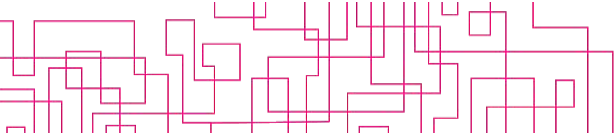


STARTERKIT



INHALTSVERZEICHNIS

ZUSAMMENFASSUNG	3
GLOSSAR	4
1. Was ist eine City oder Region of Learning?	5
2. Wie Sie Ihre Stadt oder Region mappen (dt.: auf einer Karte abbilden) können	6
2.1 Ablauf des Mappings	6
2.2 Startpunkt: Recherche	7
2.3 Mapping von Lernmöglichkeiten	11
3. Wie Anbieter von Lernerfahrungen unterstützt werden können	12
3.1 Einführungs-Session für Anbieter von Lernerfahrungen	12
3.2 Erstellen einer Aktivität auf der Plattform	12
3.3 Open Badges - ein Tool zur Anerkennung von Lernerfahrungen und -erfolgen	14
3.3 Erstellen einer Learning Playlist	17
Schlusswort	22
4. Anhang	23
4.1 Best Practice-Beispiele	23
Lorca	24
Tilburg	25
Sachsen-Anhalt	27
Südsavo	29
Vilnius	32
4.2 Vernetztes Lernen	34
4.3 Recherchefragen für Stakeholder	39
4.4 Fragen an die Zielgruppe	40
4.5 Der Ansatz der jugendgeleiteten partizipativen Aktionsforschung	41
4.6 Einbeziehen von aktuellen Trends	44
4.7. Arbeitsblatt „Benutzerprofile“	47
Quellen	48
Impressum	49



ZUSAMMENFASSUNG

Die Vielfalt der (außerschulischen) Lernmöglichkeiten in einer Stadt oder Region abbilden; Lernende mit Anbietern von Lernerfahrungen vernetzen, sodass jede/r die zu ihren/seinen Interessen passende Möglichkeit findet; einzigartige Lernwege mithilfe von Learning Playlists aufzeigen und Lernerfahrungen mittels digitalen Open Badges anerkennen und zertifizieren - dafür stehen Cities und Regions of Learning. Die Online-Plattform vereint all diese Funktionen und verschafft so einer großen Zielgruppe Zugang zu vielfältigen Lernmöglichkeiten.

Dieses Starter-Kit unterstützt Organisationen beim Aufbau ihrer City oder Region of Learning (CRoL) und basiert auf den Lernerfolgen und Erfahrungen von PartnerInnen, die selbst Cities und Regions of Learning in den folgenden Gebieten entwickelt haben:

- Sachsen-Anhalt (Region of Learning in Deutschland)
- Vilnius (City of Learning in Litauen)
- Lorca (City of Learning in Spanien)
- Tilburg (City of Learning in den Niederlanden)
- SüdSavo (Region of Learning in Finnland)
- Centre-Val de Loire (Region of Learning in Frankreich).

Während des Aufbaus unserer Cities und Regions of Learning haben wir viel von Anderen gelernt. Sehr wichtig waren vor allem die jungen Menschen, die mit uns zusammengearbeitet, unsere Arbeit beobachtet, Ideen gegeben und die Entwicklung unseres Designs unterstützt haben. Wir haben viel voneinander gelernt, von denjenigen, die an diesem Netzwerk von Städten und Regionen beteiligt sind. Und diese lernten wiederum von den Menschen, die in ihren Städten und Regionen bei Organisatoren (non-formalen, informellen und formalen), Gemeinden und Unternehmen arbeiten.

Wir freuen uns sehr, in diesem Starter-Kit das mit Ihnen teilen zu können, was für uns aus eigener Erfahrung funktioniert hat. Zudem werden wir einige zusätzliche Tools und Erkenntnisse erläutern, die wir während unserer Arbeit entdeckt haben. Wir hoffen, auch Sie dazu inspirieren zu können, Ihre City oder Region of Learning aufzubauen und diese zu vernetzen. Nutzen Sie gern das Material, das Ihnen in diesem Starter-Kit zur Verfügung gestellt wird und führen Sie gegebenenfalls Anpassungen durch. Natürlich gibt es noch viele weitere Möglichkeiten, wie eine City oder Region of Learning aufgebaut werden kann. Der Erfolg einer solchen City oder Region of Learning basiert maßgeblich auf dem Verständnis für die Bedürfnisse der Menschen vor Ort sowie die der NutzerInnen der Online-Plattform.

In Kapitel 1 des Starter-Kits wird erläutert, was wir unter Cities und Regions of Learning und den Hauptfunktionen der Plattform verstehen. In Kapitel 2 geht es darum, wie Sie selbst Ihre City oder Region of Learning entwickeln können. Dabei werden die ersten Schritte erklärt, die zur Nutzung der Plattform nötig sind. Diese umfassen unter anderem eine vorherige Recherche in Ihrer Region oder

Stadt und die Entscheidung, wer oder was auf Ihrer Learning Map angezeigt werden soll. Im dritten Kapitel erfahren Sie, wie Sie ein Profil und Aktivitäten auf der Plattform erstellen, was eine Playlist ist und wie Sie diese erstellen können. Des Weiteren widmen wir uns den Open Badges und ihrer Einbindung auf der Plattform. Dies sind die Hauptbestandteile unseres Starter-Kits. Im Anhang finden Sie zusätzliche Tools, mit denen Sie eine City oder Region of Learning erstellen können, sowie Good Practice-Beispiele der ProjektpartnerInnen. Wir hoffen, dass unser Starter-Kit Ihnen hilft, zu verstehen, wie Sie die Online-Plattform in Ihrer Stadt oder Region nutzen können, und Sie dazu inspiriert, ebenfalls aufregende Lernerfahrungen für junge Menschen zu schaffen!

Glossar

Begriff	Definition
City oder Region of Learning	Eine Stadt oder Region, die die Leidenschaften und Interessen ihrer EinwohnerInnen mit bestehenden Lernangeboten vernetzt und eine Online-Plattform nutzt, um flexible Lernwege und Anerkennungssysteme anzubieten.
Plattform "City und Region of Learning"	Eine digitale Plattform, die Lernmöglichkeiten auf einer Landkarte abbildet (mappt) und Menschen die Möglichkeit bietet, ihre Interessen und Lernziele auf flexible und offene Weise zu verfolgen. Anbieter von Lernerfahrungen können über diese Plattform lokale und digitale Aktivitäten sowie Learning Playlists bereitstellen. Die Plattform erstellt Open Badges für alle Aktivitäten und Playlists.
Vernetztes Lernen / Connected Learning	Unter <i>Vernetztem Lernen</i> versteht man das Verfolgen von persönlichen Interessen mit der Unterstützung von Gleichaltrigen, Mentoren und betreuenden Erwachsenen, auf eine Weise, die ihnen neue Möglichkeiten eröffnet. Lesen Sie mehr dazu im Anhang.
Anbieter von Lernerfahrungen	Eine Organisation oder eine Person, die Bildungsmöglichkeiten anbietet.
Learning-Playlist	Eine Reihe verschiedener Aktivitäten, die zu einem flexiblen Lernpfad kombiniert werden können und mit einem digitalen Badge abgeschlossen werden..
Open Badge	Ein digitaler und verifizierter Lernnachweis. Mit digitalen Open Badges können Anbieter von Lernerfahrungen die von ihnen angebotenen Lernerfahrungen bestätigen und die Lernenden ihre Lernleistungen sichtbar machen. Jeder ausgestellte Badge folgt dem internationalen technischen Standard von Open Badges.

Trends	Aktuelle Entwicklungen, die auf Veränderungen in der Gesellschaft (und somit auch auf zukünftige Veränderungen) hinweisen.
---------------	--

1. Was ist eine City oder Region of Learning?

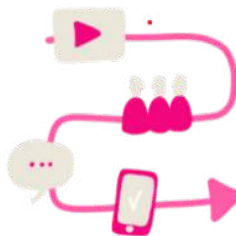
Cities oder Regions of Learning (CRoL) verwenden die neueste digitale Technologie, um Lernmöglichkeiten zu mappen (abzubilden), lokale und digitale Aktivitäten in Learning Playlists zu kombinieren und digitale Open Badges zu verwenden. So können Lernerfahrungen und Erfolge wertgeschätzt und anerkannt werden. Ihre Stadt oder Region kann Partner werden und Zugriff auf eine Webplattform erhalten. Mit dieser können anhand der folgenden Funktionen einzigartige Lernpfade erstellt werden:

- Interaktive Karte für Lernende und Organisationen zum einfachen Navigieren durch die Lernmöglichkeiten in Ihrem Gebiet, um so Lernmöglichkeiten zu suchen und zu filtern
- Learning Playlists, die von lokalen PartnerInnen erstellt werden, indem lokale und digitale Aktivitäten zu thematischen Lernpfaden zusammengefasst werden
- Digitale Open Badges für Lernende und Organisationen zum visuellen und sicheren Aufzeichnen, Nachweisen und Präsentieren von Lernerfahrungen, Fähigkeiten und Erfolgen

INTERAKTIVE KARTE



LEARNING PLAYLISTS

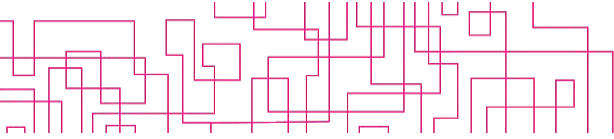


DIGITALE BADGES



Unsere Plattform integriert die mehrsprachige europäische Klassifikation für Fähigkeiten, Kompetenzen, Qualifikationen und Berufe (ESCO). Zu jeder hinzugefügten Aktivität können bestimmte Fähigkeiten hinzugefügt werden, die bei der Durchführung der Aktivität erlernt werden. Die Lernenden können alle Fähigkeiten sehen, die sich auf eine einzelne Aktivität oder die gesamte Learning Playlist beziehen.

Organisationen und Institutionen, die die Plattform nutzen, können auf Daten und Analysen zur Nutzung der von ihnen auf die Plattform gestellten Aktivitäten zugreifen.



2. Wie Sie Ihre Stadt oder Region mappen (dt.: auf einer Karte abbilden) können

2.1 Ablauf des Mappings

Für das Mapping Ihrer Stadt oder Region gibt es mehrere Schritte:

1. Beginnen Sie mit einer Recherche, um die Lernbedürfnisse und -interessen junger Menschen in Ihrer Stadt oder Region zu identifizieren.
2. Auf der Grundlage der von Ihnen durchgeführten Recherche entscheiden Sie, was am meisten benötigt und als Lernerfahrung geschätzt wird.
3. Bedenken Sie, dass die Hauptzielgruppe junge Menschen aus Ihrer City oder Region of Learning sein werden. Binden Sie junge Menschen durch den Einsatz partizipativer Recherchemethoden in den gesamten Prozess ein.
4. Führen Sie das Mapping gemeinsam mit jungen Menschen durch, sammeln Sie Lernräume und -aktivitäten, die auf Ihrer Karte der City of Learning stehen werden, und beginnen Sie, Ihre Idee bei Anbietern von Lernerfahrungen und weiteren Stakeholdern bekannt zu machen.
5. Nachdem Sie verschiedene Lernorte und -aktivitäten, die Bedürfnisse der jungen Menschen und aktuelle Trends erfasst haben, ist es an der Zeit, zu entscheiden, wie Ihr strategischer Fokus und Ihre Schwerpunkte aussehen werden.

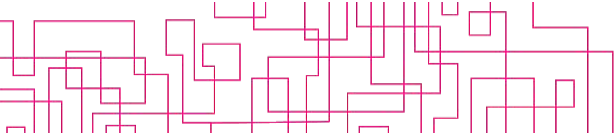
Ein strategischer Fokus könnte sein:

- Förderung eines gesunden Lebensstils für alle Menschen in Ihrer Stadt
- Engagement von mehr jungen Menschen in der internationalen Freiwilligenarbeit
- Bessere Beschäftigungsfähigkeit von benachteiligten Jugendlichen
- Unterstützung von Eingewanderten beim Erlernen der Landessprache
- Verbesserung der digitalen und technischen Kompetenzen für bessere Berufschancen

Wenn Sie einen strategischen Schwerpunkt und Prioritäten ausgewählt haben, ist es wichtig, eine Verbindung zu den Interessen der Zielgruppe herzustellen.

6. Erstellen Sie eine angemessene Kommunikationsstrategie für Ihre City oder Region of Learning.

Der nächste Teil wird Ihnen einige Anregungen geben, wie das Mapping Ihrer Stadt oder Region durchgeführt werden kann. Dabei handelt es sich um Werkzeuge, die vom Cities and Regions of Learning-Netzwerk verwendet wurden. Es ist nicht unbedingt notwendig, diese zu verwenden.



Wenn Sie eigene Recherchemethoden nutzen wollen oder Wege kennen, wie sich Ihre City oder Region of Learning besser umsetzen lässt, können Sie diese selbstverständlich nutzen.

