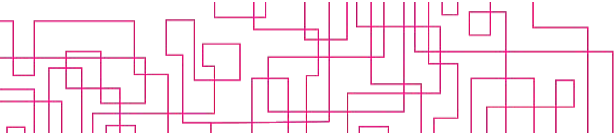


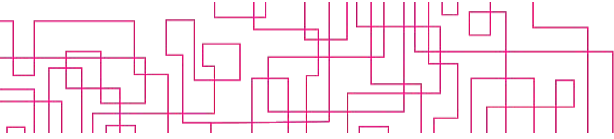
STARTERKIT





Inhoud

SAMENVATTING	3
WOORDENLIJST	4
1. Wat is een City or Region of Learning?	5
2. Uw City of Learning in kaart brengen	6
2.1 In kaart brengen	6
2.2 Beginnen met onderzoek	7
2.3 Leermogelijkheden in kaart brengen	11
3. Ondersteuning voor Learning Provider	12
3.1 Een kennismakingssessie voor Learning Providers	12
3.2 Een activiteit op het platform aanmaken	12
3.3 Open badges - een tool die leren en prestaties herkent	14
3.3 Hoe maak je een Learning Playlist	16
SLOTWOORD	20
4. Bijlagen	21
4.1 Good practices	21
4.2 Connected Learning	30
4.3 Onderzoeksvragen voor belanghebbenden	35
4.4 Vragen aan jongeren	36
4.5 Door jongeren geleid participatief actie onderzoek	37
4.6 In kaart brengen van Trends	41
Werkblad Trends in leren	42
4.7. Werkblad "User persona"	43
BRONVERMELDING	44
CREDITS	45



SAMENVATTING

Deze Starter Kit ondersteunt organisaties bij het bouwen van hun Cities and Regions of Learning (CRoL) en is gebaseerd op leerervaring van partners die Cities and Regions of Learning op de volgende locaties hebben ontwikkeld:

- Saksen-Anhalt (regio in Duitsland)
- Vilnius (stad in Litouwen)
- Lorca (stad in Spanje)
- Tilburg (stad in Nederland)
- Zuid-Savo (regio in Finland) en
- Val de Loire (regio in Frankrijk).

Tijdens het opzetten van Cities and Regions of Learning hebben we van veel mensen geleerd. Heel belangrijk waren alle jonge mensen die met ons hebben samengewerkt, naar ons werk hebben gekeken, ideeën hebben gegeven en hebben ondersteund in ons Design Thinking proces. We hebben veel opgestoken van de processen van onze mede City of Learning partners. En we leerden van de mensen die werken bij organisaties (niet-formeel, informeel en formeel), gemeenten en bedrijven.

We zijn erg blij om nu via deze Starter Kit te delen wat wij bij het ontwikkelen van Cities of Learning hebben ontdekt, welke middelen wij hebben gebruikt en wat voor ons heeft gewerkt. Hopelijk zullen we je inspireren om jouw City of Learning te starten en deze te laten groeien. Natuurlijk zijn er nog veel meer manieren om een City of Learning te runnen. Het succes van een City of Learning is afhankelijk van de inzet van mensen en gebaseerd op de behoeften van de gebruikers van het online platform. Voel je daarom vrij om te gebruiken wat je nodig hebt en pas aan waar je wilt.

Hoofdstuk 1 van de Starter Kit legt uit wat we verstaan onder Cities of Learning en tonen we de belangrijkste functies die beschikbaar zijn op het platform. Hoofdstuk 2 gaat over het starten van jouw City of Learning, wat zijn de eerste stappen voordat je het platform betreedt, wat heb je nodig om onderzoek te doen voor jouw stad en hoe kun je kiezen wat en wie op het platform zal verschijnen. In hoofdstuk 3 leer je hoe jouw profiel, activiteiten en een Playlist kunt aanmaken. We besteden ook tijd aan hoe de automatisch aangemaakte badges eventueel gewijzigd kunnen worden. Dit zijn de belangrijkste onderdelen van onze Starter Kit. Na deze hoofdstukken vindt u in de bijlagen de aanvullende hulpmiddelen die u helpen bij het maken van een City of Learning, evenals voorbeelden en good practices van de projectpartners. We hopen dat onze Starter Kit je zal helpen bij het ontwikkelen van jouw online platform voor jouw stad en het je zal inspireren om spannende leermomenten te creëren!

WOORDENLIJST

TERM	DEFINITIE
City of Learning	Een stad die de passies en interesses van haar burgers verbindt met de leermogelijkheden in verschillende gebieden en het online platform gebruikt om flexibele leertrajecten en erkenningssystemen te bieden.
City of Learning Platform	Een digitaal platform dat leermogelijkheden in kaart brengt en mensen kansen biedt om hun passie of leerdoelen op een flexibele en open manier na te streven. Het platform biedt Learning Providers mogelijkheden om lokale of digitale activiteiten en Learning Playlists aan te bieden. Platform genereert Open digitale badges voor elke activiteit of afspeellijst.
Connected Learning	" <i>Connected Learning</i> is wanneer iemand een persoonlijke interesse nastreeft met de steun van leeftijdsgenoten, mentoren en/of zorgzame volwassenen, en dit op een wijze die voor hen kansen bieden." ¹ Lees meer in de bijlage.
Learning Provider	Een organisatie of een persoon die educatieve kansen biedt.
Learning Playlist	Een reeks uiteenlopende activiteiten die gezamenlijk tot een flexibel leertraject leiden, eindigend met een digitale Open badge.
Open badge	Een digitaal en geverifieerd prestatiebewijs. Met open digitale badges kunnen Learning Providers leerervaringen bevestigen en kunnen leerlingen hun leerprestaties presenteren. Elke uitgegeven badge volgt de internationale technische standaard van Open Badges.
Trends	Waarneembare ontwikkelingen die wijzen op maatschappelijke veranderingen (en dus ook in de toekomst).

¹ Connected Learning Lab

1. Wat is een City or Region of Learning?

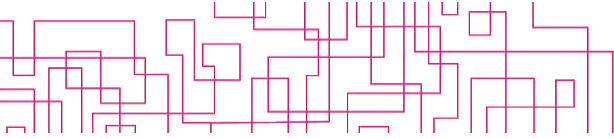
Het Platform Cities of Learning (CRoL) gebruikt de nieuwste digitale technologie om leermogelijkheden en leeransen bij u in de stad of regio in kaart te brengen. Het online platform biedt lokale en digitale activiteiten die eventueel gezamenlijk een Learning Playlist kunnen vormen. Het platform gebruikt digitale Open Badges om het geleerde en prestaties te (h)erkennen en te waarderen. Jouw stad of regio kan een partner worden van dit platform. Je krijgt dan toegang tot het online platform waarmee unieke leerpaden ontwikkeld kunnen worden. Het platform biedt de volgende functies:

- Interactieve kaart met zoek- en filtermogelijkheden voor gebruikers en organisaties om eenvoudig door de leer activiteiten in uw stad te navigeren.
- Learning Playlists waarbij door lokale partners ontwikkelde offline en online activiteiten gecombineerd kunnen worden tot thematische leerpaden.
- Digitale open badges voor gebruikers en organisaties opdat zij een activiteit op een visuele en veilige manier kunnen monitoren, verifiëren en zichtbaar maken.



In het platform zijn de European Skills, Competences, Qualifications and Occupations (ESCO) database geïntegreerd. Elke activiteit wordt afgestemd op een reeks vaardigheden (minimaal 1 en maximaal 5 vaardigheden per activiteit). De gebruiker kan alle vaardigheden, competenties en kwalificaties zien die verband houden met een activiteit of een Learning Playlist.

Organisaties die het platform gebruiken hebben toegang tot gegevens over leren en impact.



2. Uw City of Learning in kaart brengen

2.1 In kaart brengen

Om uw stad in kaart te brengen moet u te een aantal stappen doorlopen:

1. Start met een onderzoek naar de leerbehoeften en interesses van de beoogde gebruikers van het platform in jouw stad.
2. Op basis van het onderzoek dat is gedaan beslis je wat het meest nodig is en gewaardeerd wordt als leerervaring.
3. Wees ervan bewust dat de gebruikers van jouw City of Learning platform jongeren zijn. Betrek jongeren via participatieve methoden bij alle onderzoek, ontwikkeling en vervolgstappen.
4. Breng beschikbare leeractiviteiten in jouw stad samen met jongeren in kaart en begin met het promoten van de ideeën bij alle organisatoren van activiteiten en andere belanghebbenden.
5. Na het in kaart brengen van de leermogelijkheden, behoeften van jongeren en de trends die gaande zijn, is het tijd om te beslissen hoe de strategische focus en prioriteiten eruit zullen zien.

Een strategische focus zou kunnen zijn: het verbeteren van

- Een gezonde levensstijl voor iedereen in uw stad
- Meer jongeren die deelnemen aan internationaal vrijwilligerswerk
- Betere werknemers vaardigheden voor risicovolle jongeren
- Ondersteuning immigranten om de nationale taal te leren
- Vergroten van digitale en technische vaardigheden voor betere kansen op werk

Wanneer de strategische focus is bepaald en de prioriteiten zijn aangegeven is het belangrijk deze te verbinden met de prioriteiten, passies en belangen van de jongeren.

6. Creëer een adequate communicatiestrategie voor uw City of Learning.

Het volgende deel geeft u enkele voorbeelden over hoe het in kaart brengen van leer activiteiten in steden van het Cities of Learning Netwerk is gedaan. Deze voorbeelden kun je gebruiken, maar wanneer je eigen onderzoeksmethoden en manieren hebt die beter werken in jouw City of Learning dan kun je het natuurlijk op jullie eigen manier doen!

2.2 Beginnen met onderzoek

Doelstellingen

De hoofddoelstellingen van het onderzoek zijn:

- Voor jouw stad prioriteiten vormgeven en leerprogramma's ontwerpen gebaseerd op **inzichten van je doelgroep**.
- Gezamenlijk met **relevante belanghebbenden** de prioriteiten, de lokaal relevante sectoren en vaardigheidsdomeinen, en de leer mogelijkheden in kaart brengen.
- Relevante input verzamelen voor het bouwen van een lokale **communicatiestrategie**.

ONDERZOEKSFOCUS

Het onderzoek kan gericht zijn op deze drie hoofdgebieden:

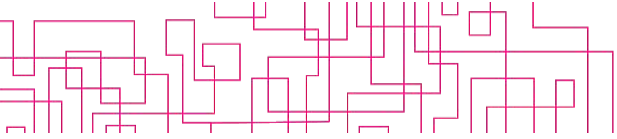
1. Hoe een breed netwerk van belangrijke actoren op te zetten die de implementatie van leer mogelijkheden in jouw stad kunnen ondersteunen via eventuele deelname aan en promotie van uw City of Learning.
2. Hoe de noodzakelijke voorwaarden te scheppen voor het gebruik van een online City of Learning platform:
 - a. in kaart brengen van de interesses en mogelijkheden
 - b. het ontwerpen van leertrajecten
 - c. het herkennen en waarderen van leren
3. Hoe een aantrekkelijke communicatie te creëren en en middelen beschikbaar te stellen om uw City of Learning te promoten.

