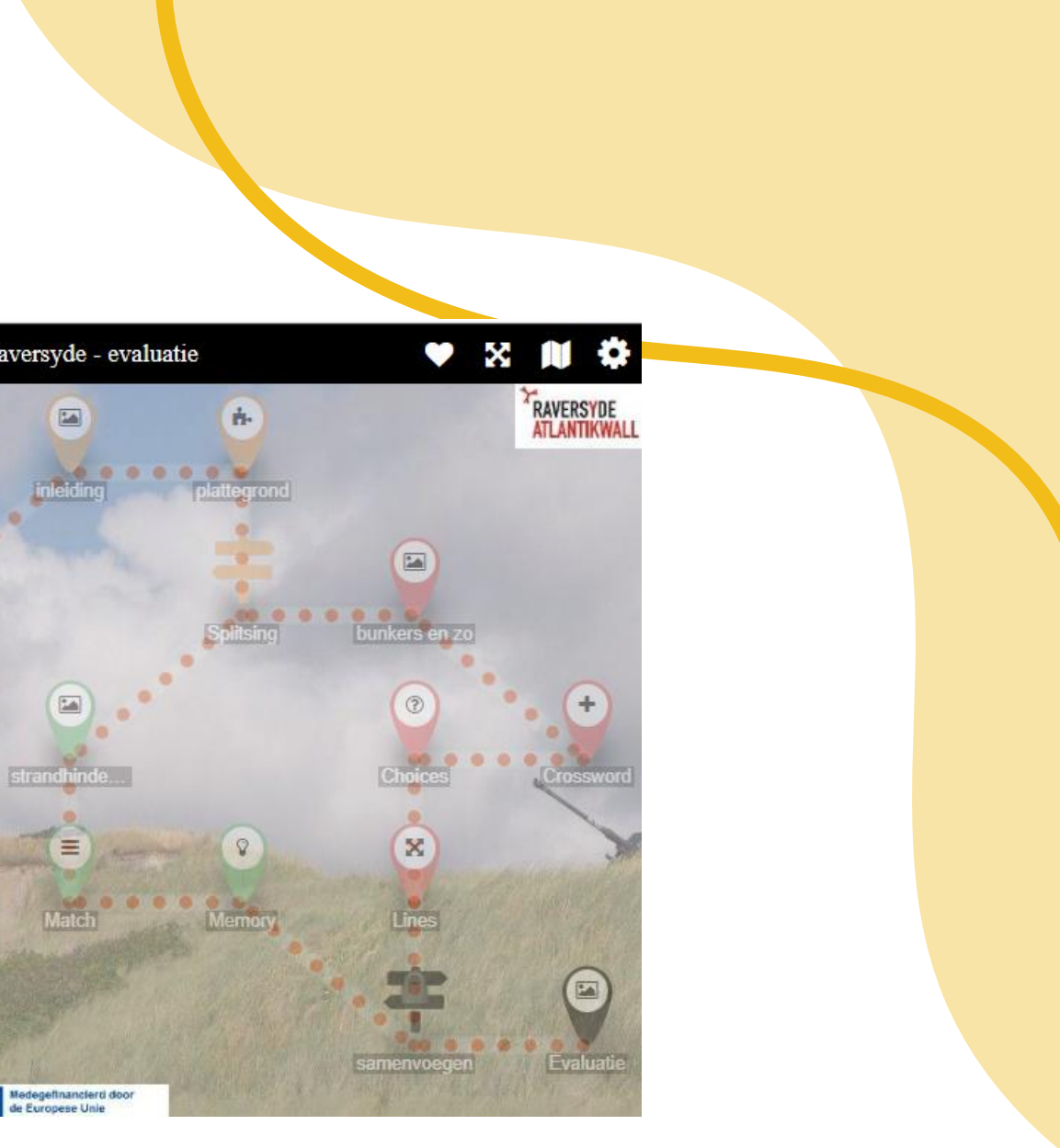


Digital game-based learning

deck•toys

Learning Paths for Lesson Adventures

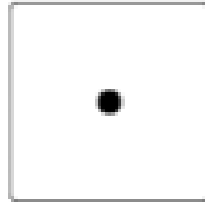
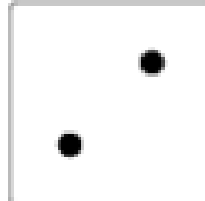
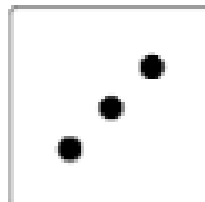
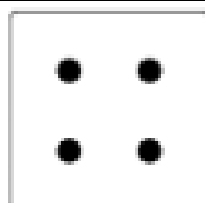
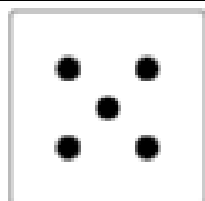
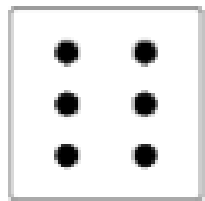