2.2 Starten Sie mit der Recherche

Ziele

Hauptziele der Recherche sind:

- Prioritäten und Gestaltung von Lernerfahrungen für Ihre Stadt oder Region zu definieren, indem Sie **Einblicke in Ihre Zielgruppe** erlangen
- Schwerpunkte festzulegen, für Ihre Stadt oder Region relevante Bereiche und Fähigkeiten abzustimmen und Lernmöglichkeiten in Ihrem Gebiet zu sammeln und abzubilden (zu mappen), indem **relevante Stakeholder/Akteure** eingebunden werden
- relevante Beiträge für den Aufbau einer **Kommunikationsstrategie** zu sammeln

FOKUS DER RECHERCHE

Die Recherche sollte sich auf folgende drei Hauptbereiche konzentrieren:

1. Wie ein breites Netzwerk von Schlüsselakteuren aufgebaut werden kann, die die Umsetzung Ihrer City oder Region of Learning unterstützen, sich daran beteiligen und sie fördern können
2. Wie die notwendigen Bedingungen für die Nutzung der Online-Plattform für die City oder Region of Learning geschaffen werden können, um:
 - a. Interessen und Chancen darzustellen und zu mappen
 - b. Lernpfade zu entwickeln
 - c. Lernerfahrungen zu bestätigen und anzuerkennen
3. Wie ansprechender Inhalt und Kommunikationsmaterialien erstellt werden können, um die City oder Region of Learning nach außen zu promoten

ZIELGRUPPEN DER RECHERCHE

Während der Recherche sollten relevante Zielgruppen einbezogen werden. Nachfolgend finden Sie Empfehlungen für die Planung und Gestaltung der Einbeziehung von Zielgruppen:

Empfehlungen für die Einbeziehung von **Lernenden**:

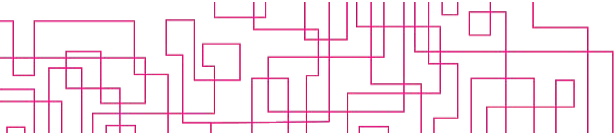
- Definieren Sie bestimmte Altersgruppen (z. B. 13 bis 17, 18 bis 25), denn Lernbedürfnisse, Interessen und Lernwege unterscheiden sich oft je nach Alter.

- Achten Sie auf ein ausgewogenes Verhältnis von Alter, Geschlecht und Profil der Lernenden.
- Beziehen Sie sowohl Lernende ein, die aktiv am formalen Bildungssystem beteiligt sind, als auch diejenigen, die nicht Teil des formalen Bildungssystems sind oder von diesem benachteiligt werden.
- Kombinieren Sie konventionelle Forschungsmethoden (z. B. Umfragen, Fokusgruppen) mit interaktiven Aktivitäten (z. B. Workshops, [Kahoot! -Sessions](#), [World Cafe](#), [Actionbound](#)).
- Holen Sie die Lernenden dort ab, wo sie am besten zu erreichen sind (in ihrem Bildungs-/ Ausbildungskontext oder bei größeren Events und Aktivitäten)

Ihre Recherche-Tools können Sie auf der Grundlage der von uns empfohlenen Fragen, die Sie im Anhang unter den Punkten 4.3, 4.4 und 4.5 finden, entwerfen.

Empfehlungen zur Einbeziehung **relevanter Stakeholder**:

- Definieren Sie bestimmte Gruppen von Stakeholdern, die Einfluss auf die Entwicklung der City oder Region of Learning haben und / oder von dieser beeinflusst werden. Das könnten unter anderem folgende Gruppen sein:
 - LehrerInnen, PädagogInnen in der non-formalen Bildung, JugendarbeiterInnen
 - Eltern und Erziehungsberechtigte
 - NGOs, zivilgesellschaftliche und kulturelle Organisationen
 - AdministratorInnen und EntscheidungsträgerInnen von Bildung, Ausbildung und Jugendarbeit / nicht formale Bildung
 - ForscherInnen und AkademikerInnen
 - UnternehmensvertreterInnen und ArbeitgeberInnen
 - Gründungszentren, Start-ups, Co-Working-Spaces
 - Sonstige
- Sorgen Sie für ein ausgewogenes Verhältnis und beachten Sie Beiträge, die von verschiedenen Gruppen von Stakeholdern gesammelt wurden, gleichermaßen.
- Beziehen Sie nach Möglichkeit verschiedene Interessengruppen in gemeinsame Sitzungen ein, um Prioritäten zu ermitteln und Lernmöglichkeiten abzubilden (zu mappen).
- Stakeholder sind möglicherweise sehr beschäftigte Personen. Wählen Sie effektive und effiziente Methoden, um ihre Beiträge zu sammeln.



RECHERCHEMETHODEN

Um die Recherche fortzusetzen, können Sie eine oder eine Kombination der folgenden Methoden wählen:

- **Umfragen** - Eine Reihe von Fragen an potenzielle UserInnen der CRoL-Plattform hilft dabei, mehr über die Personen zu erfahren, die die Website nutzen werden.

Empfohlen, um eine größere Anzahl von Lernenden und PädagogInnen zu erreichen. Die Antworten auf die Fragen sollen es den ForscherInnen ermöglichen, quantitative Informationen zu sammeln.

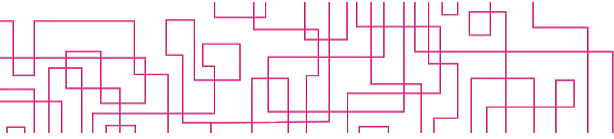
- **Fokusgruppen** - Moderierte Diskussionen mit einer Gruppe von Menschen, um ihre Einstellungen, Ideen und Wünsche für die Plattform und für die Umsetzung der City oder Region of Learning kennenzulernen.

Empfohlen für die Recherche mit Gruppen mit einigen gemeinsamen Eigenschaften (z. B. Rolle beim Lernen, Altersgruppe usw.).

- **Einzelinterviews / Einzelgespräche** - um zu erfahren, wie eine bestimmte Person über die Plattform und Idee der City oder Region of Learning denkt und wie sie diese wahrnimmt. Einzelinterviews / Einzelgespräche ermöglichen es, detaillierte Informationen über die Einstellungen, Wünsche und Erfahrungen einer Person zu erhalten.

Empfohlen für den Umgang mit schwer erreichbaren Stakeholdern oder ExpertInnen, die ziemlich beschäftigt sind.

- **Partizipative Forschungsmethoden** - Gruppenbasierte interaktive Aktivitäten oder Workshops ([Kahoot! -Sessions](#), [World Cafe](#), [Actionbound](#)), die es ermöglichen, Einstellungen, Ideen und Wünsche für die Plattform und für Umsetzung der City oder Region of Learning kennen zu lernen. Um junge Menschen in den Rechercheprozess einzubinden und dazu zu motivieren, ein aktiver Teil der Forschung zu werden, lohnt ein Blick auf die von Jugendlichen geleitete partizipative Aktionsforschung (Youth-led participatory action research - YPAR). Die jugendgeleitete partizipative Aktionsforschung ist ein Ansatz zur wissenschaftlichen Untersuchung und zum sozialen Wandel, der auf Prinzipien der Gerechtigkeit beruht und junge Menschen dazu bringt, Prioritäten zu identifizieren, die für ihr eigenes Leben relevant sind, Forschung zu betreiben, um diese Prioritäten zu verstehen, und sich für Veränderungen einzusetzen, die auf den Forschungsergebnissen basieren.

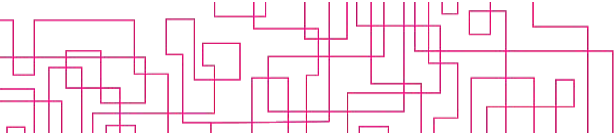


Empfohlen bei schwer erreichbaren Jugendliche, die nicht auf herkömmliche Forschungsmethoden reagieren würden.

- **Personas/ Benutzerprofile** - Die Erstellung eines repräsentativen Benutzers basierend auf den verfügbaren Daten und Interviews. Während die persönlichen Daten der Person fiktiv sein können, sind es die Informationen, die zum Erstellen des Benutzerprofils verwendet werden, nicht.

Empfohlen für die Verwendung mit MitarbeiterInnen, die direkt an der Entwicklung der City oder Region of Learning beteiligt sind.

- **Abbildung von Trends** - Was ist ein Trend? Trends sind aktuelle Entwicklungen, die auf Veränderungen in der Gesellschaft (und somit auch auf zukünftige Veränderungen) hinweisen. Lernen Sie Trends im Verhalten und Lernen junger Menschen kennen. Um eine nachhaltige City oder Region of Learning zu schaffen, ist es wichtig, Trends und neue Entwicklungen bei jungen Menschen in Ihrer Stadt oder Region im Auge zu behalten und zu erfahren, wie junge Menschen lernen (möchten). Entwerfen Sie Ihre kurz- und langfristigen Strategien unter Berücksichtigung dieser Trends. Lesen Sie mehr im Anhang unter Punkt 4.6.



2.3 Mapping von Lernmöglichkeiten

Beim Mapping von Lernmöglichkeiten spielen vor allem drei Begriffe eine Rolle. *OrganisatorInnen* von Lernmöglichkeiten sind zum Beispiel Organisationen, Gruppen von Personen oder auch nur eine Person, die Lernmöglichkeiten in der Stadt oder Region vorgeschlagen haben bzw. anbieten.

Ein *Learning Space (Lernraum)* ist ein Ort, an dem Lernen stattfindet. Dies kann ein Gebäude wie ein Gemeindezentrum, ein Museum, eine Schule, eine Sporthalle, ein Geschäft, eine Kirche o.Ä. sein. Ein Lernort kann aber auch ein Ort ohne ein sichtbares Gebäude sein, wie ein Park, ein digitaler Raum oder beispielsweise eine Gruppe von Freunden, die Veranstaltungen organisiert.

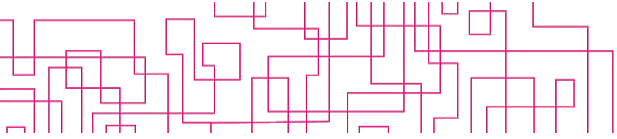
Eng damit verbunden sind *Lernaktivitäten*. Diese werden von OrganisatorInnen von Lernmöglichkeiten an Lernräumen angeboten, und werden auf der Learning Map aufgeführt. Sie sind also zentraler Bestandteil der CRoL-Plattform.

Um die Lernräume und -aktivitäten in Ihrer City oder Region of Learning zu mappen, führen Sie eine Untersuchung durch, um einen genauen Überblick über die potenziellen OrganisatorInnen der Lernaktivitäten in Ihrer Stadt oder Region zu erhalten. Das Mapping der Lernräume und -aktivitäten legt den Zustand Ihrer City oder Region of Learning fest.

Bevor Sie mit dem Mapping beginnen, entscheiden Sie, ob und inwieweit Sie die OrganisatorInnen dabei unterstützen möchten, sich auf der Online-Karte der Plattform zu platzieren, oder ob Sie lediglich über die Möglichkeit informieren, ihre Raum- und Lernaktivitäten auf der Online-Plattform Ihrer Stadt oder Region zu präsentieren. Diese Entscheidung hängt stark von Ihnen zeitlichen und personellen Ressourcen ab.

Folgende Informationen können durch die OrganisatorInnen auf der Plattform erfasst werden:

- Informationen zum/r OrganisatorIn (Name des Anbieters, Beschreibung des Anbieters, Land, bevorzugte Sprache, Adresse, Telefonnummer, E-Mail, Website, Kontaktpersonen, Twitter, Facebook, Logo-Bild)
- Art der Lernaktivität: Event, Praktikum, Freiwilliges Engagement, digitales Angebot, Projekt, Open Space, Kurs, Workshop.
- An welche Interessen der Lernenden richten sie sich? Technik und Computer, Sport und aktiver Lebensstil, Karriere- und Jobvorbereitung, Handwerk, bürgerschaftliches Engagement, Kreativität und Design, Kunst und Kultur, Wissenschaft, International und Interkulturell etc.
- Haben sie eine bestimmte Zielgruppe?
- Welche Möglichkeiten bieten sie jungen Menschen?



3. Unterstützung für Anbieter von Lernerfahrungen

3.1 Eine Einführungsveranstaltung für Anbieter von Lernerfahrungen

Wenn Sie eine City oder Region of Learning gründen, möchten Sie bereits bestehende und neue Lernangebote aus Ihrer Stadt oder Region vorstellen und sichtbar machen. Die [Plattform Cities of Learning](#) unterstützt diesen Bedarf. Anbieter von Lernerfahrungen in Ihrer Stadt oder Region können Veranstaltungen und verschiedene Lernpfade via Learning Playlists darstellen und Open Badges ausstellen. Ein Anbieter von Lernerfahrungen kann jede Organisation, eine Gruppe junger Menschen, ein Unternehmen, eine formale Bildungseinrichtung, ein Sportverein, eine Gemeinde o.Ä. sein, die eine Bildungsaktivität anbietet.

Diese [Designvorlagen für Präsentationen](#) unterstützen Sie bei der Einbeziehung von Anbietern von Lernerfahrungen für die City of Learning Plattform. Erstellen Sie einfach eine Kopie der Designvorlagen und ändern Sie diese nach Ihren Wünschen. Die Kommentare am unteren Rand der Folie unterstützen Sie bei Ihrer Präsentation oder Ihrem Workshop.