ONDERZOEKSGROEPEN

Het onderzoek is opgezet om relevante doelgroepen te betrekken. Hieronder staan aanbevelingen voor het plannen en ontwerpen van betrokkenheid van onderzoeksgroepen:

Aanbevelingen voor het betrekken van **jongeren**:

- definieer specifieke leeftijdsgroepen (bijvoorbeeld 13 tot 17, 18 tot 25) - meestal verschillen hun leerbehoeften, interesses en leertrajecten.
- Zorg voor een goede vertegenwoordiging van leeftijd, gender, profiel van de jongeren.
- Betrek zowel jongeren die actief betrokken zijn bij het formele onderwijssysteem, als jongeren die geen deel uitmaken van het formele onderwijs of die worstelen met traditioneel onderwijs (inclusief bijvoorbeeld jeugd in het zorgsysteem).



- Combineer conventionele onderzoeksmethoden (bijv. Enquêtes, focusgroepen) en interactieve activiteiten (bijv. Workshops, [Kahoot! -Sessies](#), [World Cafe](#), [Actionbound](#)).
- Gebruik de al aanwezige mogelijkheden en locaties waar jongeren al zijn om hen te bereiken (bijvoorbeeld educatieve instellingen, sportclubs, grotere evenementen en activiteiten).

In de bijlagen 4.3, 4.4 en 4.5 staan de onderzoeksvragen die ons hebben geholpen bij het ontwikkelen van onze Cities of Learning.

Aanbevelingen voor het betrekken van **relevante belanghebbenden**:

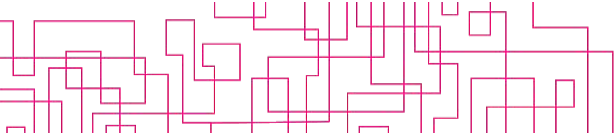
- definieer specifieke groepen belanghebbenden die invloed hebben en / of worden beïnvloed door ontwikkelingen van uw City of Learning. Potentiële groepen:
 - opvoeders, niet-formele opvoeders, jeugdwerkers
 - ouders en verzorgers
 - NGO's, maatschappelijke en culturele organisaties
 - bestuurders en besluitvormers van onderwijs, opleiding en jeugdwerk / niet-formeel onderwijs
 - onderzoekers en academici
 - vertegenwoordigers van het bedrijfsleven en werkgevers
 - incubators, startups, co-working spaces
 - anders
- Zorg voor een goede balans en geef gelijke waarde aan input verzameld van verschillende groepen belanghebbenden.
- Betrek waar mogelijk verschillende groepen belanghebbenden bij gezamenlijke co-ontwerpsessies om prioriteiten te identificeren en leermogelijkheden in een gebied in kaart te brengen.
- belanghebbenden kunnen erg volle werkagenda's hebben, kies voor effectieve en efficiënte methoden om hun input te verzamelen.

ONDERZOEKSMETHODEN

Om door te gaan met het gebruikersonderzoek kunt u één of een combinatie van de volgende methoden kiezen:

- **Enquêtes** - Een reeks vragen die aan potentiële gebruikers van het City of Learning-platform worden gesteld, zal helpen om meer te weten te komen over de mensen die de site zullen bezoeken.

Aanbevolen voor het bereiken van een groter aantal lokale jongeren en educators. Antwoorden op de vragen moeten de onderzoekers in staat stellen kwantitatieve informatie te verzamelen.



- **Focusgroepen** - Gemodereerde discussies met een groep mensen om te leren over hun mening, ideeën en verlangens voor het platform en de implementatie van City of Learning.

Aanbevolen voor onderzoek met groepen mensen die sommige eigenschappen delen (bijv. rol in leren, leeftijdsgroep, etc.).

- **Individuele interviews** - één-op-één discussies om te leren hoe een bepaald individu over het platform en het idee van Cities of Learning denkt. Ze stellen de onderzoeker in staat om gedetailleerde informatie te krijgen over iemands eigenschappen, verlangens en ervaringen.

Aanbevolen voor gebruik met moeilijker te bereiken belanghebbenden of experts die nogal druk zijn.

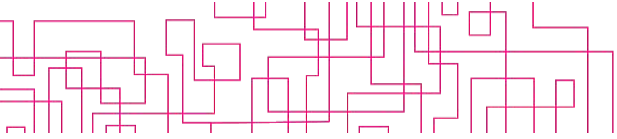
- **Participatieve onderzoeksmethoden** - Groepsgerichte interactieve activiteiten of workshops ([Kahoot! -Sessies](#), [World Cafe](#), [Actionbound](#)) om eigenschappen, ideeën en verlangens over het platform te leren kennen en om te helpen bij de implementatie van City of Learning. Als je geïnteresseerd bent om jongeren deel te laten nemen en hen een actief onderdeel van het onderzoek te laten worden, kun je door jongeren geleid participatief actieonderzoek (YPAR) uitproberen. Door jongeren geleid participatief actieonderzoek is een benadering van wetenschappelijk onderzoek en sociale verandering gebaseerd op gelijkheidsbeginselen die jongeren betreft bij het identificeren van prioriteiten die relevant zijn voor hun eigen leven, onderzoek doen om de prioriteiten te begrijpen en pleiten voor veranderingen op basis van onderzoeksgegevens.

Aanbevolen voor gebruik met moeilijker bereikbare groepen jongeren die anders niet zouden reageren op conventionele onderzoeksmethoden.

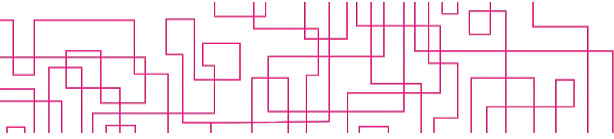
- **Personas** - Het creëren van een representatieve gebruiker op basis van de beschikbare gegevens en gebruikers interviews. Hoewel de persoonlijke gegevens van de personage fictie kunnen zijn, is de informatie die wordt gebruikt om het gebruikerstype te maken dat niet.

Aanbevolen om te gebruiken met de professionals die direct betrokken zijn bij de ontwikkeling van de City of Learning.

- **Toekomstige trends in kaart brengen.** Wat is een trend? Trends zijn waarneembare ontwikkelingen die wijzen op veranderingen in de samenleving (en dus ook in de toekomst). Duik in trends in gedrag van de doelgroep en hoe deze leren. Om een duurzame City of Learning te creëren, is het belangrijk om trends en nieuwe ontwikkelingen in de samenleving,



onder uw doelgroep, en over hoe de doelgroep leert in de gaten te houden. En ontwerp uw korte en langetermijnstrategie met deze trends in gedachten. Lees meer in de bijlage 4.6.



2.3 Leermogelijkheden in kaart brengen

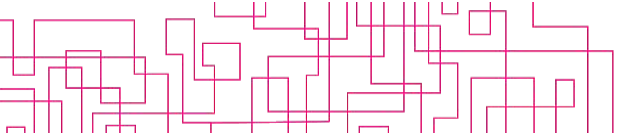
Een leermogelijkheid is een plek of activiteit waar leren plaatsvindt. Een organisator is een organisatie, een groep mensen of gewoon een individu die leermogelijkheden in de stad of regio voorstelt. Dit kan in een gebouw zijn zoals een buurthuis, museum, school, sporthal, bedrijf, kerk, enz. Maar een leermogelijkheid kan ook een plek zijn zonder een zichtbare constructie zoals een park, een digitale activiteit, of bijvoorbeeld een groep vrienden die activistische-evenementen organiseert.

Het in kaart brengen van de leermogelijkheden in uw City of Learning betekent dat u een onderzoek of inspectie uitvoert om een nauwkeurig overzicht te krijgen van de potentiële organisatoren van de leeractiviteiten in uw stad of regio, u bepaalt de situatie van uw stad of regio. Wanneer u de leermogelijkheden in uw stad in kaart heeft gebracht, zal dit de condities of zingeving van uw City of Learning vaststellen.

Voordat u begint met het in kaart brengen van leermogelijkheden, beslis of en hoe u de organisatoren van leermogelijkheden wilt ondersteunen bij het zichtbaar zijn op het online platform. Informeert u hen slechts over de mogelijkheid om hun activiteiten te presenteren op het online platform van uw stad of regio of plaatst u activiteiten voor hen op het platform?

De informatie van organisatoren van activiteiten die kan verzameld kan worden:

- Informatie (naam van de organisator, beschrijving van de organisator, land, voorkeurstaal, adres, telefoonnummer, e-mail, website, contactpersonen, twitter, facebook, logo afbeelding)
- Type leeractiviteit ; evenement, stage, vrijwilligerswerk, digitale ervaring, project, open ruimte, cursus, workshop.
- Op welk interessegebied van leerlingen richten ze zich; Technologie en computers, sport en actieve levensstijl, carrière en werkbereidheid, knutselen en maken, maatschappelijk engagement, creativiteit en design, ervaring in het buitenland, kunst en cultuur, levensvaardigheden, internationaal en intercultureel.
- Heeft de organisator een specifieke doelgroep, kunt u activiteiten al programmeren op het platform, welke methoden worden er gebruikt.
- Welke kansen bieden ze voor jongeren?



3. Ondersteuning voor Learning Provider

3.1 Een kennismakingssessie voor Learning Providers

Bij het starten van een City of Learning wilt u bestaande en nieuwe leermogelijkheden van uw stad of regio laten zien. Het [platform Cities of Learning](#) ondersteunt deze behoefte. Learning Providers in uw stad of regio kunnen evenementen, leertrajecten publiceren en Open Badges uitgeven. Een organisator kan elke organisatie, een groep jongeren, het bedrijfsleven, formeel onderwijs, sportclub, gemeente, enz. zijn die een educatieve activiteit aanbiedt.

[Deze slides](#) zullen u ondersteunen bij het werven van leerproviders voor het platform City of Learning. Maak gerust een kopie van het Slide-deck en verander het naar uw wensen. De opmerkingen onder aan de dia kunnen u ondersteunen bij het geven van een presentatie of workshop.

3.2 Een activiteit op het platform aanmaken

Een gebruiker kan elk type activiteit/leerkans maken door naar het dashboard op het platform te gaan, de organisatie te kiezen die de activiteit aanbiedt en vervolgens op "Activiteit maken" te klikken. Vul het formulier in om een activiteit te beschrijven en op het platform weer te geven.

Wanneer je een workshop aan organisatoren verzorgt en alle deelnemers hebben laptops of telefoons, dan kun je eventueel de deelnemers 30-60 minuten de tijd geven om een activiteit rechtstreeks op het platform te plaatsen. Wanneer er technische beperkingen zijn of deelnemers hebben geen laptop of telefoon, dan is het papieren werkblad een middel om te gebruiken. Dit werkblad heeft dezelfde vragen als het online formulier, alleen de omslagafbeelding en het activiteiten logo die vereist zijn op het online platform zullen dan nog aangevuld moeten worden.

