



**EU-OBP**  
open badges platform

# Guide för tränare



Erasmus+-projekt: EU-OBP- Open Badges Platform  
Bidragsavtalsnummer: 2019-1-RO01-KA204-063793  
Förlag: Ljudska univerza Ptuj, Slovenien

Författare: Petja Janžekovič (SI), David Rihtarič (SI), Andreea Cleminte (RO), Elza Gheorghiu (RO), Alba Gonzales Martin (ES), Olesea Balan (DE), Aleksandra Sikorska (DE), Pierre L. Carollaggi (FR), Vasilis Athanasiou (CY), Eilana Iliofotou (CY), Miguel Vicario (ES), Sandra Hernandez Ramos (ES), Daniel Tretinjak (SE), Ola Hall (SE) , Anna Åkesson (SE)

©Copyright: Konsortiet av Erasmus+-projektet EU-OBP – Open Badges Platform

Interaktiv PDF-fil

Publiceringsdatum: december 2021

Detta projekt har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Denna publikation speglar synpunkterna endast av författaren, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för eventuell användning som kan göras av informationen däri.

## Vad är ett öppet märke?

Ett märke är en digital bild som ger verifierbar information om prestationer, färdigheter, kompetenser eller en individs kvalitet. Det gör det möjligt att värdera och erkänna de kompetenser som förvärvats genom informell in och utanför formell utbildning, online och stöd hittills livslångt lärande.

Innan man börjar använda märken som institution, det vill säga utfärdare, måste man reflektera över:

- ✓ *Hur och varför vill du använda märken?*
- ✓ *Vilka kurser eller utbildningsenheter har rätt innehåll och struktur för badging?*
- ✓ *Hur mycket engagemang från pedagogisk personal och teknisk avdelning kommer att behöva övervägas?*
- ✓ *Vilken är tidsramen för implementeringen?*
- ✓ *Vad kostar emissionsprocessen? Kommer märken att ha potential att användas av andra utbildningsinstitutioner?*

För att ytterligare förverkliga märkessystemet är det viktigt att välja lämplig plattform för inläring av märken, vilket gör det enkelt att skapa, visa, sortera och spara märken.

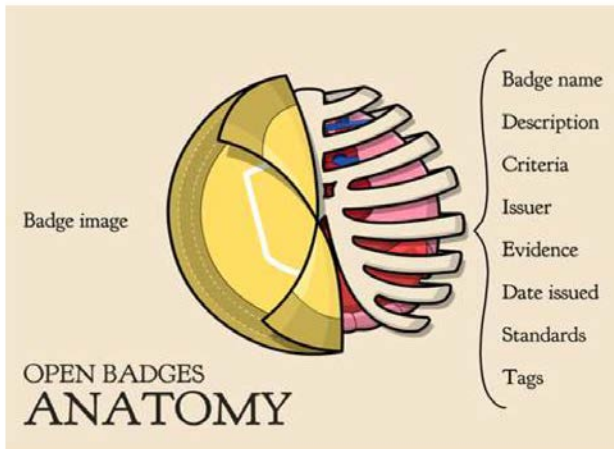
Vuxenutbildningscentra, som utfärdare, har svårt att övertyga lärare att använda sådan metodik eftersom detta till en början kan vara en administrativ eller teknisk börda för lärare som redan lägger ner otaliga timmar. För att motverka denna mentalitet är det viktigt att hålla lärare och administrativ personal uppdaterade om teknisk kompetens. Detta innebär att de bör vara bekanta med design av märken, redigeringsverktyg, fastställande av kriterier och



innehållsinbäddad infrastruktur på en utfärdande plattform. De bör samtala om principerna för tilldelning, visning och delning av märken. Kommunikation är nyckeln för att säkerställa en hög standard för märkesutgivning inom en institution. Workshops och rundabordssamtal med pedagogisk personal bör anordnas för att gå igenom stegen för implementering av märkena i utbildningssyfte.

De utfärdande institutionerna bör också öka sin externa kommunikation. Lokala evenemang med relevanta intressenter och arbetsgivare kommer att öka medvetenheten om användningen av märken som pålitliga referenser. För arbetsgivare kan den första glimten av märken verka lekfull, men när man kontrollerar märkenas tillförlitlighet och äkthet kommer all skepsis eller tvekan att avskrivs.

Mozilla Foundation skapade specifikationerna för Open Badges 2011 med följande data inbäddade:



Doug Belshaw , Badge anatomy

Detta projekt har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen. Denna publikation [kommunikation] återspeglar endast författarens åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen i den. Projekt Nr. 2016-1-FR01-KA204-023896

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Varför är märken användbara?

En Open Badge designades inte för att tävla eller ersätta ett certifikat, utan för att komplettera det. Det används för att lyfta fram specifika förmågor och egenskaper som kanske inte förekommer på traditionella certifikat och som inte representeras av ett kursresultat, vilket ger eleverna förtroende för sin egen förmåga att utföra en uppgift.

Dessutom ger det ett unikt sätt att utfärda en digital referens, som omedelbart kan delas över webben.



## Varför är det intressant för pedagoger?

Märken har stor pedagogisk potential för dig som pedagog, att:

**Introducera lekfullhet i den pedagogiska atmosfären**, tillåt en vänlig konkurrens mellan eleverna och visa hur nära de är att uppnå ett mål. Märken talar till elever som är vana vid videospel.