3.2 Erstellen einer Aktivität auf der Plattform

UserInnen können Angebote auf die Plattform stellen, indem sie zum Dashboard gehen, die Organisation auswählen und dann auf „Aktivität erstellen“ klicken. Im Formular müssen einige wichtige Daten angegeben werden, um die Aktivität zu beschreiben und auf der Plattform anzuzeigen.

Wenn Sie einen Workshop mit den Anbietern von Lernerfahrungen durchführen und alle TeilnehmerInnen über Laptops oder Handys verfügen, können Sie den TeilnehmerInnen 30 bis 60 Minuten Zeit geben, um zu versuchen, ihre Aktivitäten direkt auf der Plattform zu erstellen. Wenn nicht ausreichend Geräte verfügbar sind oder es zu technischen Einschränkungen kommt, können Sie folgendes Arbeitsblatt für die Aktivitätserstellung verwenden. Es enthält dieselben Fragen wie das Formular auf der Plattform zur Erstellung von Aktivitäten, mit Ausnahme des Titelbilds und des Aktivitätslogos.

Es ist wichtig, dass die TeilnehmerInnen zuerst überlegen, was die Präferenzen, Interessen und Bedürfnisse junger Menschen sind und was ein Anbieter von Lernerfahrungen jungen Menschen bieten kann. Cities und Regions of Learning ist weit mehr als nur eine einfache Aufzählung von Aktivitäten. Die Plattform bietet die Möglichkeit, flexible Lernpfade für junge Menschen aufzubauen, indem eine Learning Playlist mit verschiedenen Aktivitäten erstellt wird. Daher können Aktivitäten sowohl analog als auch digital sein und den Beginn einer längeren Lernreise darstellen.



ACTIVITY DESIGN



CHOOSE TYPE OF ACTIVITY: (8 options to choose from)

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Event | <input type="checkbox"/> Internship |
| <input type="checkbox"/> Project | <input type="checkbox"/> Open space |
| <input type="checkbox"/> Volunteering | <input type="checkbox"/> Digital experience |
| <input type="checkbox"/> Course | <input type="checkbox"/> Workshop |



DESCRIPTION OF WHAT PEOPLE CAN DO AND LEARN IN THIS ACTIVITY: (8 options to choose from)

DO	LEARN



WHAT SKILLS WILL PEOPLE IMPROVE?



DATE AND LOCATION OF THE ACTIVITY : (optional)

DATE	LOCATION



NAME OF THE ACTIVITY:



INTEREST CATEGORY: (11 options to choose from)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Crafts and making | <input type="checkbox"/> Science |
| <input type="checkbox"/> Environment and ecology | <input type="checkbox"/> Technology and computers |
| <input type="checkbox"/> Career and job readiness | <input type="checkbox"/> Sports and active lifestyle |
| <input type="checkbox"/> Civic engagement | <input type="checkbox"/> Global world |
| <input type="checkbox"/> International and intercultural | <input type="checkbox"/> Creativity and design |
| <input type="checkbox"/> Personal development | |



DURATION:



IDENTIFY ADDITIONAL MATERIALS: (videos, online tools, text to read, etc.)



BADGE NAME:



3.3 Open Badges - ein Tool zur Anerkennung von Lernerfahrungen und -erfolgen

Die EntwicklerInnen der Plattform arbeiten seit 2012 mit dem Open Badge-Standard. Ein Open Badge ist ein digital verifiziertes Abzeichen, das neben einem Bild auch weitere Informationen in den Metadaten des Bildes enthält.

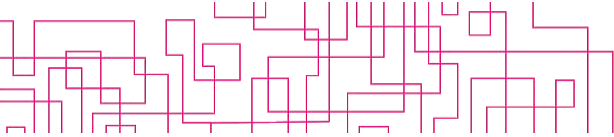
Lernende können im Anschluss an teilgenommene Aktivitäten Badges erhalten, die auf den von den Anbietern für Lernerfahrungen festgelegten Kriterien basieren. Badges können im Dashboard der Lernenden angezeigt und überall online geteilt werden. Die Lernenden können ihre Leistungen und Lernwege zeigen, indem sie die digitalen Open Badges online teilen.

ERSTELLUNG EINES BADGES

Jede Aktivität und jede Learning Playlist wird mit einem Badge auf der Plattform "City of Learning" abgeschlossen. Die Badges werden automatisch erstellt, und können von den ErstellerInnen der Aktivitäten bei Bedarf problemlos bearbeitet werden.

Sobald eine Aktivität erstellt wird, generiert die Plattform „City of Learning“ *automatisch* einen Open Badge, welcher folgende Metadaten enthält:

1. **Badge-Name:** wird automatisch aus dem *Aktivitätsnamen* erstellt
2. **Badge-Beschreibung:** wird automatisch aus der *Aktivitätsbeschreibung* erstellt
3. **Badge-Kriterien:** werden automatisch eingerichtet, damit der Badge über das Scannen eines generierten QR-Codes ausgegeben werden kann. Der QR-Code und ein Code zum manuellen Einlösen des Badges werden automatisch erstellt. Der QR-Code kann einfach auf der Plattform angezeigt werden, sodass die BenutzerInnen den Code scannen können, um den Badge zu erhalten.
4. **Badge-Design:** wird automatisch generiert. Alle Badges einer bestimmten City oder Region of Learning haben eine dominierende Farbe, die vom Team der Plattform festgelegt wird. Es hat eine Sechseckform und das Bild der Aktivität wird als Hintergrundbild genutzt. Das Symbol in der Mitte des Badges repräsentiert die ausgewählte Interessenskategorie. Auf diese Weise werden alle Badges einzigartig und bilden gleichzeitig eine visuelle Einheit für die Plattform der City oder Region of Learning.



BEARBEITUNG VON BADGES

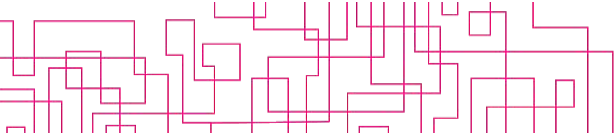
Es ist möglich, dass sich die Beschreibung des Badges von der Aktivitätsbeschreibung unterscheidet. Außerdem können Sie die Kriterien oder die Methode für die Vergabe der Badges ändern. So geht's:

1. Geben Sie die Aktivität ein und klicken Sie neben dem Badge auf „Bearbeiten“.
2. Klicken Sie auf "Veröffentlichung aufheben" und ändern Sie die gewünschten Daten.
3. Klicken Sie auf "Speichern und veröffentlichen". Der Badge wird sofort aktualisiert.

MÖGLICHKEITEN DER VERGABE VON BADGES

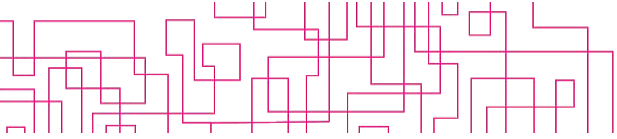
Sie können unter mehreren Möglichkeiten wählen, um einen Badge zu vergeben. Finden Sie heraus, welcher Weg für Sie in Bezug auf die Ziele Ihrer Aktivitäten oder Playlists am besten geeignet ist.

1. **Vergabe eines Badge per QR-Code.** Dies ist die von der Plattform automatisch generierte Vergabemethode. Diese Methode eignet sich insbesondere für Face-to-Face-Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmer physisch anwesend sind und die OrganisatorInnen entscheiden können, wann ein Badge ausgestellt werden soll. Bei dieser Methode müssen die Lernenden keinen Nachweis zum Erhalt des Badges erbringen. Der Badge selbst ist ein Beweis für die Teilnahme.
2. **Vergabe eines Badges per E-Mail.** Diese Methode eignet sich gut, wenn Personen den QR-Code vor Ort nicht scannen konnten oder sie an einer digitalen Aktivität teilgenommen haben und der/die OrganisatorIn die E-Mail-Adressen von den Lernenden hat.
3. **Vergabe eines Badges nach erfolgreichem Absolvieren einer Aufgabe.** In vielen Fällen ist es sinnvoll, dass ein Badge nicht einfach ausgestellt, sondern von den Lernenden nach Abschluss der Aktivität durch das Erfüllen bestimmter Aufgaben erworben wird. Der/die OrganisatorIn kann eine oder mehrere Aufgaben für jeden Badge erteilen und somit einen Nachweis verlangen, der von den Lernenden hochgeladen wird. Dabei ist jede Art von Datei als Nachweis zulässig: kurze schriftliche Auswertung der Aktivität, die Beantwortung einer Frage, ein Bild, einen Link usw.



Der/die OrganisatorIn kann die Bewertung auf drei verschiedene Arten einrichten:

- a. Selbsteinschätzung. Der Nachweis wird beim Hochladen selbst genehmigt. Dies ist eine gute Methode, wenn Sie Ihren Lernprozess auf Vertrauen und Selbstreflexion gründen.
- b. Peer-Assessment. Sie können eine Reihe von Peers bestimmen, die an derselben Aktivität teilgenommen haben und die die Beweise genehmigen müssen. Erst dann wird ein Badge ausgestellt. Diese Methode ist geeignet, wenn mehrere Personen an der Aktivität beteiligt sind.
- c. Externe Bewertung. Diese Methode eignet sich, wenn die OrganisatorInnen von Aktivitäten bereit sind, sich die Nachweise anzusehen und befugt sind, diese zu überprüfen und zu genehmigen. Dies ist der Top-Down-Ansatz und eignet sich für strengere Bildungsprogramme.



3.3 Erstellen einer Learning Playlist

Die Cities and Regions of Learning Plattform ermöglicht die Gestaltung flexibler oder fester Lernwege. Diese werden Learning Playlists genannt. Wenn Sie Aktivitäten kombinieren und als Learning Playlist präsentieren möchten, müssen bereits mehrere Aktivitäten hochgeladen sein. Es gibt einige grundlegende Schritte, um eine Playlist zu erstellen:

1. Überlegen Sie sich einen Namen für Ihre Playlist und fügen Sie eine kurze Beschreibung hinzu.
2. Fügen Sie optional ein Video von Youtube oder Vimeo hinzu, um die wesentlichen Inhalte Ihrer Learning Playlist zu präsentieren.
3. Wählen Sie aus, wer der/die OrganisatorIn ist, und fügen Sie ein Titelbild für die Playlist hinzu.
4. Fügen Sie der Learning Playlist Aktivitäten hinzu.
5. Legen Sie die Reihenfolge der Aktivitäten fest und entscheiden Sie, ob die Lernenden diese in einer festgelegten oder flexiblen Reihenfolge absolvieren sollen.
6. Wählen Sie aus, welche Aktivitäten für den Erhalt des abschließenden Badges verpflichtend sind. Es muss mindestens eine obligatorische Aktivität geben.
7. Klicken Sie auf "Veröffentlichen" und Ihre Learning Playlist ist fertig, einschließlich des automatisch generierten digitalen Open Badge.

Wenn Sie weitere Tipps zu Learning Playlists benötigen oder diese in einer Veranstaltung präsentieren möchten, können Sie sich dazu diese [Designvorlage](#) ansehen. Erstellen Sie eine Kopie der Folien und passen Sie diese an Ihre Gegebenheiten an.

Wenn während des Workshops zu Learning Playlists keine Geräte oder keine Internetverbindung vorhanden sind, können Sie das Arbeitsblatt (nächste Seite) verwenden und mehrere Kopien für alle Workshop-TeilnehmerInnen drucken.



LEARNING PLAYLIST DESIGN

 PLAYLIST NAME:

 WHAT IS THE SEQUENCE OF ACTIVITIES?
(two choices: **Fixed** or **Flexible**)

 BRIEF DESCRIPTION:

 MARK WHICH ACTIVITIES ARE MANDATORY
FOR PLAYLIST COMPLETION:

 IDENTIFY ACTIVITIES FOR THE PLAYLIST:

 BADGE
NAME:

Checkliste für eine gute Playlist

Diese Checkliste basiert auf den Empfehlungen der GewinnerInnen des 6. Digital Media and Literacy competition¹. Elf Organisationen aus den USA haben dabei Zuschüsse für die Erstellung von Playlists erhalten.

Wir laden Sie ein, anhand der Checkliste basierend auf den Empfehlungen der GewinnerInnen Ihre Playlists zu überprüfen und die Entwicklung der Playlists zu optimieren.

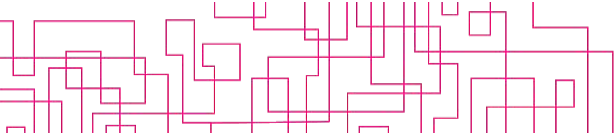
Markieren Sie (☒) in der Checkliste nur die Elemente, die Sie in der Entwicklung Ihrer Playlist berücksichtigt haben.