Het is van essentieel belang dat organisatoren van een activiteit eerst overwegen wat de passies, interesses en behoeften van de doelgroep is en wat de Learning Provider de doelgroep te bieden heeft. Cities of Learning is veel meer dan alleen een eenvoudige activiteitenoverzicht. Het platform biedt de mogelijkheid om flexibele leertrajecten voor jongeren te bouwen. Daarom kan de activiteit persoonlijk of digitaal zijn en kan het de start zijn van een langere leerreis.



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 - een tool die leren en prestaties herkent

De makers van het platform werken sinds 2012 met de Open badge-standaard. Open badge is een digitaal geverifieerde referentie bestaande uit afbeeldingen en meta-gegevens die erin zijn gecodeerd.

Gebruikers kunnen badges verdienen op basis van de criteria die door de Learning Providers zijn gedefinieerd. Badges kunnen worden bekeken op het dashboard van de gebruiker en overall online worden gedeeld. De gebruiker kan zijn prestaties en leertrajecten tonen door Open digitale badges online te delen.

GEMAKKELIJKE BADGE-CREATIE

Elke activiteit en elke learning playlist heeft een badge op het platform 'Cities of Learning'. In feite worden badges automatisch door het platform gemaakt en kunnen ontwikkelaars van activiteiten indien nodig de badge-inhoud gemakkelijk bewerken.

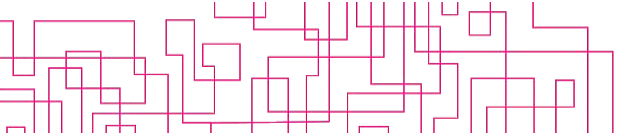
Wanneer er een activiteit wordt beschreven, maakt het platform "City of Learning" *automatisch een open badge* door de volgende metagegevens toe te voegen:

1. Badgenaam: automatisch toegevoegd vanuit de *activiteitnaam*
2. Badgebeschrijving: automatisch toegevoegd vanuit de *activiteitbeschrijving*
3. Badgecriteria: automatisch ingesteld en kan gemakkelijk worden uitgegeven via het scannen van een QR-code. De QR-code en tekstcode worden automatisch via het platform aangemaakt. De QR-code kan eenvoudig worden weergegeven vanaf het platform en deelnemers aan een activiteit kunnen de code scannen om een badge te verdienen.
4. De badge afbeelding wordt automatisch gegenereerd. Alle badges op het platform hebben een kleur die wordt bepaald door het team van de City of Learning. De badge afbeelding heeft een zeshoekige vorm en de activiteit afbeelding wordt geïmporteerd als achtergrondafbeelding. Het pictogram in het midden van de badge vertegenwoordigt de gekozen interesse categorie. Op deze manier zijn alle badges uniek en vormen ze tegelijkertijd een uniforme visuele identiteit voor het City of Learning platform.

UW BADGE BEWERKEN

In sommige gevallen wilt u misschien dat uw badge-beschrijving anders is dan uw activiteit beschrijving. Misschien wilt u de criteria of de methode voor het uitgeven van badges wijzigen. Dit kunt u op deze manier aanpassen:

1. Ga naar de activiteit in en klik op "Bewerken" naast de badge.
2. Klik op "publicatie ongedaan maken" en wijzig de gewenste gegevens.
3. Klik op "opslaan en publiceren" en de badge wordt meteen bijgewerkt.



MANIEREN OM EEN BADGE UIT TE GEVEN

U kunt op verschillende manieren een badge uitgeven. Kies de manier die het beste bij de doelstelling van uw activiteiten of de Learning Playlist past.

1. **Geef een badge uit door een QR-code te scannen.** De QR-code wordt automatisch door het platform gegenereerd. Deze methode is vooral geschikt voor activiteiten waarbij deelnemers fysiek naar de activiteit komen en organisatoren kunnen beslissen wanneer ze een badge uitgeven. Bij deze methode zullen de gebruikers/deelnemers geen ander bewijs aan de badge toevoegen. De badge zelf is een bewijs van deelname.
2. **Geef een badge per e-mail uit.** Deze methode past goed als mensen de QR-code niet ter plaatse konden scannen, of wanneer deelnemers deelnamen aan een digitale ervaring. Het is noodzakelijk dat de organisator e-mailadressen van de deelnemers heeft.
3. **Taken instellen om een badge te verdienen.** In veel gevallen is het logisch dat een badge niet wordt uitgegeven voor enkel deelname aan een activiteit, maar dat de badge wordt verdiend bij het voltooien van bepaalde taken. De organisator kan één of meer taken voor elke badge definiëren en een deelnemer vragen om bewijsmateriaal te uploaden - elk soort bestand: tekst gebaseerde reflectie; een video, een afbeelding; een link, enz. De organisator kan op het platform de beoordeling op drie verschillende manieren instellen:
 - a. zelfbeoordeling. Bewijs wordt zelf goedgekeurd bij het uploaden. Dit is een goede methode als je je leerproces baseert op vertrouwen en zelfreflectie.
 - b. Peer-assessment. U kunt op het platform een aantal personen die deelnamen aan dezelfde activiteit, bevoegdheid geven om bewijs moeten goedkeuren. Pas daarna wordt een badge uitgegeven. Deze methode is relevant wanneer bij de activiteit meerdere mensen betrokken zijn bij het uitvoeren van bepaalde taken.
 - c. Externe beoordeling. Deze methode is geschikt als organisatoren van activiteiten bereid zijn om het bewijs te zien en de kennis hebben om het te beoordelen en goed te keuren. Dit is de meest top-down benadering en geschikt voor meer rigide educatieve programma's.

3.3 Hoe maak je een Learning Playlist

Het platform Cities of Learning maakt het ontwerpen van flexibele of vaste leertrajecten mogelijk. We noemen ze Learning Playlists. Eerst moet u verschillende activiteiten hebben geüpload op het platform. U kunt deze activiteiten combineren en presenteren als een leerpad. Er zijn een paar basisstappen om Learning Playlists te creëren:

1. Denk aan de naam van een Playlist en voeg een korte beschrijving van de Learning Playlist toe.
2. Voeg desgewenst video's van YouTube of Vimeo toe om de essentie van je Learning Playlist te presenteren.
3. Kies wie de organisator is en voeg een omslagafbeelding toe voor de Learning Playlist.
4. Voeg activiteiten toe aan de Learning Playlist.
5. Bepaal de volgorde van activiteiten en beslis of deelnemers deze in een strikte of flexibele volgorde dienen te voltooien.
6. Selecteer welke activiteiten verplicht zijn om een badge voor de Learning Playlist te verdienen. Er moet ten minste één verplichte activiteit zijn.
7. Klik op 'Publiceren' en je Learning Playlist is klaar, inclusief de automatisch gegenereerde open digitale badge.

Wanneer je meer tips over learning playlists wilt of learning playlists in een evenement wilt presenteren, kun je daarvoor naar: [slide-deck](#). Maak een kopie van de slides en pas deze aan uw behoeften aan.

Als mensen geen apparaten of internetverbinding hebben tijdens de workshop over het ontwerpen van Learning Playlists, kunt u het werkblad op de volgende pagina gebruiken en verschillende exemplaren afdrukken voor de deelnemers aan de workshop.



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:

Checklist voor een goede Learning Playlist

Deze checklist is gebaseerd op de aanbevelingen van de winnaars van de 6e wedstrijd Digital Media and Literacy². 11 organisaties hebben subsidies ontvangen om Playlists in de VS te maken.

We nodigen u uit om dit overzicht te gebruiken en daarnaast ook zelf te bedenken wat een goede Playlist dient te hebben, naast de aanbevelingen van deze organisaties.

Zet alleen een (☒) bij die items van de checklist die u in uw Learning Playlist heeft gebruikt.

Hebben we nagedacht over hoe ...

ONTWERP PLAYLIST

- relevante organisaties en jongeren bij verschillende ontwerpfasen betrokken kunnen zijn
- de vijf Design Thinking fasen te volgen (bijv. empathie, definieer, samenstellen, prototype en test)
- een gemeenschappelijke taal onder de co-ontwerpers te gebruiken, zodat zowel volwassenen als jongeren elkaar begrijpen
- flexibel te zijn en ons aan te passen aan de behoeften van jonge co-ontwerpers, en hoe beperkingen creatief om te zetten in ontwerp mogelijkheden.
- we kunnen beginnen met het eindproduct ontwikkelen en dan achteruit werken om de stappen te bouwen die nodig zijn voor de jeugd om een Playlist te ervaren
- tijd kunnen doorbrengen met de teams om gedeelde doelen te begrijpen en wat gedaan kan worden bij de Playlist ontwikkeling
- we de interesses, behoeften en betekenisvolle kansen voor jongeren goed kunnen onderzoeken
- we de middelen weten die nodig zijn om de inhoud van en een community rond de Playlist op te bouwen
- eerst met een kleinere Playlist te starten en er vervolgens meer ontwikkelen

TEST PLAYLIST

- Krijg zo veel mogelijk feedback van de doelgroep, deelnemers, gebruikers en partners die gebruik maken van de Playlist
- Plan voldoende tijd voor het testen en verbeteren van de Playlist
- Neem de tijd en geef de gelegenheid om te experimenteren

² DML competition Winner Hub:
<https://dmlcompetition.net/playlists-for-learning/winners-announcement/>

IMPLEMENTEER PLAYLIST

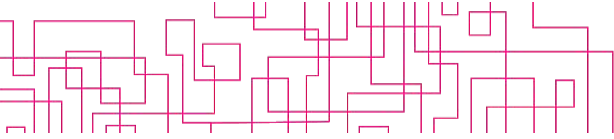
- Betrek professionals uit de branche als mogelijke mentor partners
- Maak Playlists belangrijk voor instellingen op stedelijk / regionaal niveau
- Zorg ervoor dat jongeren plezier hebben tijdens het leren
- Gebruik activiteiten van succesvol gebleken programma's
- Begin met activiteiten die succesvol en binnen redelijke tijd voltooid kunnen zijn
- Laat jongeren met de inhoud experimenteren voordat ze reflecteren over hun betrokkenheid of gerelateerde "taken" voltooien
- Hoogwaardige video-inhoud is noodzakelijk
- Bouw relaties op met inhoudelijk experts, docenten en mensen die met jeugd werken

BEOORDELING & BADGES

- U kunt, indien nodig, wijzigingen toepassen in de automatisch gegenereerde badge
- Vergeet niet om samen te werken aan badges en de criteria die u wilt gebruiken.
- Wees duidelijk over hoe bewijsmateriaal het bereiken van leerdoelen ondersteunt

RESULTATEN & IMPACT

- Stem Leerresultaten af op de huidige professionele loopbaan normen
- Leidt jonge mensen naar duurzame carrièrepaden die veel verder gaan dan ervaring met onze organisatie.
- Ontwikkelen duurzame afspeellijsten
- Maak kennis met de brede groep mensen die in hetzelfde werkveld zitten en leer van elkaar
- Begrijp wat je hoopt dat zowel jij als andere partners zullen winnen door samen te werken aan een Playlist



SLOTWOORD

We hopen dat je onze Starter Kit nuttig hebt gevonden. U kunt meer tips, goede voorbeelden, onderzoeksideeën, etc. bekijken in de bijlagen. Schrijf een e-mail naar info@badgecraft.eu wanneer u meer informatie wilt ontvangen of feedback hebt. Deze Starter Kit wordt voortdurend geëvalueerd en verbeterd naar aanleiding van ontvangen feedback en ervaringen.