- Leerkrachten van verschillende landen maken deck.toys voor leerlingen om sites in alle landen te leren kennen.
- (Oudere) leerlingen maken zelf deck.toys om site voor te stellen
- Deck.toys op einde van project als evaluatie
- ...

Storytelling

- ❖ Verhaal vertellen m.b.v. poster in Canva
- ❖ Throw your story

	MAIN CHARACTER	SIDEKICK OR OPPONENT	LOCATION
	A member of the European Parliament	A tablet@ Parliamentarium	The Town Hall in Tielt
	Oliver the Devil	Bowling ball	The North Sea
	A host parent	Dog @Raversyde	Parlamentarium Brussels
	A student from ...	Tanneke, the witch	The observation bunker in Raversyde
	Eugène Ryckvelde	french fries	School De Bron
	A German battery commander	A soldier in World War II	The train to ...



Storytelling

❖ Stop motion video's



Storytelling

- ❖ Soundscapes
- ❖ Wrapped Tielt

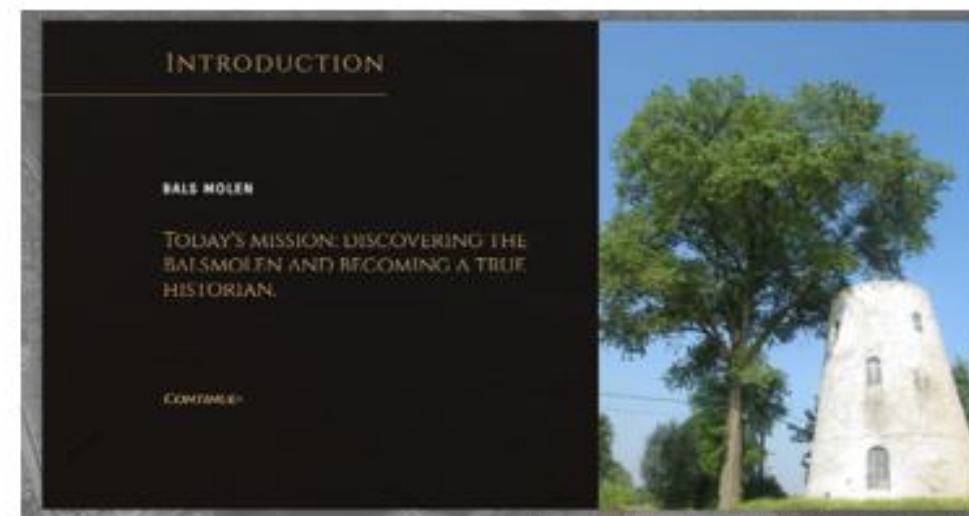


Alle materiaal vind je op KlasCement: [Behind the Walls: Lesmap bezoek Atlantikwall Raversyde - Downloadbaar lesmateriaal - KlasCement](#)



Storytelling via digital games

❖ Escape games in Genial.ly



Mission based learning

Laatste jaar uitwisseling: leerlingen krijgen opdracht waar alles wat leerkrachten voorbij jaren geleerd hebben in zit:

- Digital game-based learning
- Storytelling
- Mission based learning
- Debating

Dit is voorbeeld uit ons project:

- Missie: herbestemming bedenken voor verwaarloosd gebouw uit streek en via debat anderen overtuigen van jouw idee.



Mission based learning

Verschillende stappen ernaar toe:

- Wat is cultureel erfgoed? (via Bookwidgets en Kahoot)
- Escape-game maken om geschiedenis gebouw te tonen (genial.ly)
- Leerlingen kiezen welk gebouw ze willen herbestemmen
- Goed voorbeeld van herbestemming uit regio gaan bezoeken (leerlingen worden voorbereid via escape game)
- Herbestemming uitwerken (Canva), rekening houdend met bepaalde criteria.
- Voorstel pitchen
- Debatteren over verschillende voorstellen