PLAYLISTS ERSTELLEN

- Entwickeln Sie die Playlists in den verschiedenen Phasen gemeinsam mit Ansprechpartnern und unter Einbeziehung junger Menschen.
- Befolgen Sie die fünf Phasen des Design Thinking (Verstehen, Definieren, Ideen finden, Erstellen und Testen).
- Etablieren Sie eine gemeinsame Sprache unter allen Mitwirkenden - sowohl Erwachsenen als auch jungen Menschen.
- Seien Sie flexibel, um sich an die Bedürfnisse der jugendlichen Mitwirkenden anzupassen, und versuchen Sie kreativ, Hindernisse als Chancen zu sehen und zu nutzen.
- Beginnen Sie mit dem Endprodukt und arbeiten Sie dann rückwärts, um die Schritte zu entwickeln, die für Jugendliche zum Teilnehmen an der Playlist nötig sind.
- Verbringen Sie Zeit mit Ihrem Team, um sich über gemeinsame Ziele zu verständigen und zu verstehen, was mit dem Erstellen der Playlists erreicht werden soll.
- Setzen Sie sich mit den Lernenden, ihren Interessen, Bedürfnissen und Möglichkeiten auseinander.
- Werden Sie sich über die Ressourcen klar, die zum Aufbau des Inhalts und der Gemeinschaft rund um die Playlist benötigt werden.
- Erstellen Sie zuerst kürzere Playlists und steigern Sie sich dann.

¹ DML competition Winner Hub:

<https://dmlcompetition.net/playlists-for-learning/winners-announcement/>



PLAYLISTS TESTEN

- Versuchen Sie, so früh wie möglich so viel Feedback wie möglich von den Lernenden und PartnerInnen, die an der Playlist beteiligt werden sollen, zu erhalten.
- Nehmen Sie sich genügend Zeit zum Testen und Verbessern der Playlist.
- Nehmen Sie sich Zeit, um zu experimentieren.

PLAYLIST UMSETZEN

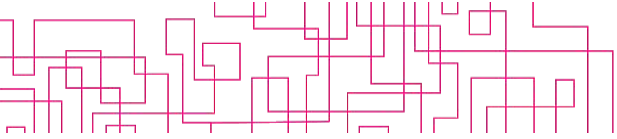
- Beziehen Sie Fachleute aus der Industrie als mögliche Mentoring-PartnerInnen ein.
- Verweisen Sie auf städtischer/ regionaler Ebene auf die Wichtigkeit der Playlists.
- Stellen Sie sicher, dass der Spaß beim Lernen nicht zu kurz kommt.
- Beziehen Sie Erfahrungen aus erfolgreichen Programmen aus der Vergangenheit ein.
- Beginnen Sie mit Playlists, die in angemessener Zeit erfolgreich abgeschlossen werden können.
- Erlauben Sie den Lernenden, mit den Inhalten zu spielen, bevor sie über ihre Teilnahme nachdenken oder verwandte „Aufgaben“ erledigen.
- Verwenden Sie hochwertige Videoinhalte.
- Bauen Sie Beziehungen zu ExpertInnen, PädagogInnen und Personen, die mit Jugendlichen arbeiten, auf.

BADGES ERSTELLEN UND BEARBEITEN

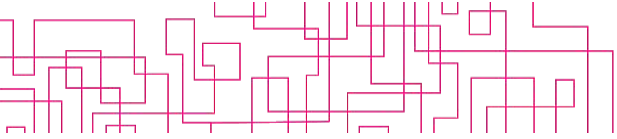
- Bearbeiten Sie bei Bedarf die automatisch generierten Badges.
- Vergessen Sie nicht, gemeinsam an den Badges und den Kriterien zu arbeiten, die Sie verwenden möchten.
- Seien Sie sich darüber im Klaren, wie Badges das Erreichen von Lernzielen unterstützen können.

PLAYLISTS NACHHALTIG NUTZEN

- Passen Sie die Lernergebnisse an aktuelle Schlüsselqualifikationen im Job an.



- Unterstützen Sie die Jugendlichen auf einem Weg in eine nachhaltige Karriere, welcher gerne über den Bereich der Anbieter von Lernerfahrungen hinausgehen kann.
- Entwickeln Sie nachhaltige Playlists.
- Lernen Sie andere Menschen kennen, die in einer City oder Region of Learning aktiv sind und lernen Sie voneinander.
- Überlegen Sie sich, was Sie sich von der Zusammenarbeit mit PartnerInnen an der Erstellung einer Playlist erhoffen.



Schlusswort

Wir hoffen, dass unser Starter-Kit Ihnen weitergeholfen hat. Weitere Tipps, Best Practice-Beispiele, Ideen zur Umsetzung der Recherche und vieles mehr finden Sie im Anhang. Wenn Sie weitere Informationen benötigen oder uns Feedback geben möchten, schreiben Sie uns gern eine E-Mail an info@badgecraft.eu

Dieses Starter-Kit wird regelmäßig überprüft, sodass wir erhaltene Rückmeldungen berücksichtigen können.

Wir möchten uns bei allen bedanken, die unsere Arbeit inspiriert haben, insbesondere bei Timothy F. Cook und Leila Toplic, die zuvor auf der LRNG-Plattform gearbeitet haben; Sybil Madison-Boyd, Direktorin des Learning Pathways-Programms bei Digital Youth Network und Koordinatorin der Chicago City of Learning. Des Weiteren möchten wir der deutschen Nationalen Agentur des Erasmus+ - Programms im Jugendbereich unsere große Anerkennung dafür aussprechen, dass sie an unsere Idee geglaubt und wertvolle finanzielle Ressourcen für die Entwicklung unserer Plattform im Rahmen des Projekts „Connected Spaces of Learning in Europe“ bereitgestellt hat.


4. Anhang

4.1 Best Practise-Beispiele

EMPFEHLUNGEN DER CITIES OF LEARNING-PARTNER



 <p>BESCHREIBUNG</p>	<p>Der Schwerpunkt der City of Learning Lorca liegt auf der Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit junger Menschen aus Lorca. Wir glauben, dass die Anerkennung von Kompetenzen, die sie durch die Teilnahme an den Aktivitäten und den Learning Playlists erworben haben, ihnen auch bessere Chancen bei der Jobsuche bietet. Auf unserer Plattform finden die Jugendlichen ganz spezifische Playlists, die sie beispielsweise bei der Suche nach dem ersten Job unterstützen, aber auch allgemeinere, die z.B. erklären, wie man Freiwilliger in einem Jugendclub werden kann.</p> <p>Die Playlists dienen der Entwicklung von Kompetenzen, die den jungen Menschen letztendlich zu besseren Karrierechancen verhelfen.</p>
 <p>WO FINDET VERNETZTES LERNEN STATT?</p>	<p>Vernetztes Lernen ist für uns eine Lernmöglichkeit für junge Menschen, die verschiedene Akteure verbindet: junge Menschen als NutzerInnen, NGOs als Organisatoren und öffentliche Stellen, die etwas mit Beschäftigungsfähigkeit und Wirtschaft zu tun haben, als zukünftige Arbeitgeber. Diese öffentlichen Stellen können gleichzeitig aber auch potenzielle Organisatoren von Aktivitäten für junge Menschen sein, bei denen diese spezifische berufliche Kompetenzen entwickeln können.</p>
 <p>ERFOLGE ODER TIPPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehen Sie junge Menschen so gut wie möglich in die Recherchephase ein. • Vernetzen Sie verschiedene Stakeholder untereinander, und laden Sie OrganisatorInnen mit unterschiedlichen Profilen ein, wenn Sie Workshops zur Plattform "Cities and Regions of Learning" durchführen. • Benennen Sie eine Person, die für die Aktualisierung der Plattform verantwortlich ist. • Beginnen Sie zuerst mit Ihren eigenen Aktivitäten und beziehen Sie dann andere OrganisatorInnen in Ihr eigenes Beispiel ein. • Beachten Sie von Anfang an den Wert der ausgestellten Badges.

 <p>BESCHREIBUNG</p>	<p style="text-align: center;">Zielgruppen/ Bedarfe und Ziele</p> <p>GESUND UND GLÜCKLICH IN TILBURG Wir sind erst dann zufrieden, wenn jede/r in Tilburg ein glückliches und gesundes Leben führen kann. Die Plattform wird dazu beitragen, eine sichere Stadt zu schaffen, in der jeder Mensch zählt, in der sich alle Menschen untereinander vernetzen können und jede/r die Möglichkeit hat, zu lernen.</p> <p>Tilburg ist experimentell, rau, widersprüchlich, entschlossen, sozial und unbeschwert! Eine Industriestadt mit einer reichen Vergangenheit des Textilbereichs, die an einer beispiellosen Transformation arbeitet! Eine überraschende Stadt, eine Stadt voller MacherInnen.</p> <p>Nach 5 Monaten stellte Tilburg.cityoflearning.eu bereits 101 Lernaktivitäten und 3 Learning Playlists bereit. 16 Anbieter für Lernerfahrungen zeigen hier ihre Lernmöglichkeiten in den Kategorien Technologien und Computer, Karriere- und Jobvorbereitung, Handwerk und Basteln, Kreativität und Design, Gesellschaftliches Engagement, Kunst und Kultur sowie Persönlichkeitsentwicklung.</p>
--	--



WO FINDET VERNETZTES LERNEN STATT?

Zu Beginn der Entwicklung der Plattforminhalte beschäftigten sich die Fokusgruppe und das Projektteam intensiv damit, eine Kombination aus folgenden Aspekten zu finden:

- den **persönlichen Interessen** junger Menschen
- der Frage, wie Aktivitäten und Organisationen die **Vernetzung** zwischen jungen Menschen, Anbietern von Lernerfahrungen, Gemeinden und ArbeitgeberInnen unterstützen könnten
- den **Möglichkeiten**, die unsere Aktivitäten für das weitere Lernen für jeden in Tilburg eröffnen könnten
- Außerdem wollten wir lokale und digitale Aktivitäten kombinieren, damit jede(r) das passende Lernangebot für sich finden kann.



Schon kurz nach dem Start unserer Plattform Tilburg.cityoflearning.eu stellten wir fest, dass Anbieter von Lernerfahrungen die Plattform gerne nutzen, insbesondere wenn die Beschäftigungschancen für alle gefördert werden. Deshalb möchten Anbieter von Lernerfahrungen auch zeigen, wie ihre Aktivitäten mit den Fähigkeiten, die für ArbeitgeberInnen notwendig und offiziell anerkannt sind, zusammenhängen.

In Kürze wird sowohl ein 21st-century-Badge-System als auch ein Digital Competence-Badge-System bereitgestellt werden, das Anbieter von Lernerfahrungen bei der Anerkennung von Fähigkeiten in ihren Aktivitäten unterstützt soll.



ERFOLGE ODER TIPPS

- Beraten Sie immer mit jungen Menschen darüber, ob eine Entwicklung, die sich Erwachsene wünschen, auch das ist, was sich die Jugendlichen in der Stadt wünschen.
- Veröffentlichen Sie von Anfang an Aktivitäten auf der Plattform
- Unterstützen Sie gegebenenfalls neue Anbieter von Lernerfahrungen, indem Sie für sie die Aktivitäten auf der Plattform erstellen.
- Verbinden Sie sich mit einem anerkannten Lernrahmen, der Anerkennung für alle bietet. Die City of Learning-Plattform ist bereits mit ESCO (European Skills, Competences, Qualifications and Occupations) verbunden, was die Verknüpfung des nicht formalen Lernens mit der Wirtschaft unterstützt.
- Beachten Sie auch die Ziele der Gemeinde

 <p>BESCHREIBUNG</p>	<p style="text-align: center;">Zielgruppen/ Bedarfe und Ziele</p> <p>Die Zielgruppe unserer Organisation sind Jugendliche, die in Sachsen-Anhalt leben und internationale Erfahrung durch einen Auslandsaufenthalt sammeln wollen, z.B. bei der Teilnahme an internationalen Aktivitäten wie einem Jugendaustausch, Freiwilligendiensten, Praktika usw. Wir möchten junge Menschen dabei unterstützen, Angebote für einen Auslandsaufenthalt zu finden und sie auf ihre individuelle Reise vorbereiten. Daher nutzen wir die Plattform, um Zugangspunkte für Mobilitätsmöglichkeiten für Jugendliche aus Sachsen-Anhalt zu zeigen. Diese Zugangspunkte sind beispielsweise Informationszentren oder Organisationen, die im Bereich der internationalen Jugendarbeit tätig sind und viele internationale Aktivitäten anbieten. Um sicherzustellen, dass die von uns bereitgestellten Informationen für junge Menschen geeignet sind, haben wir ein Team junger BotschafterInnen zwischen 15 und 25 Jahren gebildet. Diese unterstützen uns aktiv bei der digitalen wie auch offline Präsentation von Mobilitätsmöglichkeiten und infrage kommenden Zugangspunkten in unserer Region.</p>
 <p>WO FINDET VERNETZTES LERNEN STATT?</p>	<p>Unsere BotschafterInnen waren in den Mapping-Prozess eingebunden und haben mehrere Playlists zum Thema „Wege ins Ausland“ erstellt. Ein besonderes Highlight des Vernetzten Lernens kann durch die Bildung eines vielfältigen BotschafterInnen-Teams geschaffen werden. Einige der jungen BotschafterInnen verfügten bereits über umfangreiche Erfahrungen zum Thema „Wege ins Ausland“, da sie selbst in der Vergangenheit an verschiedenen Projekten teilgenommen haben. Basierend auf ihren Erfahrungen entwarfen sie Playlists und Aktivitäten, die anderen jungen Menschen helfen sollen, sich auf ihre Auslandserfahrung vorzubereiten, indem sie sich Videos ansehen, an Veranstaltungen teilnehmen oder ein Informationszentrum besuchen. Der andere Teil der BotschafterInnen hat selbst noch keine Auslandserfahrung gemacht, ist aber hochmotiviert, eine der Möglichkeiten für einen Auslandsaufenthalt wahrzunehmen, und ist außerdem mit den Bedürfnissen und Anforderungen der Zielgruppe besonders gut vertraut. Die vernetzte Arbeit junger erfahrener Menschen, Jugendlicher, die bereit sind, ins Ausland zu gehen, und Organisationen, die Möglichkeiten dafür bieten, führen zu einer reibungslos funktionierenden Umsetzung des Vernetzten Lernens.</p>




ERFOLGE ODER TIPPS




Rückblickend haben wir erkannt, dass diese Vernetzung des Lernens nur durch die aktive Beteiligung unseres vielfältigen BotschafterInnen-Teams während unseres Entwicklungsprozesses zustande kam. In mehreren Workshops hatten unsere BotschafterInnen Zeit und Raum, um verschiedene Methoden zum Mapping von Aktivitäten und zum Erstellen passender Playlists auszuprobieren. Diese Workshops umfassten mehrere Schritte, z. B. das Kennenlernen der verfügbaren technischen Tools und der Konzepte der Karten (Maps) und Playlists, das Brainstorming von Ideen, das Erstellen konkreter Playlists und das Hinzufügen von Aktivitäten sowie das endgültige Testen unter Gleichgesinnten.