We willen iedereen bedanken voor de inspiratie tijdens ons werk, vooral Timothy F. Cook en Leila Topic, die eerder bij het LRNG-platform werkten; Sybil Madison-Boyd, de directeur van het Learning Pathways Program bij Digital Youth Network en coördinator van de Chicago City of Learning. We willen onze grote waardering uitspreken aan het Duitse Nationale Agentschap van het Erasmus+ programma Jeugd voor het geloven in ons idee en het inzetten van waardevolle financiële middelen voor de ontwikkeling van ons platform binnen het project "Connected Spaces of Learning in Europe".

4. Bijlagen

4.1 Good practices



Doelgroepen + Behoeften en doelstellingen	
 BESCHRIJVING	<p>De belangrijkste focus van Lorca City of Learning is betere kansen creëren voor de werkgelegenheid en inzetbaarheid van jongeren uit de stad. Wij zijn van mening dat erkenning van competenties die zij hebben verkregen door deelname aan de activiteiten en het invullen van de Playlists, hen betere kansen geeft op het moment van het zoeken naar een baan. Op het platform kun je heel specifieke Playlists vinden, zoals: hoe zoek je naar een eerste baan en ook vrij algemene Playlists - hoe word je een lokale vrijwilliger in het jeugdcentrum. Maar dit alles dient de ontwikkeling van de competenties die hen uiteindelijk zullen leiden voor betere carrièremogelijkheden.</p>
 WAAR IS CONNECTED LEARNING?	<p>Voor ons is Connected Learning - een leermoment voor jonge mensen dat verschillende belanghebbenden met elkaar verbindt op het moment dat ze activiteiten creëren. We hebben jonge mensen, organisatoren - NGO's, openbare instanties die verbonden zijn met inzetbaarheid en het bedrijfsleven/toekomstige werkgevers als gebruikers, maar tegelijk ook als potentiële organisatoren van de activiteiten voor jongeren. Er worden activiteiten aangemaakt op het platform waar jongeren specifieke professionele competenties kunnen ontwikkelen.</p>
 SUCCESEN EN TIPS	<ul style="list-style-type: none"> • Betrek jonge mensen zoveel mogelijk in de onderzoeksfase; • Verbind verschillende belanghebbenden met elkaar wanneer u workshops over het platform geeft, nodig organisatoren met verschillende profielen uit; • Zoek een persoon die verantwoordelijk is voor het bijwerken van het platform; • Begin met uw eigen activiteiten en betrek vervolgens aan de hand van uw eigen voorbeeld andere organisatoren; • Denk vanaf het begin na over de waarde van de badges die door het platform worden uitgegeven.

Doelgroepen + Behoeften en doelstellingen	
 <p>BESCHRIJVING</p>	<p>GEZOND EN GELUKKIG IN TILBURG</p> <p>We zijn pas tevreden als iedereen in Tilburg een gelukkig en gezond leven kan leiden. Het platform zal helpen bij het creëren van een veilige stad waar iedereen ertoe doet, waar alle mensen verbinding kunnen maken en iedereen kan leren.</p> <p>Tilburg is experimenteel, rauw, tegenstrijdig, besluitvaardig, sociaal en luchtig! Een industriële stad, met een rijke geschiedenis in textiel en werkend aan een ongekende transformatie! Een verrassende stad, een stad van makers en doeners.</p> <p>Tilburg.cityoflearning.eu biedt na 5 maanden bestaan al 101 leeractiviteiten en 3 Playlists. 16 Learning Providers tonen hun leermogelijkheden in de categorieën Technologieën en Computers; Carrière en werkbereidheid; Ambachten en productie; Creativiteit en ontwerp; Maatschappelijk engagement; Kunst en cultuur; en persoonlijke ontwikkeling.</p>
 <p>WAAR IS CONNECTED LEARNING?</p>	<p>Tijdens het begin van de ontwikkeling van de inhoud op het platform zochten de focusgroep en het projectteam op een breed vlak naar een combinatie van:</p> <ul style="list-style-type: none"> • persoonlijke interesses van jongeren, • zien hoe activiteiten en organisaties de relaties tussen jongeren, Learning Providers, gemeente en werkgevers kunnen ondersteunen, • welke kansen onze activiteiten kunnen ontsluiten voor verder leren voor iedereen in Tilburg. • tevens wilden we lokale en online activiteiten combineren, zodat iedereen het juiste moment kan vinden om te leren. <p>Kort na de start van ons platform Tilburg.cityoflearning.eu zagen we dat Learning Providers het platform graag willen gebruiken, vooral als het voor iedereen betere kansen op werk biedt. Hiervoor willen Learning Providers laten zien hoe hun activiteit aansluit op vaardigheden die voor werkgevers nodig zijn en door officiële kaders worden erkend. Binnenkort bieden we een 21ste eeuw - en een Digital Competence Open Badges-systeem - dat aanbieders van leren zal ondersteunen bij het herkennen van vaardigheden in hun activiteiten.</p>



SUCCESEN EN TIPS

- Controleer altijd bij jongeren of een ontwikkeling die volwassenen willen, ook is wat jongeren in de stad willen.
- Begin vanaf het begin van de opbouw van City of Learning met het tonen van voorbeelden van activiteiten op het platform.
- Indien nodig, ondersteun nieuwe Learning Providers door voor hen de activiteit op het platform te plaatsen
- Maak verbinding met een erkend leerkader, dit geeft herkenning voor iedereen. Het City of Learning platform is al verbonden met het ESCO (Europese vaardigheden, competenties, kwalificaties en beroepen) framework en dit ondersteunt het verbinden van niet-formeel leren, formeel leren en het bedrijfsleven.
- Maak verbinding met doelen van de Gemeente



SACHSEN-ANHALT region of learning



BESCHRIJVING


Doelgroepen + Behoeften en doelstellingen

De doelgroep van onze organisatie zijn jongeren uit Saksen-Anhalt die internationale ervaring willen opdoen door een tijdje in het buitenland te wonen en deelnemen aan internationale activiteiten zoals jongerenuitwisselingen, vrijwilligerswerk, stages, enz.. We willen jonge mensen ondersteunen bij het vinden van aanbiedingen om naar het buitenland te gaan en hen voorbereiden op hun individuele reis. We het platform om toegangspunten te tonen voor reismogelijkheden voor jongeren in de regio. Die toegangspunten zijn bijvoorbeeld informatiecentra of organisaties die actief zijn op het gebied van internationaal jeugdwerk en veel internationale activiteiten aanbieden. Om te garanderen dat de door ons verstrekte informatie geschikt is voor jongeren hebben we een team van jonge ambassadeurs gevormd tussen 15 en 25 jaar oud. Zij ondersteunen actief online en offline de presentatie van reismogelijkheden en organisaties.



WAAR IS CONNECTED LEARNING?



Onze ambassadeurs zijn betrokken geweest bij het in kaart brengen van de leermogelijkheden in onze regio en hebben verschillende Playlists gemaakt onder het thema "Wegwijs in het buitenland". Een speciaal hoogtepunt van Connected Learning kan worden gerealiseerd door een diverse groep van ambassadeurs te vormen. Sommige van de jonge ambassadeurs hebben al ruime ervaring in internationale mobiliteit sinds ze zich in het verleden bij verschillende projecten hebben aangesloten. Op basis van hun ervaring hebben ze activiteiten toegevoegd en Playlists ontworpen die jongeren helpen zich voor te

	<p>bereiden op hun internationale reis. Activiteiten bestaan uit video's bekijken, deelnemen aan evenementen of informatiepunten bezoeken. Anderen zijn sterk gemotiveerd in de reismogelijkheden en zijn bekend met de behoeften en vereisten van de jongeren die op reis willen. Het verbinden van ervaren jongeren, jongeren die naar het buitenland willen gaan en organisaties die reismogelijkheden bieden, leiden tot een soepel functionerende dimensie van Connected Learning.</p>
 <p>SUCCESSSEN EN TIPS</p>	<p>Terugkijkend op onze activiteiten, begrijpen we dat de verbinding in leren alleen kon worden vastgesteld door de actieve deelname van ons diverse ambassadeursteam tijdens het ontwikkelingsproces. We hebben verschillende workshops georganiseerd, waar onze ambassadeurs tijd en ruimte hadden om verschillende methoden uit te proberen om activiteiten in kaart te brengen en passende Playlists te maken. De workshops bestonden uit vertrouwd raken met de beschikbare technische hulpmiddelen en de opvattingen over de City of Learning overzichtskaart en de Playlists, brainstormen over ideeën, concrete Playlists maken en activiteiten en evenementen toevoegen en deze uiteindelijk testen bij hun peers. Tip: Het is de moeite waard om in het proces gebruik te maken van de informatie en ervaringen van jongeren.</p>



 <p>BESCHRIJVING</p>	<p>Doelgroep jongeren van 15-29 jaar oud. De gemeente heeft peer support van jongeren nodig om andere jongeren in de gemeente te helpen. Daarnaast geven jongeren informatie die bruikbaar is voor de gemeente en helpen jongeren bij gebruik van sociale media.</p> <p>PR-jeugdtraining in vier verschillende sessies, 3 uur. Alle sessies zijn lokaal gehouden, met de optie om onderwerpen op afstand te behandelen. Elke sessie leidt tot een digitale badge en vier sessies vormen samen één Playlist.</p> <p>Playlist: https://etela-savo.regionoflearning.eu/activities/6481</p> <p>De tweede sessie was ook open voor professionals in het jeugdwerk. Volwassenen en jongeren werkten hier samen.</p>
--	--

 <p>WAAR IS CONNECTED LEARNING?</p>	<p>Training bood opties om lokaal of op afstand te werken.</p> <p>Tweede sessie heeft verbondenheid tussen professionals en jongeren gegenereerd. Die jongeren die op de middelbare school studeerden, hadden ook de mogelijkheid om PR-jeugdtrainingen te verbinden met hun formele studies. Certificaat behaald met de training was in de vorm van digitale badges.</p> <p>De Playlist maakte het grote beeld van de training zichtbaar voor deelnemers, voordat ze aan de training deelnemen.</p>
 <p>SUCCESEN EN TIPS</p>	<p>Het Region of Learning-platform bleek gemakkelijk te gebruiken door jongeren die al interesse hebben in digitale en sociale media. De enige praktische introductie aan jongeren die we hebben geboden was het delen van de link naar de Playlist.</p> <p>Digitale badge van de volledige training heeft waarde voor de middelbare school van de gemeente Juva.</p>