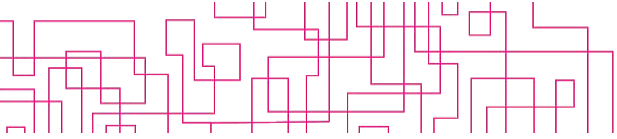
Darum können wir als Tipp weitergeben, dass es sich auf jeden Fall lohnt, die Erfahrungen junger Menschen zu berücksichtigen.

 <p>BESCHREIBUNG</p>	<p>PR-Workshops für Jugendliche</p> <p>Die Zielgruppe sind alle 15 bis 29-Jährigen. Die Kommune benötigt die die Peer-Unterstützung junger Menschen, um anderen Jugendlichen zu helfen, und die Jugendlichen in der Gemeinde dabei zu unterstützen, als Informationsgruppe zu fungieren, besonders über Social Media. Hierfür wurden PR-Workshops mit den Jugendlichen durchgeführt, die aus vier jeweils dreistündigen Sessions bestanden. Diese Workshops wurden vor Ort veranstaltet, allerdings mit der Option, manche Themen auch von zu Hause aus zu bearbeiten. In jeder Session konnte ein Badge erworben werden, und alle vier Sessions waren in einer Playlist zusammengefasst. Diese finden sie hier: https://etela-savo.regionoflearning.eu/activities/6481.</p> <p>Die zweite Session war auch für JugendarbeiterInnen geöffnet, wodurch Erwachsene und Jugendliche zusammenarbeiteten.</p>
 <p>WO FINDET VERNETZTES LERNEN STATT?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Workshops boten die Option, sowohl vor Ort als auch von zu Hause aus mitzuarbeiten. • Die zweite Session vernetzte Berufstätige und Jugendliche. • Die Jugendlichen, die ins Gymnasiums gingen, hatten die Möglichkeit, die PR-Workshops mit der Schulbildung zu verknüpfen. • Als Nachweis der Workshops wurden digitale Badges genutzt. • Dadurch, dass die Workshops in einer Playlist zusammengefasst waren, konnten die TeilnehmerInnen sich schon vor der Teilnahme besser vorstellen, was sie erwarten würde.
 <p>ERFOLGE ODER TIPPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die teilnehmenden Jugendlichen, die schon zuvor an digitalen und sozialen Medien interessiert waren, fanden die Plattform sehr intuitiv und einfach zu benutzen. So musste keine Einführung in die Plattform erfolgen, sondern lediglich der Link zur Playlist geteilt werden. • Der digitale Badge als Nachweis über die erfolgreiche Teilnahme an den Workshops wurde auch als Teil der formalen Bildung im Gymnasium der Gemeinde Juva anerkannt.

 <p>BESCHREIBUNG</p>	<p>Regioni2019-Themenwoche Das Projekt für digitale Anwendungen in Jugendbeschäftigungs-Services organisierte die Regioni2019-Themenwoche, die in Süd-Savo zwischen dem 6. und 10. Mai 2019 stattfand. Die Idee dabei war, die Region of Learning-Plattform in Süd-Savo zu testen. Thematisch ging es dabei um die Förderung des Unternehmertums junger Menschen und um digitale Spiele. Die Hauptzielgruppe waren junge Menschen im Alter von 15 bis 29 Jahren, die weder in Ausbildung waren noch eine Arbeit hatten. Die Regioni2019-Woche bestand aus mehreren Veranstaltungen im Zusammenhang mit jugendlichem Unternehmertum. Das Projekt für digitale Anwendungen erstellte eine Playlist für junge Leute, die sich für Spiele und Spieleentwicklung interessierten.</p>
 <p>WO FINDET VERNETZTES LERNEN STATT?</p>	<p>Unsere Zielgruppe (Jugendliche, die sich nicht in Ausbildung oder Arbeit befinden) hatte die Möglichkeit, die Playlist zu Gamification-Aktivitäten und Spieleentwicklung zu testen, welche auch gemeinsam mit Jugendlichen entworfen worden war. Alle Veranstaltungen im Rahmen der Themenwoche waren auf der Region of Learning-Plattform gelistet, und die Plattform diente als Marketing- und Informationsinstrument für die Veranstaltungen. Während der Themenwoche organisierte das Projekt für digitale Anwendungen in Jugendbeschäftigungs-Services mehrere Veranstaltungen für Jugendliche und zwei Region of Learning-Workshops für Fachkräfte. Unser Projekt ermutigte Jugendliche dazu, Badges auf der Mikkeli Region of Learning-Plattform zu testen. Unser Ziel war es, den Jugendlichen bereits bestehende Möglichkeiten in der Region aufzuzeigen, und außerdem hatten sie die Möglichkeit, die laufenden Aktivitäten von Game Lab kennenzulernen.</p>
 <p>ERFOLGE ODER TIPPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • An mehreren kleinen Orten in Süd-Savo wurden Veranstaltungen organisiert, und viele lokale Organisatoren waren beteiligt, auch da die Marketingmöglichkeiten dieser Themenwoche vielversprechend waren. Wir haben einige Veranstaltungen in Zusammenarbeit mit anderen Projekten und lokalen Organisationen organisiert. • Die Jugendlichen war an der Erstellung der Playlist beteiligt. • Wir ermutigten öffentliche Organisationen, die Lernplattform Region of Learning zu nutzen, indem wir ihnen Schulungen und Beratung anbieten.

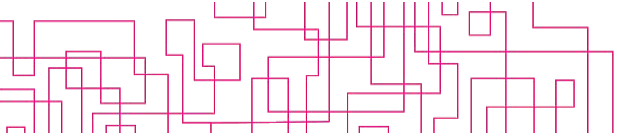
 <p>BESCHREIBUNG</p>	<p>Sommerauto</p> <p>Zielgruppe einer anderen Aktivität waren alle jungen Menschen, die auf Suche nach Angeboten während der Sommerferien waren. Drei Gemeinden mieteten einen Transporter, und stellten einen Mitarbeiter, der mit diesem Bus zu verschiedenen Orten in der Region fuhr und dort Ferien-Aktivitäten organisierte, und diese Angebote auch durch die Region of Learning-Plattform sichtbar machte. In den Aktivitäten bestand immer auch die Chance, digitale Badges zu erlangen.</p> <p>Link zu den Aktivitäten: www.kesa-auto.fi (führt zu folgender Seite: https://etela-savo.regionoflearning.eu/opportunities?q=kes%C3%A4auto)</p> <p>Beispiele für die Themen der Badges:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen verschiedener Sommeraktivitäten • Entwickeln einer neuen Aktivität für das Sommerauto • Erste Erfahrungen im Stand-up Paddling
 <p>WO FINDET VERNETZTES LERNEN STATT?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Region of Learning-Plattform half dabei, über die Route des Sommerautos und die einzelnen Aktivitäten zu informieren. Außerdem ermöglichte es die Plattform mit den darin integrierten Badges, zu zeigen, welche Lernerfahrungen gemacht werden konnten. • Das Sommerauto selbst war eine regional bereits bekannte Marke, hatte aber keine digitale Plattform. Die kartenbasierte Region of Learning-Plattform konnte diesem Bedarf der motorisierten und mobilen Jugendarbeit perfekt begegnen. • Die Aktivitäten wurden zusammen mit Organisationen vor Ort organisiert, und deren Angebote wurden auch mit der Plattform verbunden.
 <p>ERFOLGE ODER TIPPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Das hier vorgestellte Angebot erreichte vor allem junge Menschen im Alter von 7 bis 12 Jahren. Die meisten von ihnen verwendeten keine persönlichen Accounts verwendet bzw. waren nicht auf der Plattform angemeldet. Daher war es gut, dass die Beschreibung der Aktivitäten auch angezeigt werden, wenn man nicht angemeldet ist. • Auf der Plattform gibt es keine Werbung, weshalb sie auch für das von der Gemeinde organisierte Sommerauto gut geeignet war.

 <p>BESCHREIBUNG</p>	<p>Das Nectarus-Team hat eine Zusammenarbeit mit JugendarbeiterInnen aus den offenen Jugendclubs in Vilnius aufgebaut. Diese spielten eine Schlüsselrolle dabei, mehrere offene Jugendclubs in die City of Learning Vilnius einzubinden und sie dabei zu unterstützen, Aktivitäten auf die City of Learning-Plattform einzustellen.</p> <p>Die teilnehmenden JugendarbeiterInnen und das Projektteam führten gemeinsam mehrere Workshops durch, um die MitarbeiterInnen der Jugendclubs dabei zu unterstützen, zu verstehen, wie die Plattform funktioniert und welchen Mehrwert es haben könnte, ihre Bildungsangebote online zu haben.</p> <p>Bis November 2019 hatten die offenen Jugendclubs bereits 224 Aktivitäten und 14 Playlists auf der Plattform veröffentlicht. Dies waren Aktivitäten, die die vielfältigen Interessen junger Menschen widerspiegeln: Sport, Kreativität, Karriere- und Jobvorbereitung, Persönlichkeitsentwicklung, Musik usw.</p>
 <p>WO FINDET VERNETZTES LERNEN STATT?</p>	<p>Die Jugendclubs arbeiten direkt mit jungen Menschen zusammen und die Aktivitäten werden häufig gemeinsam mit Jugendarbeitelnnern, Freiwilligen und den BesucherInnen der Jugendclubs konzipiert.</p> <p>Die Plattform ermöglicht es jungen Menschen, Interesse an Aktivitäten zu zeigen und digitale Open Badges als Anerkennung für die Teilnahme, die Lernerfahrung oder andere Erfolge innerhalb einer bestimmten Aktivität zu erwerben.</p> <p>Außerdem ermöglicht es die Plattform den Jugendclubs, über die übliche Bewerbung einer einzelnen Aktivität hinauszugehen, indem sie mehrere Aktivitäten in einer Playlist kombinieren, sowohl Vor-Ort-Aktivitäten als auch digitalen Angebote.</p>
 <p>ERFOLGE ODER TIPPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehen Sie Personen ein, die direkt in Ihrer Organisationen arbeiten • Beginnen Sie mit wenigen Organisationen und erstellen Sie Beispiele für andere • Fördern Sie die Kompetenz der beteiligten Akteure in Workshops oder Schulungen • Etablieren Sie Unterstützungs- und Kommunikationswege und stehen Sie langfristig zur Verfügung • Suchen Sie nach Kooperationsmöglichkeiten mit Organisationen, wo sich junge Menschen aufhalten:



Schulen, Jugendorganisationen usw.

- Geben Sie nicht auf, fügen Sie weiterhin Aktivitäten hinzu und verfolgen Sie das Ziel, dass Organisationen ihre Aktivitäten selbst online veröffentlichen
- Behalten Sie auch jene jungen Menschen im Blick, die Sie in offenen Jugendclubs und vergleichbaren Räumen nicht erreichen.



4.2 Vernetztes Lernen

Was versteht man unter "Vernetztem Lernen"?

"Die Forschung ist klar. Junge Menschen lernen am besten, wenn sie sich aktiv engagieren, etwas erschaffen, Probleme lösen, die ihnen wichtig sind, und von Gleichaltrigen unterstützt werden, die ihre Leistungen schätzen und anerkennen" (<https://clalliance.org/about-connected-learning/>)

"Vernetztes Lernen ist eine Praxis, bei der jemand mit Unterstützung von Gleichaltrigen, MentorInnen und erwachsenen Bezugspersonen ein persönliches Interesse verfolgt, wodurch neue Möglichkeiten eröffnet werden. Es ist eine grundlegend andere Art des Lernens als Bildung, die auf festen Fächern, Frontalunterricht und standardisierten Tests basiert."