 <p>BESCHRIJVING</p>	<p style="text-align: center;">Doelgroepen + Behoeften en doelstellingen</p> <p>Het Digitaal Jeugd Werkgelegenheidsproject heeft van 6 mei tot 10 mei 2019 een regionale themawEEK georganiseerd in Zuid Savo. Tijdens deze themawEEK is het Zuid Savo Region of Learning-platform getest. Thema van de week was het promoten van jong ondernemerschap via digitale games. De belangrijkste doelgroep waren jongeren van 15 tot 29 jaar die niet deelnemen in onderwijs of werk. De week bestond uit verschillende activiteiten in verband met ondernemerschap onder jongeren. Er is een Learning Playlist voor jongeren ontwikkeld die geïnteresseerd waren in games en game-ontwikkeling.</p>
 <p>WAAR IS CONNECTED LEARNING?</p>	<p>Onze doelgroep (Jeugd niet in opleiding, werk of training) had de mogelijkheid om een Playlist met gamification-activiteiten en gameontwikkeling te testen. Deze Playlist was ontwikkeld met jeugd. Alle activiteiten waren zichtbaar op het Region of Learning-platform. Het platform werkte als een marketing- en informatietool voor de activiteiten. Tijdens de themawEEK hebben Digitale organisaties die jeugdwerkgelegenheid aanpakken verschillende activiteiten georganiseerd voor jongeren en daarnaast zijn er twee Region of Learning-workshops voor professionals aangeboden. Ons project moedigde de jeugd aan om badges te testen in het Mikkeli City of Learning-platform. Ons doel was om bestaande regionale</p>

	<p>mogelijkheden aan jongeren te laten zien en om vertrouwd te raken met de lopende activiteiten van Game Lab.</p>
 <p>SUCCESEN EN TIPS</p>	<p>Er zijn activiteiten georganiseerd op verschillende plekken in Zuid-Savo en veel lokale actoren werden betrokken om samen te werken kwa marketingmogelijkheden voor deze themawEEK. We hebben enkele activiteiten georganiseerd in samenwerking met andere projecten en lokale organisaties. Jeugd nam deel aan de ontwikkeling van de Playlist. We moedigen lokale openbare organisaties aan om te profiteren van het Region of Learning platform door training en consultatie aan te bieden.</p>
 <p>BESCHRIJVING</p>	<p style="text-align: center;">Doelgroepen + Behoeften en doelstellingen</p> <p>De doelgroep zijn alle jongeren die tijdens de zomervakantie activiteiten nodig hebben. Drie gemeenten namen een bestuurder, auto en werkgever in dienst. De werkgever organiseerde activiteiten op lokale plaatsen en maakte deze zichtbaar via het Region of Learning-platform. De activiteiten bevatten mogelijkheden om digitale badges te verdienen.</p> <p>Leidt naar: https://etela-savo.regionoflearning.eu/opportunities?q=kes%C3%A4aut o</p> <p>Voorbeelden van activiteiten met digitale badges: Maak kennis met verschillende zomeractiviteiten Nieuwe activiteit ontwikkelen voor zomer autoservice Basisvaardigheden Sub-board training</p>
 <p>WAAR IS CONNECTED LEARNING?</p>	<p>Het Region of Learning-platform hielp bij het informeren van de route en lokale activiteiten van de zomertoer. De digitale badges gaven ons de kans om te laten zien wat er geleerd kon worden in iedere activiteit.</p> <p>De Zomerauto is een merk, maar had geen digitaal platform om te gebruiken. Het op kaarten gebaseerde platform is een goede keuze voor gemotoriseerd en mobiel jeugdwerk.</p> <p>Lokale activiteiten werden georganiseerd samen met lokale werknemers en deze verbonden hun diensten door gebruik van hetzelfde platform.</p>



SUCCESEN EN TIPS

Dit project bereikt jongeren van 7 tot 12-jarigen. De meesten gebruiken geen persoonlijke accounts of logden niet in op het platform. Daarom is het goed om beschrijvingen van activiteiten te zien zonder dat het nodig is om te loggen.

Het platform laat geen advertenties zien waardoor de gemeente gebruik kan maken van het platform om de Zomerauto activiteiten te promoten.



BESCHRIJVING

Doelgroepen + Behoeften en doelstellingen

Bij start van het platform richtte het Nectarus-team een samenwerking op met jeugdwerkers uit open jeugdcentra in Vilnius. Ze speelden een sleutelrol bij het aan boord brengen van verschillende open jeugdcentra en het ondersteunen van deze centra bij het beschrijven van activiteiten op het Vilnius City of Learning-platform.

Jeugdwerkers en het projectteam hebben verschillende workshops georganiseerd om medewerkers van jeugdcentra te helpen begrijpen hoe het platform werkt en wat de toegevoegde waarde kan zijn van het online aanbieden van hun educatieve activiteiten.


In november 2019 hadden open jeugdcentra 224 activiteiten en 14 afspeellijsten gepubliceerd op het platform.

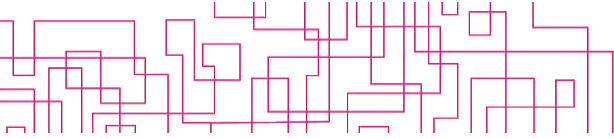
Activiteiten die inspelen op de interesses van jongeren: sport, creativiteit, loopbaan bereidheid, persoonlijke ontwikkeling, muziek, enz.



Jeugdcentra werken rechtstreeks met jongeren en activiteiten zijn vaak mede ontworpen met jongerenwerkers, vrijwilligers en gebruikers van jeugdcentra.

Het platform stelt jonge mensen in staat interesse te tonen in een diversiteit aan activiteiten en open digitale badges te verdienen als erkenning voor deelname, leren of andere prestaties binnen een

<p>WAAR IS CONNECTED LEARNING?</p>	<p>bepaalde activiteit.</p> <p>Het platform stelt jeugdcentra in staat om verder te gaan dan de gebruikelijke promotie van een enkele activiteit. Nu kunnen jeugdcentra verschillende activiteiten combineren en Learning Playlists aanbieden die bestaan uit verschillende activiteiten, zowel digitaal als fysiek.</p>
 <p>SUCCESEN EN TIPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Betrek mensen die direct in de organisaties werken. ● Begin met een klein aantal organisaties en maak good practices voor anderen. ● Vergroot competenties van organisatoren door middel van workshops of training ● Zet communicatie- en ondersteunings mogelijkheden op en wees beschikbaar voor ondersteuning op lange termijn. ● Zoek naar samenwerkingsmogelijkheden met organisaties waar jongeren zijn: scholen, jeugdorganisaties, enz. ● Geef niet op! Blijf activiteiten toevoegen en besef dat het even duurt voordat het voor organisaties een gewoonte is geworden om online activiteiten te publiceren. ● Bereik jongeren die ver van open jeugdcentra of -ruimtes wonen.



4.2 Connected Learning

1.1 WHAT IS CONNECTED LEARNING?

“Het onderzoek is duidelijk. Jonge mensen leren het beste wanneer ze actief betrokken zijn, ontwerpen en problemen oplossen van interessegebieden waar ze om geven, en worden ondersteund door peers die hun prestaties waarderen en erkennen.” (<https://clalliance.org/about-connected-learning/>)

“Connected learning is een activiteit waarbij iemand een persoonlijk belang nastreeft met de steun van leeftijdsgenoten, mentoren en zorgzame volwassenen, en op dusdanige wijze dat het voor hen kansen biedt. Het is een fundamenteel andere manier van leren dan onderwijs gericht op vaste onderwerpen, één-op-veel instructie en gestandaardiseerde testen.

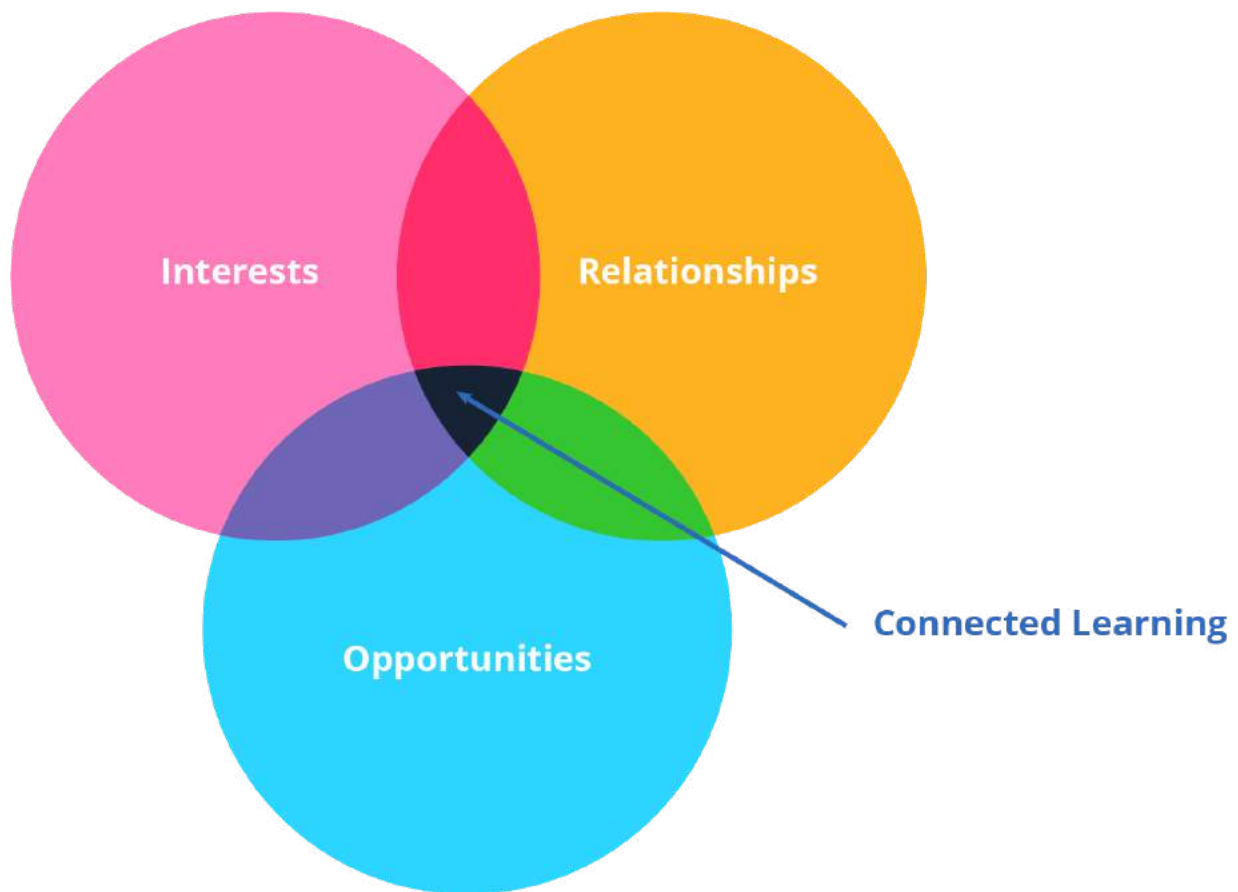
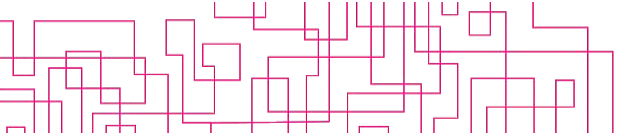
“De "connected" in deze leerbenadering gaat over menselijke verbinding en tegelijk het benutten van de kracht van verbonden technologieën. In plaats van technologie te beschouwen als een middel voor efficiëntere en geautomatiseerde vormen van onderwijs, maakt connected learning progressieve, ervaringsgerichte en leerlinggerichte benaderingen de kern van technologisch versterkt leren.” (Connected Learning Alliance)