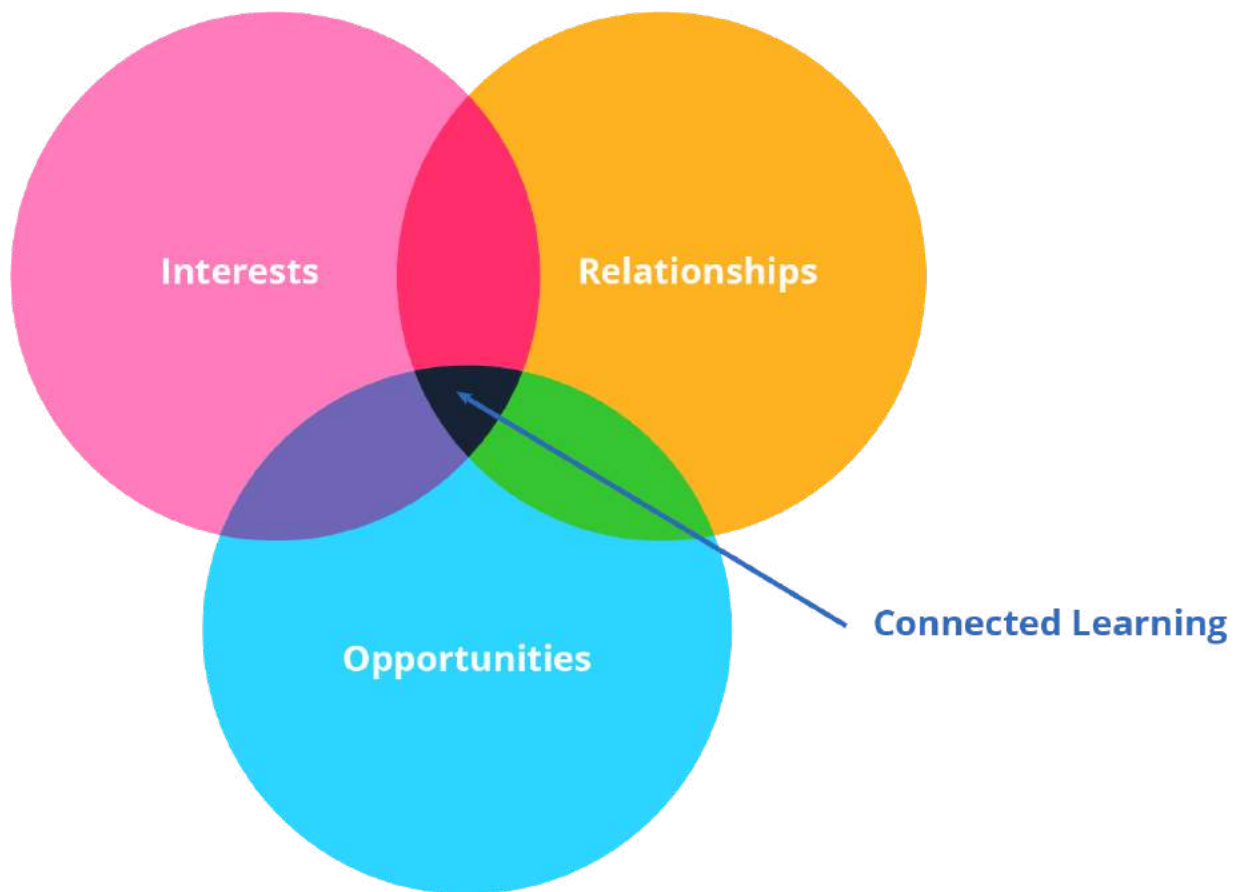
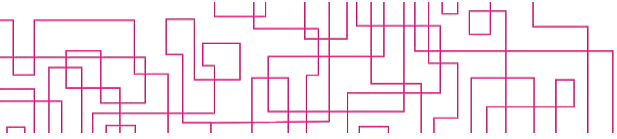
"Das 'Vernetzte' in diesem Lernansatz betrifft die menschliche Verbindung sowie die Nutzung der vernetzter Technologien. Anstatt Technologie als Mittel zu effizienteren und automatisierten Bildungsformen zu betrachten, stellt Vernetztes Lernen progressive, erfahrungsbasierte und lernzentrierte Ansätze in den Mittelpunkt des technologiegestützten Lernens." (Connected Learning Alliance)

Vernetztes Lernen konzentriert sich auf „eine Gerechtigkeitsagenda für die Entwicklung neuer Medien, um Jugendliche zu erreichen und zu befähigen, die sonst keinen Zugang zu bestimmten Möglichkeiten haben.“ (Mizuko I, et al)

Junge Menschen können über verschiedene Wege Zugang zu Vernetztem Lernen erhalten:

- Jugendclubs
- Nichtregierungsorganisationen
- Schulen
- Freiwilligenarbeit in einer Gemeinschaft
- Online-Räume
- und viele mehr

Sie alle können eine Rolle spielen, wenn es darum geht, junge Menschen an das Vernetzte Lernen heranzuführen.



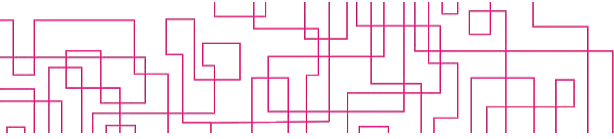
Bildquelle: <https://clalliance.org/about-connected-learning/>

PRINZIPIEN DES VERNETZTEN LERNENS

Vernetztes Lernen wird durch das Zusammenspiel dreier Lernbereiche definiert, die im Leben junger Menschen präsent sind: Interessen, Peer-Kultur und der akademische Bereich, der auch Karriere- und gesellschaftliche Möglichkeiten umfassen kann.

1. Prinzipien des Lernens:

- **Interessenbasiert:** Interessen fördern den Drang, Wissen und Know-how zu erlangen. Untersuchungen haben wiederholt gezeigt, dass Lernende bessere Lernergebnisse erzielen, wenn das Thema für sie persönlich interessant und relevant ist. Vernetztes Lernen betrachtet Interessen und Leidenschaften, die in einem sozialen Kontext entwickelt werden, als wesentliche Elemente.
- **Peer-unterstützt:** Vernetztes Lernen gelingt in einem sozial bedeutsamen und wissensreichen Umfeld der kontinuierlichen Teilnahme, Selbstdarstellung und Anerkennung. Im täglichen Austausch mit Gleichaltrigen und Freunden tragen Jugendliche kontinuierlich dazu bei, teilen und geben Feedback. Diese Peer-Kultur basiert auf

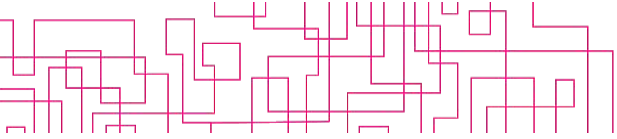


Möglichkeiten, die die heutigen sozialen Medien bieten, und kann zu motivierendem und leistungsstarkem Lernen führen.

- **Akademisch orientiert:** Vernetztes Lernen erkennt, dass Interessen und Peer-Beziehungen mit Möglichkeiten verknüpft werden müssen, um lebensverändernde Ergebnisse zu ermöglichen. Wenn ArbeitgeberInnen und Bildungseinrichtungen von der Peer-Kultur, von Gemeinschaften und den von Interessen geleiteten Bestrebungen junger Menschen profitieren und sich mit ihnen vernetzen, können die Lernenden über sich hinauswachsen und ihr wahres Potenzial ausschöpfen.

2. Gestaltungsprinzipien:

- **Gemeinsames Ziel:** Engagiertes Lernen findet statt, wenn etwas für ein sinnvolles Ziel oder einen sinnvollen Zweck getan wird, unabhängig davon, ob dieses etwas erschafft, etwas zu einer Gemeinschaft beiträgt oder in einem fairen Wettbewerb geschieht. Die heutigen sozialen Medien und webbasierten Communities bieten Lernenden beispiellose Möglichkeiten zur Zusammenarbeit, zur kreativen Produktion, zur Veröffentlichung und zur Online-Mobilisierung. Das Potenzial des generationenübergreifenden Lernens und der Vernetzung entfaltet sich, wenn gemeinsame Ziele im Mittelpunkt stehen.
- **Auf aktive Methoden fokussiert :** Vernetztes Lernen zeichnet das Lernen aus, das durch aktives Produzieren, Erstellen, Experimentieren und Entwerfen entsteht, weil es Fähigkeiten und Veranlagungen für lebenslanges Lernen fördert und sinnvolle Beiträge zu den sich schnell ändernden Arbeits- und Sozialbedingungen von heute leistet.
- **Offen vernetzt:** Vernetzte Lernumgebungen verbinden das Lernen in Schule, Haushalt und Gesellschaft, da Lernende am besten abschneiden, wenn ihr Lernen in verschiedenen Umgebungen stattfindet. Durch Online-Plattformen sind Lernressourcen in allen Umgebungen vorhanden, zugänglich und sichtbar.

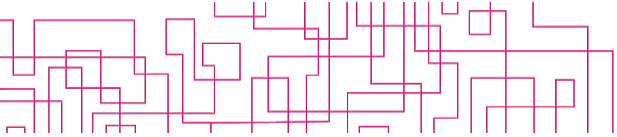


VERNETZTES LERNEN IN DER PRAXIS

Die Durchführung des Vernetzten Lernens ist keine Aufgabe, die eine Organisation alleine trägt. Es geht vor allem darum, Verbindungen zwischen verschiedenen Lernorten aufzubauen.

Einige Beispiele für die Anwendung von Vernetztem Lernen des Cities and Regions of Learning-Netzwerks:

- **City of Learning Vilnius:** Jugendclubs arbeiten direkt mit jungen Menschen zusammen. Aktivitäten werden häufig gemeinsam unter Einbeziehung von JugendarbeiterInnen, Freiwilligen und BesucherInnen der Jugendclubs konzipiert.
- **Region of Learning Südsavo:** Während einer Themenwoche organisierte ein Projekt für digitale Anwendungen in Jugendbeschäftigungs-Servicese mehrere Veranstaltungen für Jugendliche und zwei Workshops für Fachkräfte.
- **Region of Learning Südsavo:** Die jugendlichen TeilnehmerInnen von PR-Jugend-Trainings hatten die Möglichkeit, diese Seminare auch in ihr formales Lernen im Gymnasium einzubeziehen.
- **Region of Learning Sachsen-Anhalt:** Unsere BotschafterInnen waren in den Mapping-Prozess eingebunden und haben mehrere Playlists zum Thema „Wege ins Ausland“ erstellt. Ein besonderes Highlight des Vernetzten Lernens kann durch die Bildung eines vielfältigen BotschafterInnen-Teams geschaffen werden. Einige der jungen BotschafterInnen verfügten bereits über umfangreiche Erfahrungen zum Thema „Wege ins Ausland“, während andere noch keinerlei persönliche Erfahrung mit dem Thema hatten.
- **City of Learning Tilburg:** Wir kombinieren das Lernen über lokale Aktivitäten mit Online-Aktivitäten, damit jede/r den passenden Zugang zum Lernen finden kann.
- **City of Learning Lorca:** Vernetztes Lernen ist für uns eine Lernmöglichkeit für junge Menschen, die verschiedene Akteure verbindet: junge Menschen als Nutzer, NGOs als Organisatoren und öffentliche Stellen, die etwas mit Beschäftigungsfähigkeit und Wirtschaft zu tun haben, als zukünftige Arbeitgeber. Diese öffentlichen Stellen können gleichzeitig aber auch potenzielle Organisatoren von Aktivitäten für junge Menschen sein, bei denen diese spezifische berufliche Kompetenzen entwickeln können.



ERGEBNISSE DES VERNETZTEN LERNENS

1. Ausbau und Vertiefung von Interessen auf mehreren Gebieten

Obwohl weniger klar dokumentiert als die Vertiefung von Interessen, sollten vernetzte Lernerfahrungen per Definition auch einen Ausbau der Breite von Interessen fördern. Crowley und Jacobs schlagen vor, dass Kinder mit wirksamer Unterstützung von Erwachsenen ihre Interessensgebiete erweitern und sich von einem spezifischen Interesse lösen, um so in verschiedenen Bereichen ihr Wissen zu vertiefen (2002). Sie betonen die Wichtigkeit der Vernetzung eines vertieften Bereichs mit anderen Bereichen durch Dialoge und Übungen. So kann das Denken gefördert und das Repertoire eines Kindes erweitert werden. Dieser Prozess des Bildens von Vernetzungen zwischen verschiedenen Bereichen, ausgehend von einem bereits vertieften Interessensbereichs zu anderen Fachgebieten, ist der Kern des Vernetzten Lernmodells.

2. Unterstützung durch Gleichaltrige, Erwachsene und Bildungseinrichtungen

Junge Menschen, die mit dem Vernetzten Lernen vertraut sind, gehen ihren Interessen nicht alleine nach, sondern im Kontext verschiedener sozialer Beziehungen. Ein weiterer Aspekt, der mit dem Vernetzten Lernen angestrebt wird, ist das soziale Potenzial in Interessensbereichen, beim Fachwissen und Möglichkeiten. Diese soziale Unterstützung können andere jungen Menschen mit gleichen Interessen, Erwachsene und MentorInnen sowie Bildungseinrichtungen mit ähnlichen Interessensbereichen oder Kompetenzen sein. Durch das Streben nach Vernetztem Lernen sollen junge Menschen in soziale Netze und Interessensgruppen eingebunden werden, da sie dort gegebenenfalls Hilfe, Feedback und Mentoring erhalten können

3. Verstärkung der akademischen Ausrichtung

Durch Vernetztes Lernen binden junge Menschen ihre Interessen und sozialen Beziehungen in akademische, gesellschaftliche und berufsrelevante Kontexte ein. Daraus resultiert eine positive Einstellung zu akademischen Fächern, Programmen und Institutionen.