Connected learning richt zich op 'gelijkheidwaardigheid en het inzetten van nieuwe media om jongeren te bereiken en inschakelen die anders geen toegang hebben tot mogelijkheden.” (Mizuko I, Et all)

Jongeren kunnen verschillende wegen volgen naar Connected Learning:

- Jeugdcentra
- Niet-gouvernementele organisaties
- Scholen
- Vrijwilligerswerk in een samenleving groep
- Online leren
- En nog heel veel meer.

Deze organisaties kunnen allemaal een rol spelen bij het begeleiden van jongeren naar Connected Learning.



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

BEGINSELEN VAN CONNECTED LEARNING

Connected learning wordt bepaald door het samenspel tussen de drie leergebieden in het leven van jongeren: interesses, peer cultuur en de academische sfeer, deze kunnen ook carrièremogelijkheden en maatschappelijke mogelijkheden kunnen omvatten.

1. Leer Beginselen:

- **Interesse-gedreven:** Interesses bevorderen de drive om kennis en expertise te verwerven. Onderzoek heeft herhaaldelijk aangetoond dat wanneer het onderwerp persoonlijk interessant en relevant is, leerlingen veel hogere leerresultaten bereiken. Connected Learning beschouwt interesses en passies die in een sociale context worden ontwikkeld als essentiële elementen.
- **Peer ondersteuning:** Connected learning gedijt in een sociaal zinvolle en kennisrijke ecologie van voortdurende participatie, zelfexpressie en erkenning. In hun dagelijkse uitwisselingen met peers en vrienden dragen jongeren vloeiend bij, delen zij en geven zij feedback. Aangedreven door mogelijkheden die beschikbaar worden gesteld door de

hedendaagse sociale media, kan deze peer cultuur leermogelijkheden produceren die boeiend en krachtig zijn.

- **Academisch oriëntatie:** Connected learning erkent dat interesses en relaties gekoppeld moeten worden aan mogelijkheden om levensveranderende resultaten te realiseren. Wanneer werkplekken en onze maatschappelijke en educatieve instellingen contact maken met de peer cultuur van jongeren en hun gemeenschappen en interesse gedreven bezigheden, dan bloeien leerlingen op en realiseren ze hun ware potentieel.

2. Ontwerpbeginselen:

- **Gedeeld doel:** Het meest betrokken leren gebeurt tijdens het doen van iets voor een zinvolle bedoeling of doel, of dat nu iets is, bijdragen aan de samenleving of deelnemen aan een vriendelijke competitie. De hedendaagse sociale media en webgebaseerde communities bieden jongeren ongekeerde mogelijkheden om samen te werken, creatieve productie te verrichten, te publiceren en online te mobiliseren. Het potentieel van intergenerationeel leren en verbinden ontplooit zich wanneer het gericht is op gemeenschappelijke doelen.
- **Productie centraal:** Connected learning waardeert het leren dat voortkomt uit actief produceren, creëren, experimenteren en ontwerpen omdat het vaardigheden en aanleg bevordert voor levenslang leren en voor het leveren van betekenisvolle bijdragen aan de snel veranderende werk- en sociale omstandigheden van vandaag.
- **Open Netwerk:** Connected Learning-omgevingen koppelen het leren op school, thuis en in de samenleving, omdat leerlingen het beste presteren wanneer hun leerproces wordt versterkt en ondersteund in meerdere omgevingen. Online platforms kunnen leermiddelen overvloedig, toegankelijk en zichtbaar maken in alle leeromgevingen.

CONNECTED LEARNING IN DE PRAKTIJK

Connected learning is geen last die de ene organisatie op zich draagt; het gaat om het bouwen van verbindingen tussen verschillende leeromgevingen.

Enige voorbeelden van Connected Learning in het Cities of Learning Network:

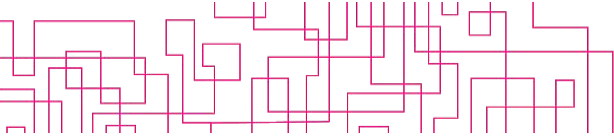
- **Vilnius City of Learning:** Jeugdcentra werken rechtstreeks met jongeren en activiteiten worden vaak samen ontworpen met jongerenwerkers, vrijwilligers en klanten van jeugdcentra.
- **South Savo Region:** Tijdens de themawEEK organiseerden jeugd werkgelegenheidsprojecten verschillende activiteiten voor jongeren en twee Region of Learning-workshops voor professionals, ontwikkeld samen met jongeren.

- South Savo Region: De jongeren die op de plaatselijke middelbare school studeren, hebben ook de mogelijkheid om PR-jeugdtrainingen te verbinden met hun studie.
- **Sachsen Anhalt:** Onze ambassadeurs zijn betrokken geweest bij het in kaart brengen van leermogelijkheden en hebben verschillende Playlists gemaakt onder het thema "Wegwijs in het buitenland". Een speciaal hoogtepunt van Connected Learning kan worden bewerkstelligd door een diverse groep van ambassadeurs te vormen. Sommige van de jonge ambassadeurs hebben al ruime ervaring in internationale mobiliteit omdat ze zich in het verleden bij verschillende projecten hebben aangesloten.
- **Tilburg:** We wilden leren combineren via lokale activiteiten en online activiteiten, zodat iedereen het juiste moment kan vinden om te leren.
- **Lorca:** Voor ons is Connected Learning een leermoment voor jonge mensen die verschillende actoren met elkaar verbinden en leermogelijkheden creëren. We hebben jonge mensen, organisatoren - NGO's, openbare instanties die verbonden zijn met inzetbaarheid en het bedrijfsleven/toekomstige werkgevers als gebruikers, maar tegelijk ook als potentiële organisatoren van de activiteiten voor jongeren.

RESULTATEN VAN CONNECTED LEARNING

1. Meer diepte en breedte van interesses. Hoewel minder duidelijk gedocumenteerd dan diepte van interesses, zouden Connected Learning-ervaringen per definitie ook een brede waaier van interesses moeten aanmoedigen. Crowley en Jacobs suggereren dat met effectieve ondersteuning van volwassenen, jeugd hun eilandje van specifieke interesse uitbreiden en diepgang en kennis in verschillende domeinen zoeken (2002). Ze benadrukken het belang van dialoog en praktijken die een domein verbinden met andere domeinen om het denken en repertoire van een kind uit te breiden. Dit proces van het leggen van verbindingen met andere expertisegebieden vanuit de basis van een interessegebied is de kern van het Connected Learning.

2. Ondersteuning van leeftijdgenoten, volwassenen en organisaties. Jongeren die ondergedompeld zijn in Connected Learning, streven niet in afzondering naar interessegebieden, maar doen dit met behulp van rijke sociale relaties. Daarom is een ander resultaat dat Connected Learning nastreeft het sociaal kapitaal in interessegebieden, expertise en mogelijkheden vergroten. Deze sociale ondersteuning kan leeftijdgenoten met gedeelde interesses, volwassen gelijkgestemden en mentoren omvatten, evenals institutionele relaties die verband houden met interessegebieden en prestaties. Door Connected Learning na te streven, kunnen jongeren ingebed raken in sociale netwerken en samenlevingsgroepen met eenzelfde interesse en bekwaamheid waarop ze een beroep kunnen doen voor hulp, feedback en mentorschap.



3. Grotere academische oriëntatie. Door Connected Learning verbinden jongeren hun interesses en sociale relaties in academische, maatschappelijke en loopbaan relevante contexten. Een gevolg van Connected Learning is een positieve instelling voor academische vakken, programma's en instellingen.

4.3 Onderzoeksvragen voor belanghebbenden

De volgende vragen kunnen worden opgenomen in de onderzoeksfase van jouw City of Learning. De vragen kunnen worden aangepast aan de specifieke onderzoeksgroepen en activiteiten.

Vragen voor relevante belanghebbenden:

- Hoe vinden jongeren informatie over mogelijkheden om een nieuwe vaardigheid te leren, hun passie te volgen of hun talent te ontwikkelen in *_naam van jouw stad?*
- Hoe promoten aanbieders van leermogelijkheden hun kansen voor jongeren?
- Welke internetoplossingen worden gebruikt om te voldoen aan de behoeften en interesses van leermogelijkheden in *_naam van jouw stad?*
- Welke plaatsen / organisaties / programma's zijn het meest populair bij jongeren buiten de traditionele onderwijsorganisaties??
- Wat zijn de redenen die maken dat een jongere deze activiteiten / organisaties kiest?
- Welke mogelijkheden missen er in *_naam van jouw stad* om een vaardigheid te verbeteren, je passie te volgen of je talent te ontwikkelen?
- Welke vaardigheden denk je dat er nodig zijn om in de toekomst een goed leven te leiden in *_naam van jouw stad?*
- Welke aantrekkelijke leermogelijkheden heeft *_naam van jouw stad* te bieden aan (jonge) mensen om klaar te zijn voor de toekomst?
- Wat zijn volgens jou de 3 belangrijkste kenmerken die de identiteit van *_naam van jouw stad* definiëren
- Hoe kunnen jongeren in *_naam van jouw stad* profiteren van het online platform met informatie over alle leermogelijkheden in *_naam van jouw stad?*
- Hoe kunnen Learning Providers profiteren van het online platform met informatie over alle leermogelijkheden in *_naam van jouw stad?*
- Welke leermogelijkheden zou je verwachten op het online platform??
- Hoe zou je dit online platform onder je collega's promoten??

4.4 Vragen aan jongeren

De volgende vragen aan jongeren kunnen worden opgenomen in de onderzoeksfase van jouw City of Learning. De vragen kunnen worden aangepast aan jouw specifieke onderzoeksgroepen en activiteiten.