4.3 Recherchefragen an Stakeholder

Die folgenden Fragen können in die Recherchephase der City oder Region of Learning aufgenommen werden. Die Fragen sollten an bestimmte Zielgruppen und Aktivitäten angepasst werden.

Fragen an **relevante Stakeholder**:

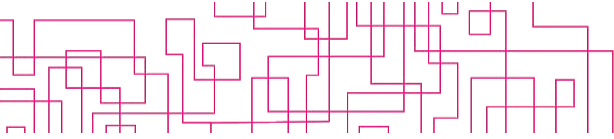
- Wie finden Lernende in **(Ortsnamen hinzufügen)** Informationen über Möglichkeiten, wie sie eine neue Fähigkeit erlernen, ihre Interessen verfolgen oder ihr Talent ausbauen können?
- Wie fördern Anbieter von Lernerfahrungen diese Möglichkeiten für Lernende?
- Welche digitalen Methoden werden angewendet, um den Bedürfnissen und Interessen von Lernmöglichkeiten in **(Ortsnamen hinzufügen)** gerecht zu werden?
- Welche Orte/Organisationen/Programme sind bei Lernenden abgesehen von traditionellen Bildungseinrichtungen am beliebtesten?
- Aus welchen Gründen entscheidet sich ein/e Lernende/r für diese Aktivitäten/Organisationen?
- Welche Möglichkeiten fehlen in **(Ortsnamen hinzufügen)**, um eine neue Fähigkeit zu erlernen, ein Interesse zu verfolgen oder ein Talent auszubauen?
- Welche Fähigkeiten werden Ihrer Meinung nach in Zukunft erforderlich sein, um ein gutes Leben in **(Ortsnamen hinzufügen)** zu führen?
- Welche attraktiven Lernmöglichkeiten kann **(Ortsnamen hinzufügen)** (jungen) Menschen bieten, um gut für die Zukunft gerüstet zu sein?
- Was sind Ihrer Meinung nach die drei wichtigsten Merkmale, die die Identität von **(Ortsnamen hinzufügen)** definieren?
- Wie können Lernende in **(Ortsnamen hinzufügen)** von der Online-Plattform mit Informationen zu allen Lernmöglichkeiten in **(Ortsnamen hinzufügen)** profitieren?
- Wie können Anbieter von Lernerfahrungen von der Online-Plattform mit Informationen zu allen Lernmöglichkeiten in **(Ortsnamen hinzufügen)** profitieren?
- Welche Lernmöglichkeiten würden Sie gern auf der Online-Plattform finden?
- Wie würden Sie die Online-Plattform bei Anderen bewerben?

4.4 Recherchefragen an Lernende

Die folgenden Fragen an Lernende können in die Recherchephase der City oder Region of Learning einbezogen werden. Die Fragen sollten an bestimmte Zielgruppen und Aktivitäten angepasst werden.

Fragen an **Lernende**:

- Wie findest du in **(Ortsnamen hinzufügen)** Informationen über Möglichkeiten, eine neue Fähigkeit zu erlernen, deine Interessen zu verfolgen oder dein Talent auszubauen?
- Wenn du im Internet nach Informationen zu Lernmöglichkeiten in **(Ortsnamen hinzufügen)** suchst, welche Internetseiten verwendest du dabei? Gebe 2 bis 3 Beispiele an.
- Welche Orte/Aktivitäten/Organisationen in **(Ortsnamen hinzufügen)** nutzt du, um eine neue Fähigkeit zu erlernen, Interessen nachzugehen oder dein Talent auszubauen?
- Aus welchen Gründen hast du diese Orte/Aktivitäten/Organisationen ausgewählt?
- Welche Möglichkeiten fehlen dir in **(Ortsnamen hinzufügen)**, um eine neue Fähigkeit zu erlernen, Interessen nachzugehen oder dein Talent auszubauen?
- Welche Fähigkeiten werden deiner Meinung nach in Zukunft erforderlich sein, um ein gutes Leben in **(Ortsnamen hinzufügen)** zu führen?
- Welche attraktiven Lernmöglichkeiten kann **(Ortsnamen hinzufügen)** (jungen) Menschen bieten, um gut für die Zukunft gerüstet zu sein?
- Was sind deiner Meinung nach die drei wichtigsten Merkmale, die die Identität von **(Ortsnamen hinzufügen)** definieren?
- Wie können Lernende in **(Ortsnamen hinzufügen)** von einer Online-Plattform mit Informationen zu allen Lernmöglichkeiten in **(Ortsnamen hinzufügen)** profitieren?
- Welche Lernmöglichkeiten würdest du gern auf der Online-Plattform finden?
- Wie würdest du diese Online-Plattform bei Anderen bewerben?
- Welche Bedürfnisse bezüglich des Lernens hast du bei der Nutzung einer Online-Plattform?
- Welche Art von Lernen hat dich inspiriert?
- Von welchen Orten und Aktivitäten möchtest du lernen?
- Hast du einen bestimmten Lernweg, den du befolgst? Welchen?



4.5 Der Ansatz der jugendgeleiteten partizipativen Aktionsforschung

Die folgenden Informationen sind eine Zusammenfassung und Anpassung der Tools des Jugend-Aktivismus-Projekts (orig.: Youth Activism Project, 2018: "What is Youth Participatory Action Research?") "[Was ist jugendgeleitete partizipative Aktionsforschung?](#)" (Ein Leitfaden für Jugendliche, PädagogInnen und JugendbetreuerInnen auf der ganzen Welt):

Jugendgeleitete partizipative Aktionsforschung ist ein Ansatz zur wissenschaftlichen Untersuchung und zum sozialen Wandel, der auf Prinzipien der Gerechtigkeit beruht. Junge Menschen sollen Prioritäten in ihrem eigenen Leben identifizieren, diese verstehen und sich für Veränderungen einsetzen, die auf Forschungsergebnissen beruhen.

In unserem Fall ist diese Art der Forschung sinnvoll, um die Prioritäten und Lernbedürfnisse junger Menschen zu definieren und gemeinsam mit ihnen Lernaktivitäten zu erstellen, die diese Bedürfnisse erfüllen.

DER PROZESS

1. Bauen Sie sich ein Team auf

"Wenn Sie bereits mit Jugendlichen arbeiten, haben Sie möglicherweise schon Ihr Rechercheteam gefunden. Andernfalls, oder wenn sie eine größere Gruppe benötigen, sollten Sie junge Menschen als Teammitglieder finden, sodass Sie ein vielfältiges Team aufbauen. Überlegen Sie, welche Qualitäten oder Eigenschaften Sie von Ihren Teammitgliedern erwarten und erstellen Sie davon ausgehend ihr Team. Falls Sie ein neues Team in Ihrer Stadt oder Region aufbauen, können Sie gegebenenfalls eine oder mehrere der folgenden Optionen nutzen" (Youth Activism Project, 2018):

- Überlegen Sie, welche Motivation zur Teilnahme besteht - warum sollte Ihre Zielgruppe teilnehmen? Darüber können Sie sich beispielsweise mit KollegInnen in ähnlichen Situationen austauschen und sich gegenseitig unterstützen.
- "Bewerben Sie Ihr Anliegen in Ihrer Stadt oder Region und sprechen Sie zum Beispiel junge Menschen direkt an.
- Fragen Sie Freunde, Familie, Nachbarn und Bekannte um Hilfe.
- Werben Sie dafür auf Social Media und einem Radiosender für junge Menschen."²
- Erstellen Sie eine Playlist auf der Cities and Regions of Learning Plattform. Dabei sollten Sie darauf achten, dass die TeilnehmerInnen einen Open Badge erhalten können .

² vgl. Youth Activism Project, 2018

2. Schaffen Sie Beziehung

Wenn Sie Ihr Recharteam beisammen haben, sollten Sie stets alle Teammitglieder auf dem Laufenden halten und mit Informationen versorgen. "Besonders wichtig ist es, noch vor Beginn der Recherche Beziehungen zwischen allen Teammitgliedern aufzubauen. Dies schafft Vertrauen untereinander und hilft den Erwachsenen dabei, Verantwortung an die Jugendlichen abzugeben.

Hier sind einige hilfreiche Tipps:

- Unterhaltsame Icebreaker-Activities
- Als Erwachsener können Sie die richtige Haltung entwickeln, um Verantwortung abzugeben. Seien Sie neugierig und hören Sie zu!"³ Machen Sie nicht nur leere Versprechen, sondern handeln Sie auch dementsprechend!

Der Aufbau von Beziehungen untereinander sollte während der gesamten Recherchephase erfolgen. Erstellen Sie deshalb Traditionen für die Gruppe, die ein Gemeinschaftsgefühl vermitteln. Sie können beispielsweise jedes Teamtreffen mit einem neuen Icebreaker beginnen und mit einer Tagesauswertung beenden. So lernen Sie Ihr Team auf persönlicher Ebene kennen und zeigen, dass Sie sich für Ihre Teammitglieder interessieren.

3. Entwickeln Sie ein kritisches Bewusstsein

Bevor konkrete Prioritäten festgelegt werden, sollte ein Bewusstsein für das Projekt im Allgemeinen, die Gemeinschaft und die Bedeutung des Lernens sowie die Möglichkeiten für gleichberechtigtes, faires Lernen entwickelt werden.

4. Legen Sie Prioritäten fest

"Während die Jugendlichen beim Festlegen der zu untersuchenden Prioritäten die Verantwortung übernehmen sollten, sollten die Erwachsenen sie dabei unterstützen, die Prioritäten im Hinblick auf Schlüsselfaktoren wie Zeitplan, Ressourcen und die Möglichkeit der Unterstützung durch andere Mitglieder der Gemeinschaft einzugrenzen. Mithilfe der folgenden Tools lassen sich Probleme reduzieren"⁴:

- Ursachenanalyse: Finden Sie heraus, warum Ihr Team bestimmte Prioritäten in Betracht zieht, um so sicherzustellen, dass die Recherche die Grundursachen der Prioritäten berücksichtigt.
- Kreative Methoden: Nutzen Sie Workshops, in denen junge Menschen kreative Aktivitäten wie Gestaltung mit der Recherche kombinieren können. Auch durch kreative und unterhaltsame Elemente können während der Teamtreffen Prioritäten gefunden werden.

³ Youth Activism Project, 2018

⁴ Youth Activism Project, 2018

- Geheime Wahl von Prioritäten: Die geheime Abstimmung über Prioritäten verhindert, dass Erwachsene versehentlich die Meinung der Lernenden beeinflussen.

5. Entwickeln Sie das Recherche-Design

Die Gruppe sollte über die Art und Weise der Datenerfassung entscheiden. Diskutieren Sie über die Vor- und Nachteile verschiedener Methoden. Wann könnten Daten in Form von Zahlen notwendig sein? Wann könnten Antworten aus Interviews helfen? Haben Sie genügend Zeit und Ressourcen, um die Methode, die Sie verwenden möchten, durchzuführen?

Hier folgen einige Methoden, die Ihnen helfen können:

- Umfragen können eine gute Möglichkeit sein, möglichst schnell viele Daten von vielen verschiedenen Menschen zu erhalten. Umfragen können Sie beispielsweise mit [U-Report](#) durchführen, einem kostenlosen Tool von UNICEF, um Daten per SMS zu sammeln.
- Mithilfe von [Fokusgruppen](#) und Interviews können Sie detaillierte Daten von Mitgliedern der Community sammeln. Fokusgruppen ähneln Interviews, werden aber mit mehr als einer Person durchgeführt.
- [PhotoVoice](#) ist eine beliebte Technik, die weltweit in der jugendgeleiteten partizipativen Aktionsforschung eingesetzt wird. Daten werden durch Fotografieren innerhalb der Community gesammelt und Probleme visuell nachgewiesen.

Sobald die Recherchemethode ausgewählt wurde, ist es Zeit, innerhalb der Community Daten zu sammeln.

Eine hilfreiche Methode, die in vielen Projekten zur partizipativen Jugendforschung angewendet wird, ist das Führen eines Reflexionstagebuchs während der Datenerhebungen.

Die folgenden Fragen können Sie jungen Menschen als Anregung stellen⁵:

- Was habe ich während des Rechercheprozesses über mich selbst herausgefunden?
- Was habe ich von anderen Gruppenmitgliedern und Recherche-PartnerInnen gelernt?
- Welche Aufgaben liefen gut?
- Was würde ich anders machen?

⁵ vgl. Reclaiming Adolescence project

6. Analysieren Sie die Daten

Die Datenanalyse hängt von den verfügbaren Ressourcen ab und kann daher unterschiedlich ausfallen. Sie benötigen jedoch keine besonderen Softwares oder Programme, um eine aussagekräftige Datenanalyse durchzuführen!

Hier sind einige hilfreiche Ideen, wenn Ihre Ressourcen knapp sind:

- Für Daten in Form von Zahlen können Sie grundlegende Werte der Statistik wie den Mittelwert und den Wertebereich selbst berechnen.
- Strukturieren Sie Daten aus Interviews oder Fokusgruppen und finden Sie Muster, indem Sie Zitate heraussuchen und nach Themen sortieren.
- Verwenden Sie kostenlose Programme wie SurveyMonkey oder Microsoft Excel, um Grafiken und Tabellen zu erstellen.