Vragen aan jongeren / eindgebruiker platform:

- Hoe vind je informatie over mogelijkheden om een nieuwe vaardigheid te leren, je passie te volgen of je talent te ontwikkelen in *_naam van jouw stad?*
- Wanneer je internet gebruikt om dergelijke informatie te vinden, kun je voorbeelden van 2-3 websites noemen waar je informatie zoekt over leermogelijkheden in *_naam van jouw stad?*
- Welke plaatsen / activiteiten / organisaties in *_naam van jouw stad* kies je om een nieuwe vaardigheid te leren, je passie te volgen of je talent te ontwikkelen?
- Wat zijn je redenen om voor deze plaatsen / activiteiten / organisaties te kiezen?
- Welke mogelijkheden om een nieuwe vaardigheid te leren, je passie te volgen of je talent te ontwikkelen zijn er nog niet in *_naam van jouw stad?*
- Welke vaardigheden denk je nodig te hebben om in de toekomst een goed leven te leiden in *_naam van jouw stad?*
- Welke aantrekkelijke leermogelijkheden biedt *_naam van jouw stad* aan (jonge) mensen om klaar te zijn voor de toekomst?
- Wat zijn volgens jou de 3 belangrijkste kenmerken die de identiteit van *_naam van jouw stad* definiëren?
- Hoe kunnen jongeren uit *_naam van jouw stad* profijt hebben van een online platform waar informatie over alle leermogelijkheden in *_naam van jouw stad* vermeld staan?
- Welke mogelijkheden verwacht je op het online platform?
- Hoe zou je dit online platform aan jongeren promoten?
- Wat zijn je leerbehoeften bij het gebruik van een online platform?
- Welk leren heeft je geïnspireerd?
- Van welke plaatsen en activiteiten wil je leren?
- Wat is een leerpad dat je het liefst volgt en hoe?

4.5 Door jongeren geleid participatief actie onderzoek

Informatie die je in deze bijlage vindt, is een samenvatting en aanpassing van de methode, ontwikkeld door Youth Activism Project "[What is Youth Participatory Action Research?](#)" (Een gids waar je moet beginnen voor jongeren, onderwijzers en jeugdwerkers over de hele wereld):

Door jongeren geleid participatief actieonderzoek is een benadering van wetenschappelijk onderzoek en sociale verandering gebaseerd op gelijkheidsbeginselen die jongeren betreft bij het identificeren van prioriteiten die relevant zijn voor hun eigen leven, onderzoek doen om prioriteiten te begrijpen en te pleiten voor veranderingen op basis van onderzoeksgegevens. In ons geval kunnen we dit type onderzoek gebruiken om prioriteiten en leerbehoeften van jongeren in de samenleving te identificeren en samen met jongeren leeractiviteiten in kaart te brengen waar aan de leerbehoeften kan worden voldaan.

HET PROCES

1. Werven

"Wanneer je al met jongeren werkt, heb je misschien al een onderzoeksteam. Of misschien wil je meer jongeren werven omdat je ervoor wilt zorgen dat je een divers team hebt. Denk na over welke kwaliteiten of kenmerken je bij je teamleden wilt zien en rekruteer vanaf daar. Wanneer je net een nieuw team in je stad aan het opzetten bent, zijn hier enkele opties die je kunt verkennen (afhankelijk van de cultuur van de samenleving)³:"

- Denk na over wat de motivatie voor deelname zal zijn, waarom wil je doelgroep meedoen? Bijvoorbeeld: Je zult mensen ontmoeten die zich in soortgelijke situaties als de jouwe bevinden. Je kunt je mening geven over waarom het belangrijk is dat de situatie verandert. Je kunt anderen ondersteunen met jouw ervaringen. Het is cool om mee te doen
- "adverteer de mogelijkheid in je stad en volg de werving van deur tot deur op
- vraag vrienden, families, burens en kennissen om referenties
- adverteer op sociale media en jeugd radio"⁴
- maak een Playlist op het Cities of Learning Platform en zorg ervoor dat deelnemers een Open Badge kunnen verdienen

2. Bouw aan relaties

Wanneer je de doelgroep hebt... houd ze betrokken. "Het focussen op het opbouwen van relaties tussen alle leden van het team voordat je onderzoek van start gaat, is uiterst belangrijk. Dit is wat

³ Youth Activism Project, 2018

⁴ Youth Activism Project, 2018

vertrouwen opbouwt en volwassenen helpt macht te delen met jongeren. Hier zijn enkele tips om van start te gaan:

- Leuke icebreaker activiteiten
- Als volwassene kun je de juiste mindset opbouwen om macht met jongeren te delen. Wees nieuwsgierig en luister.”⁵ Belof niet alleen, handel ook!

Het is van belang gedurende het hele proces aan de relaties te blijven werken. Creëer tradities voor de groep die een groepsgevoel opbouwen (begin bijvoorbeeld elke teamvergadering met een nieuwe icebreaker activiteit en beëindig elke sessie door reflecties van de dag met elkaar te delen), die ervoor zorgt dat je team elkaar op een persoonlijk niveau leert kennen en te laten zien dat je hun leerervaringen belangrijk vindt.

3. Ontwikkel kritisch bewustzijn

Voordat prioriteiten worden vastgesteld, is het belangrijk om een bewustzijn te ontwikkelen over het project, de samenleving en het belang van leren en kansen voor gelijk leren.

4. Identificeer prioriteiten

“Hoewel jongeren het voortouw moeten nemen bij het stellen van prioriteiten die ze willen verkennen, moeten volwassenen helpen om prioriteiten te beperken op basis van belangrijke factoren, zoals tijdlijn, middelen en de mogelijkheid van steun van andere leden van de samenleving. Hier zijn een paar hulpmiddelen die kunnen helpen⁶”:

- Oorzaakanalyse: Ontdek de oorzaak van de prioriteiten die door de groep worden overwogen, om ervoor te zorgen dat het onderzoek de onderliggende oorzaken van prioriteiten aanpakt.
- Cultuur en kunst: Organiseer workshops waar jongeren activiteiten zoals kunst maken kunnen combineren met ondersteuning bij je onderzoek. Laat je vergaderingen een creatieve en leuke manier zijn waarbij jongeren prioriteiten ontdekken.
- Anonieme prioriteit verkiezing: Anonieme stemming over prioriteiten voorkomt dat volwassenen per ongeluk de meningen van jeugd beïnvloeden.

5. “Ontwerp het onderzoek

Hier beslist de groep over de manieren waarop gegevens te verzamelen. Bespreek de sterke en zwakke punten van verschillende methoden. Wanneer kunnen cijfermatige gegevens nodig zijn?

⁵ Youth Activism Project, 2018

⁶ Youth Activism Project, 2018

Wanneer kunnen gegevens uit interviews nodig zijn? Heb je de tijd en middelen voor de methode die je wilt gebruiken? Een paar methoden die bruikbaar kunnen zijn:

- Enquêtes kunnen een manier zijn om snel veel gegevens van veel mensen te verzamelen. Bekijk [U-report](#), een gratis methode gemaakt door UNICEF om gegevens te verzamelen met behulp van sms.
- [Focusgroepen](#) en interviews zijn manieren om diepgaande gegevens van leden van de samenleving te verzamelen. Focusgroepen zijn als interviews maar met meer dan één persoon.
- [PhotoVoice](#) is een populaire techniek die overal ter wereld wordt gebruikt in onderzoeksprojecten voor jongerenparticipatie. Het doel is om gegevens te verzamelen door foto's te maken in de samenleving en visueel bewijs te leveren van de problemen.

Zodra het onderzoeksontwerp is gemaakt, is het tijd om de samenleving in te gaan en de gegevens te verzamelen.

Een belangrijke methode die veel wordt gebruikt in onderzoeksprojecten naar participatie van jongeren is het bijhouden van een reflectie dagboek terwijl jij de gegevens verzamelt. Hier zijn enkele vragen die je jonge mensen zou kunnen stellen bij hun reflectie⁷:

- Wat heb ik tijdens het onderzoeksproces over mezelf ontdekt?
- Wat heb ik geleerd van andere onderzoekers of van mijn onderzoekspartner?
- Welke taken zijn goed gedaan?
- Wat zou ik een volgende keer anders doen?

7. Analyseer gegevens

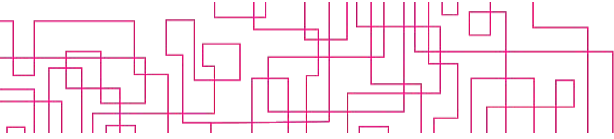
Gegevensanalyse ziet er anders uit, afhankelijk van de soorten bronnen die u beschikbaar hebt. Maar je hebt geen fancy software of applicaties nodig om een zinvolle data-analyse te doen! Hier zijn enkele ideeën wanneer je weinig middelen hebt:

- Voor gegevens met getallen kunt je basisstatistieken handmatig berekenen, zoals het gemiddelde, de mediaan en het bereik.
- Vind patronen in interviews of focusgroep gegevens door citaten op te knippen en ze in thema's te sorteren.
- Gebruik gratis tools, zoals SurveyMonkey of Microsoft Excel om grafieken en tabellen te maken.

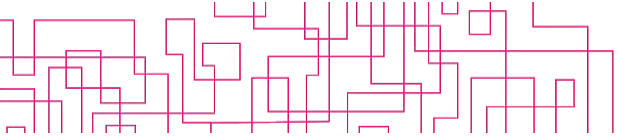
8. Pleit voor verandering

Nadat de gegevens zijn geanalyseerd, voer je een gesprek met het team over de resultaten en hun

⁷ Reclaiming Adolescence project



conclusies. Hoe leiden de resultaten tot oplossingen? Wanneer je eenmaal oplossingen hebt die worden ondersteund door de verzamelde gegevens, zijn er veel creatieve manieren waarop jongeren de oplossingen met de community kunnen delen”. Ondersteun de leerprocessen van je team door een Learning Playlist te maken die hen ondersteunt tijdens het onderzoeksproces en helpt het geleerde te herkennen en erkennen door een Open Badge te verdienen.



4.6 In kaart brengen van Trends

Hoe betreed je goed voorbereid de toekomst? Hoe maak je verbinding met de snel veranderende realiteit van jongeren? Hoe creëer je impact? Het antwoord is simpel. Duik in trends in gedrag van jongeren en hun leren. Om een duurzame City of Learning te creëren, is het belangrijk om trends en nieuwe ontwikkelingen in de samenleving, onder jongeren, en over hoe jongeren leren in de gaten te houden. En ontwerp uw korte en langetermijnstrategie met deze trends in gedachten.

Wat is een trend? Trends zijn waarneembare ontwikkelingen die wijzen op veranderingen in de samenleving (en dus ook in de toekomst).