7. Streben Sie nach Veränderung

Nachdem die Daten analysiert wurden, sollten Sie mit dem gesamten Team über die Ergebnisse und deren Schlussfolgerungen diskutieren. Wie können die Ergebnisse zu Lösungen führen? Sobald Sie Lösungen, die durch die erhobenen Daten bekräftigt werden, gefunden haben, gibt es viele verschiedene kreative Möglichkeiten, wie die Jugendlichen die Lösungen mit der Community teilen können⁶. Erstellen Sie eine Playlist, die Ihr Team beim Lernen unterstützt und durch einen Open Badge Lernerfolge anerkennt.

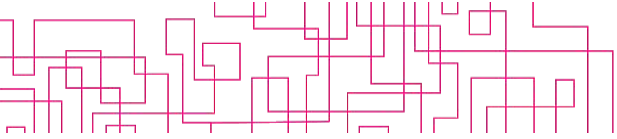
4.6 Einbeziehen von aktuellen Trends

Wie können Sie sich gut für die Zukunft vorbereiten? Wie erfahren Sie von den sich schnell ändernden Lebensrealitäten junger Menschen? Wie können Sie eine nachhaltige Wirkung erzielen? Die Antwort ist einfach: Setzen Sie sich mit Trends im Verhalten junger Menschen und im Lernen auseinander. Um eine nachhaltige City oder Region of Learning aufzubauen, ist es wichtig, Trends und neue Entwicklungen bei jungen Menschen (in Ihrer Stadt oder Region) im Auge zu behalten und herauszufinden, wie junge Menschen lernen. Entwerfen Sie eine kurz- und langfristige Strategie für Ihre City oder Region unter Berücksichtigung dieser Trends.

Was ist ein Trend? Trends sind aktuelle Entwicklungen, die auf Veränderungen in der Gesellschaft (und somit auch auf zukünftige Veränderungen) hinweisen.

Trends verfolgen Es gibt viele Möglichkeiten, Trends zu finden und zu verfolgen. Einige Personen nutzen die Sozialen Medien, andere lesen nationale und internationale Artikel oder Blogs. Wir

⁶ Youth Activism Project, 2018



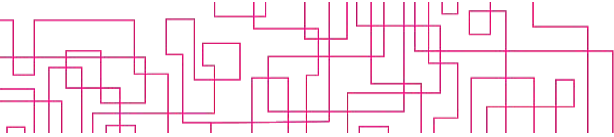
empfehlen, mit dem Cities and Regions of Learning - Netzwerk in Kontakt zu bleiben und so Geschehnisse in den verschiedenen Städten und Regionen miteinander zu teilen. Vor allem sollten Sie aber den Jugendlichen zuhören. Sie sind Ihre "KundInnen" und entscheiden, ob sie an dem Lernangebot Ihrer Stadt oder Region teilnehmen möchten oder nicht. Dies ist abhängig von Bedürfnissen oder neuen Technologien, die die Jugendlichen ausprobieren möchten.

Erkenntnisse hinterfragen Welche Zusammenhänge bestehen zwischen den Fakten und Ergebnissen, die Sie herausgefunden haben? Welche Entwicklungen und Werte stecken hinter Ihren Erkenntnissen? Sind Ihre Fakten und Ergebnisse repräsentativ oder nur die Meinung, einzelner Personen?

Ergebnisse aufbereiten Wenn Sie genug über relevante Trends herausgefunden haben, arbeiten Sie diese mit Bildern, Text usw. aus, damit Sie Ihre Erkenntnisse teilen und die Trends als Grundlage verwenden können, um andere Menschen an Bord Ihrer City oder Region of Learning Plattform zu holen.

Trends nutzen Ein Trend oder ein Spiel kann zu einem Hype werden - denken Sie beispielsweise an Pokemon, was unter jungen Menschen zu einem echten Hype wurde. Es kann interessant sein, einen Hype als Methode für Lernaktivitäten auf Ihrer City oder Region of Learning-Plattform einzubauen. So ein Trend innerhalb einer Aktivität ist eine Abwechslung und kann Personen weiterhin motivieren oder andere Jugendlichen für Lernmöglichkeiten begeistern, die ohne diesen Gamification-Aspekt nicht teilnehmen würden.

Verwenden Sie jedoch nur Trends, die für Ihre Stadt oder Region relevant sind und die die Jugendlichen betrifft und interessiert. Vielleicht sind Anbieter von Lernerfahrungen der Meinung, dass Lese- und Schreibfähigkeit äußerst wichtige Aspekte sind, junge Menschen interessieren sich aber mehr für den Klimawandel. In diesem Fall könnten Sie versuchen, durch Aktivitäten zum Thema Klimawandel die Lese- und Schreibfähigkeit junger Menschen zu verbessern.



Arbeitsblatt "Lerntrends"

Trends verfolgen

Bauchgefühl	Gibt es Fakten, die Ihr Bauchgefühl belegen? Wenn ja, welche?

Erkenntnisse hinterfragen

Welche Zusammenhänge bestehen zwischen den Fakten und Ergebnissen, die Sie herausgefunden haben?

1. Welche Entwicklungen stecken hinter Ihren Erkenntnissen?
2. Welche Werte stecken hinter Ihren Erkenntnissen?
3. Sind Ihre Fakten und Ergebnisse repräsentativ oder nur die Meinung, einzelner Personen?
4. Wie wichtig sind die Trends für die UserInnen Ihrer Plattform?
5. Welche Möglichkeiten gibt es, diese Trends zu nutzen?

Ergebnisse aufbereiten Wenn Sie genug über relevante Trends herausgefunden haben, arbeiten Sie diese mit Bildern, Text usw. aus, damit Sie Ihre Erkenntnisse teilen und die Trends als Grundlage verwenden können, um andere Menschen an Bord Ihrer City oder Region of Learning Plattform zu holen.

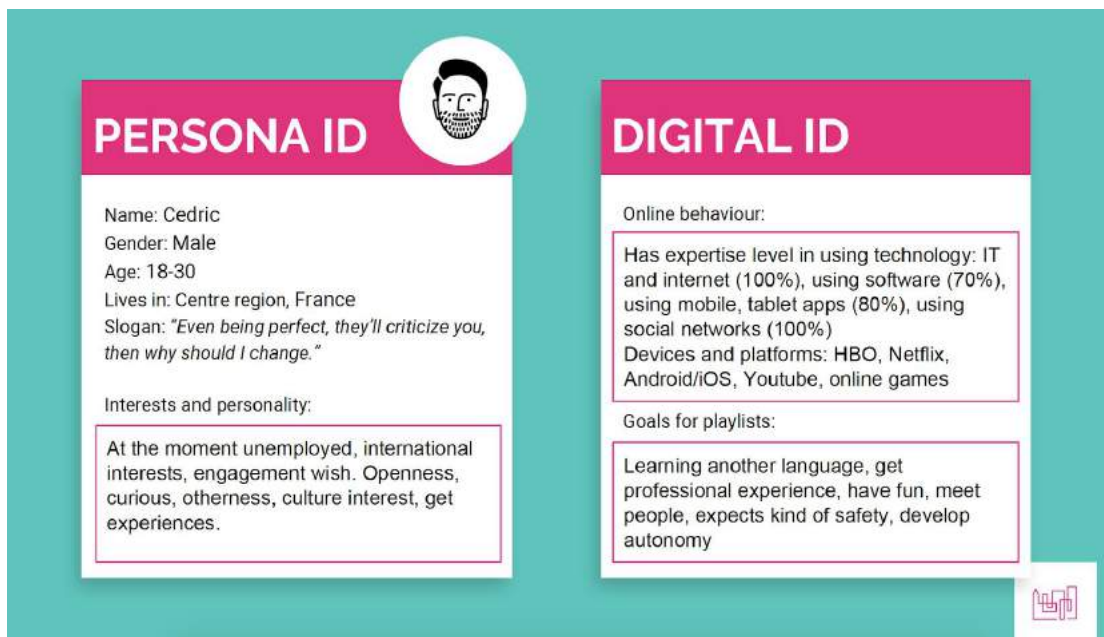
Planen Sie, wie und wo Sie den Trend in Ihrer City oder Region of Learning einbauen können.

...

4.7. Arbeitsblatt “Benutzerprofile”

Eine Benutzerprofil ist eine sehr detaillierte Beschreibung eines Users/ einer Userin der City oder Region of Learning-Plattform. Mithilfe dieser einzelnen Profile können Sie sich in “reale” UserInnen einfühlen, anstatt nur über allgemeine Zielgruppen nachzudenken, die in der Praxis eher schwer erreichbar sind. Durch das Entwerfen eines Benutzerprofils mit einer detaillierten Beschreibung des Users/der Userin Ihrer Plattform stellen Sie sicher, dass die Zielgruppe Ihre Plattform optimal nutzen kann.


Ein Beispiel für ein Benutzerprofil eines Users der City und Region of Learning-Plattform:



The image shows a completed user profile card for a user named Cedric. The card is divided into two main sections: PERSONA ID and DIGITAL ID. The PERSONA ID section includes personal details like name, gender, age, and location, along with a slogan and interests. The DIGITAL ID section details online behavior, technology expertise, and goals for playlists.

PERSONA ID	DIGITAL ID
<p>Name: Cedric Gender: Male Age: 18-30 Lives in: Centre region, France Slogan: "Even being perfect, they'll criticize you, then why should I change." Interests and personality: At the moment unemployed, international interests, engagement wish. Openness, curious, otherness, culture interest, get experiences.</p>	<p>Online behaviour: Has expertise level in using technology: IT and internet (100%), using software (70%), using mobile, tablet apps (80%), using social networks (100%) Devices and platforms: HBO, Netflix, Android/iOS, Youtube, online games Goals for playlists: Learning another language, get professional experience, have fun, meet people, expects kind of safety, develop autonomy</p>

Erstellen Sie eine oder mehrere Benutzerprofile für **Ihre** City oder Region of Learning-Plattform. Verwenden Sie dabei Ihre Rechercheergebnisse zu den Bedürfnissen der Lernenden.



The image shows a blank template for creating a user profile card. It follows the same layout as the example above, with sections for PERSONAL ID and DIGITAL ID, but with empty boxes for user input.

PERSONAL ID	DIGITAL ID
<p>Name: Gender: Age: Live in: Slogan: Interests and personality:</p>	<p>Online behaviour: Goals for playlists:</p>

Quellen

Die Informationen in diesem Starter-Kit stammen aus diesen Quellen oder sind von diesen inspiriert:

- LRNG Partner Handbook v.1,
<https://www.lrng.org/playgroundcity/activity/lrng-partner-handbook> (Stand: 10.07.2017)
- Connected Learning Alliance, <https://clalliance.org/about-connected-learning/> (Stand: 14.02.2018); <https://clrn.dmlhub.net/>, (Stand: 15.12.2018)
- Inspelen op trends, het waarom en het hoe,
<https://www.anneraaymakers.nl/inspelen-op-trends-waarom-en-hoe/>, Anne Raaymakers;
(Stand: 01.02.2020)
- Connected Learning: an agenda for research and design,
http://eprints.lse.ac.uk/48114/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_Livingstone%2C%20S_Livingstone_Connected_learning_agenda_2010_Livingstone_Connected_learning_agenda_2013.pdf , LSE Research online, Mizuko Ito et al,
(Stand: 17.02.2018)
- "What is Youth Participatory Action Research? A where-to-start guide for youth, educators, and youth workers around the world
<https://youthactivismproject.org/wp-content/uploads/2018/05/Youth-Activism-Project-YPA-R-Guide.pdf>, (Stand: 28.11.2019)

Impressum

Das Starter-Kit entstand im Rahmen des Projekts „Connected Spaces of Learning in Europe“ durch eine Kooperation folgender Partner:

LAND	ORGANISATION	AUFGABE
Litauen	Nectarus	Partner
Niederlande	Breakthrough Foundation	Partner
Frankreich	Centraider	Partner
Spanien	Cazalla Intercultural	Partner
Deutschland	GOEUROPE! Europäisches Jugend Kompetenz Zentrum Sachsen-Anhalt (c/o Deutsches Rotes Kreuz Landesverband Sachsen-Anhalt e.V.)	Antragsteller/Koordinator
Litauen	Vilnius open youth center "Mes"	Verbundene Einrichtung
Frankreich	Region Centre-Val de Loire	Verbundene Einrichtung
Spanien	Consejo de la Juventud de Lorca (CJLorca)	Verbundene Einrichtung
Deutschland	Internationaler Bund, IB Mitte gGmbH	Verbundene Einrichtung
Irland	Badgecraft Ireland	Verbundene Einrichtung



Und was nun? Wie werde ich Partner im City and Region of Learning - Netzwerk?

Organisationen oder Institutionen, die daran interessiert sind, Partner im Netzwerk der Cities and Regions of Learning zu werden, können dies in einer E-Mail an info@badgecraft.eu mitteilen.

Haftungsausschluss: Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt. Die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Dieses **STARTER-KIT** wird regelmäßig aktualisiert. Stellen Sie sicher, dass Sie unsere neueste Version verwenden.