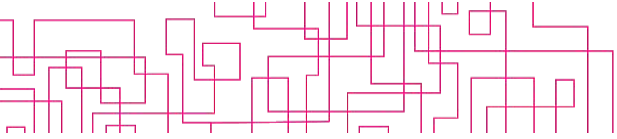
Zoeken naar trends. Er zijn veel manieren om trends te zoeken en te volgen. Sommige mensen gebruiken Twitter, anderen lezen nationale en internationale artikelen of blogs. We raden aan om verbonden te blijven met het Cities of Learning Network en met elkaar te delen wat er in elke stad gebeurt. Maar luister vooral naar de jeugd. Zij zijn de klanten en zullen beslissen of ze zullen deelnemen aan het leeraanbod dat de stad biedt en zullen dit doen op basis van hun behoeften of de nieuwe technologieën die ze willen uitproberen.

Word je bewust van je eigen denken. Wat zijn de verbanden tussen de feiten en signalen die je hebt ontdekt? Welke ontwikkelingen en waarden liggen achter wat je hebt gevonden? Zijn de feiten en signalen echt waar of is het slechts een mening van één persoon die niet door anderen wordt gedeeld?

Connect the dots. Wanneer je alles weet over de trends die je hebt gezien (en geanalyseerd), werk het dan uit met afbeeldingen, tekst, enz., zodat je anderen in je verhaal kunt meenemen en het kunt gebruiken als basis om andere mensen aan boord van je City of Learning platform te krijgen.

Durf de trend te gebruiken. Een trend of game kan in een hype eindigen. Denk bijvoorbeeld aan Pokémon, die een echte hype werd. Het kan interessant zijn om een hype te gebruiken als een activiteiten op jouw City of Learning-platform. De game in de activiteit kan mensen aan boord houden of nieuwe mensen aantrekken voor leermogelijkheden waaraan ze zonder dit gamification-aspect niet gemakkelijk zouden deelnemen.

Gebruik alleen trends en ontwikkelingen die relevant zijn voor jouw stad en die aansluiten bij de jongeren. Misschien vinden Learning Providers dat geletterdheid erg belangrijk is terwijl jongeren zich veel meer verbonden voelen met klimaatverandering. Probeer dan aan geletterdheid te werken via activiteiten die de klimaatverandering bevorderen en vind zo aansluiting bij de jeugd.



Werkblad Trends in leren

Onderzoek trends.

Onderbuik gevoel	Zijn er feiten die je onderbuikgevoel bewijzen en zo ja, wat is het feit?

Word je bewust van je eigen denken. Wat zijn de verbanden tussen de feiten en signalen die je hebt ontdekt??

1. Wat zijn de achterliggende ontwikkeling bij wat u heeft gevonden?
2. Wat zijn de achterliggende waarden?
3. Zijn de feiten en signalen echt waar of is het slechts een mening van een persoon die niet door anderen wordt gedeeld?
4. Zijn de trends belangrijk voor de eindgebruikers van uw platform?
5. Waar liggen de mogelijkheden om deze trends te gebruiken?

Connect the dots. Wanneer je alles weet over de trends die je hebt gezien (en geanalyseerd), werk het dan uit met afbeeldingen, tekst, enz. Zodat je anderen in je verhaal kunt opnemen en het kunt gebruiken als basis om andere mensen aan boord van je City of Learning platform.

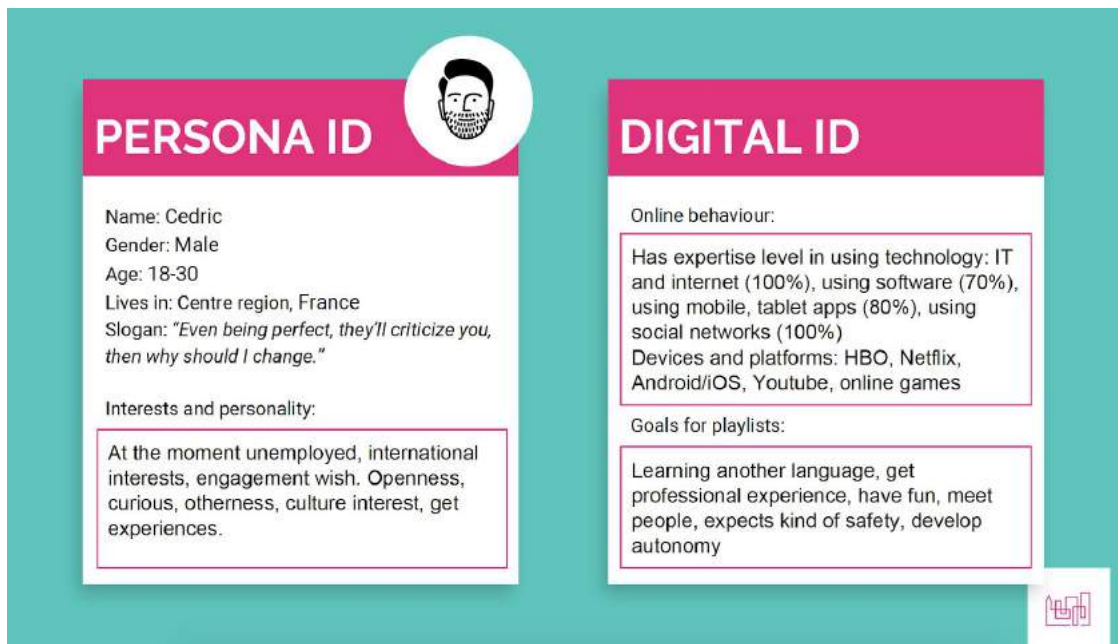
Plan hoe en waar je de trends in jouw City or Region gaat gebruiken.

.....


4.7. Werkblad “User persona”

Een User Persona is een zeer gedetailleerde beschrijving van een gebruiker van het City of Learning Platform. Met behulp van persona's kun je je beter inleven in "echte" mensen in plaats van algemene doelgroepen die in de praktijk moeilijk te bereiken zijn. Door te ontwerpen met een gedetailleerde beschrijving van de gebruiker van uw platform, zorgt u ervoor dat u een platform creëert dat de doelgroep optimaal bedient.

Voorbeeld van Persona ID van gebruiker van een City of Learning Platform



PERSONA ID



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.

DIGITAL ID

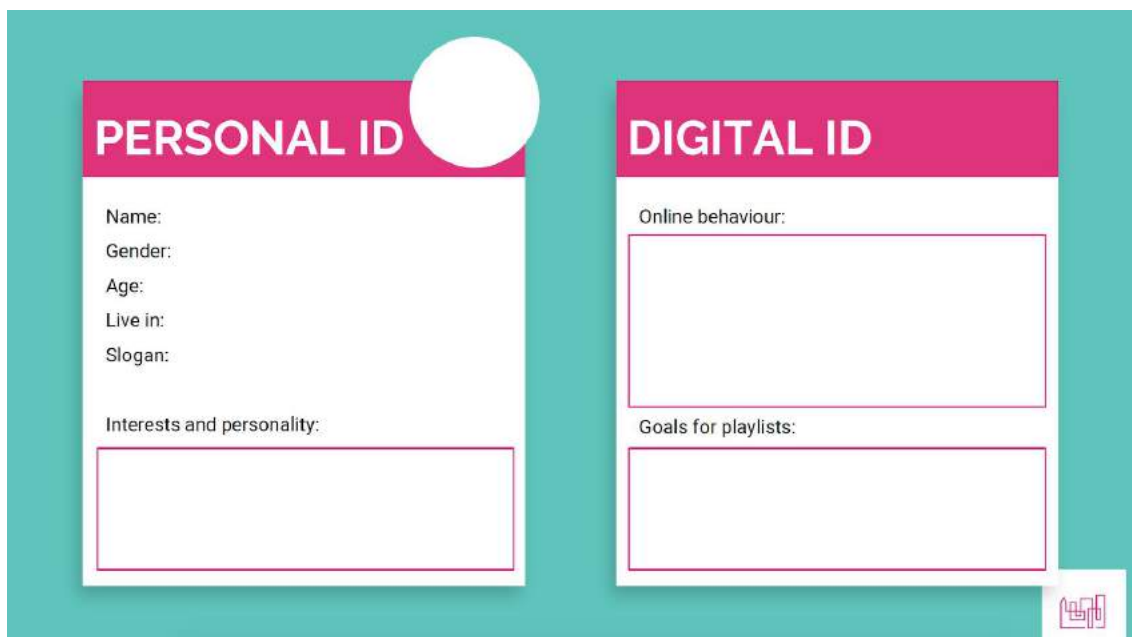
Online behaviour:

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

Creëer één of meerdere User Personas op **jouw** City of Learning platform. Maak gebruik van onderzoeksgegevens naar de behoeften van jongeren bij het maken van uw Personas..



PERSONAL ID



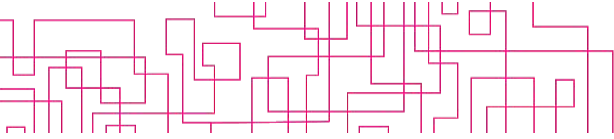
Name:
 Gender:
 Age:
 Live in:
 Slogan:

Interests and personality:

DIGITAL ID

Online behaviour:

Goals for playlists:



BRONVERMELDING

Informatie in deze Starter Kit is afkomstig van of geïnspireerd door deze bronnen.

- LRNG Partner Handbook v.1,
<https://www.lrng.org/playgroundcity/activity/lrng-partner-handbook>, accessed in 2017-07-10
- Connected Learning Alliance, <https://clalliance.org/about-connected-learning/> accessed in 2018-02-14, <https://clrn.dmlhub.net/>, accessed in 2018-12-15
- Inspelen op trends, het waarom en het hoe,
<https://www.anneraaymakers.nl/inspelen-op-trends-waarom-en-hoe/>, Anne Raaymakers; accessed on 02-01-2020
- 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, accessed on 2018-02-17
- “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>, accessed on 28.11.2019

CREDITS

De Starter Kit is ontwikkeld binnen het project “Connected Spaces of Learning in Europe” in samenwerking met de volgende partners:

COUNTRY	ORGANISATION	ROLE
Lithuania	Nectarus	Main Partner
Netherlands	Breakthrough Foundation	Main Partner
France	Centraider	Main Partner
Spain	Cazalla Intercultural	Main Partner
Germany	Deutsches Rotes Kreuz Landesverband Sachsen-Anhalt eV	Lead Partner
Lithuania	Vilnius open youth center "Mes"	Associated Partner
France	Region Centre-Val de Loire	Associated Partner
Spain	Consejo de la Juventud de Lorca (CJLorca)	Associated Partner
Germany	Internationaler Bund, IB Mitte gGmbH	Associated Partner
Ireland	Badgecraft Ireland	Associated Partner



En nu? Hoe wordt je een partner in het City of Learning Network?

Organisaties of instellingen die geïnteresseerd zijn om partner te worden in het Cities of Learning Network kunnen hun interesse kenbaar maken door een e-mail te sturen naar info@badgecraft.eu.

Disclaimer: de steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die alleen de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik van de informatie die erin is vervat.

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



Deze **STARTER KIT** blijft in ontwikkeling. Let erop dat je de laatste versie hebt.