**Ge feedback till eleverna om deras framsteg**

**Fungera som milstolpar på vägar mot lärandemål**, dela upp lektionerna i mindre uppdrag

**Valorisera individens talanger** och lyft fram specifika förmågor och egenskaper som kanske inte förekommer på traditionella certifikat.

**Validera mjuka färdigheter**, vilket ger en mer komplett bild av en individ

**Driv elevernas engagemang och deltagande** i en kurs;

**Stimulera missgynnade elever**, för vilka det traditionella utbildningssystemet inte har fungerat **och ett** märke ger synligt erkännande och validering för prestationer eller att bemästra en färdighet.

**Delta i utvecklingen av digitala färdigheter: Den som tjänar märken lär sig att hantera dem på sin onlineryggsäck och inkludera dem i en e-portfölj eller visa dem på sin onlineprofil eller var som helst på webben.**



**Visa eleverna hur de kan professionalisera sin användning av sociala nätverk** : Genom att visa sina märken på Facebook kommer de att få det att se mer professionellt ut. Genom märken kan de också drivas att skapa ett konto på nätverk som LinkedIn .

### **Märken utvecklade av min organisation**

Om din organisation ännu inte levererar märken kan du föreslå att du frågar efter denna möjlighet (jfr Guide för utbildningsorganisationer).

Om din organisation redan delar ut märken måste de ge dig ett konto på plattformen som användes för att skapa dem.

Observera att om plattformen som används är badgr.io, hittar du steg-för-steg-instruktioner visualiserade i korta videor på <http://www.open-badges.eu>

### **Skapa dina egna märken**

För att skapa dina egna märken föreslår vi att du använder <https://badgr.io> eftersom det är öppen källkod, gratis och lätt att använda, utan begränsningar i antal elever eller märken, och möjligheten att skapa märken.

Steg är:

- 1. Logga in**
- 2. Klicka på "skapa utfärdare"** , skriv ditt namn och webbplatsen för din organisation, bekräfta din e-post, skriv din roll i organisationen
- 3. Klicka på skapa märke**, berättiga det, definiera kriterierna för att få märket, välj en grafisk bild från



plattform/applikationerna eller ladda upp en från en annan plattform/ditt konto

Var medveten om att valet att använda en gratis plattform innebär att du tar risken att förlora kontinuiteten i tjänsten och möta några oväntade förändringar i funktionerna.

En användbar metod för att skriva märkeskriterier är SMART-metoden. Det står för:

- Specifikt – vad kommer märkestagaren att ha åstadkommit genom att få det här märket? Varje specifik aktivitet som uppnås under en inlärningsväg kan vara föremål för ett märke.
- Mätbar - Om du vill värdera en färdighet, hur vet du när nivån där märket tilldelas har uppnåtts?
- Kan uppnås - Det är viktigt att designa märken som eleverna kan få för att utveckla självförtroende och för att behålla motivationen
- Relevant – är det här märket värt att tjäna? vilka möjligheter låser det upp?
- I rätt tid – tidsramen för att få märket måste vara begränsad och känd i förväg

I synnerhet kan du skapa märken för att värdera praktiska aktiviteter som har uppnåtts under utbildningsperioden, såsom en tävling, anordnande av ett evenemang, deltagande i en extern konferens, en volontärinsats... Det finns många aktiviteter som kan berika CV för en elev med liten





yrkeserfarenhet. Genom att märka dem hjälper du eleverna att värdera dem som en "officiell" tredje del som förklarar och intygar åtgärden. (...)

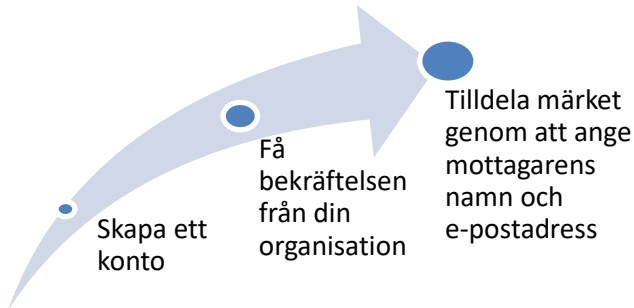
Glöm inte att när du skapar och levererar märken så involverar du din arbetsgivares rykte och legitimitet.

### EU-OBP öppna märken

EU-OBP-projektet tillhandahåller **mer än 250 märken** relaterade till att höja mjuka färdigheter och nyckelkompetenser, inklusive kommunikation på modersmål, främmande språk, digitala färdigheter, räknekunskap, läskunnighet, vetenskap och teknik, lärande att lära, socialt och medborgerligt ansvar, initiativ och entreprenörskap, kulturell medvetenhet. Det finns också 50 öppna märken tillgängliga relaterade till beteenden och attityder som bevisas genom att delta i vuxenutbildningskurser och 50 märken relaterade till nyckelkompetenser, som kommunikation på modersmål, främmande språk, digitala färdigheter etc., tillgängliga på [www.eu-obp.eu](http://www.eu-obp.eu) via <https://badgr.io>.

För att använda dem behöver du bara:





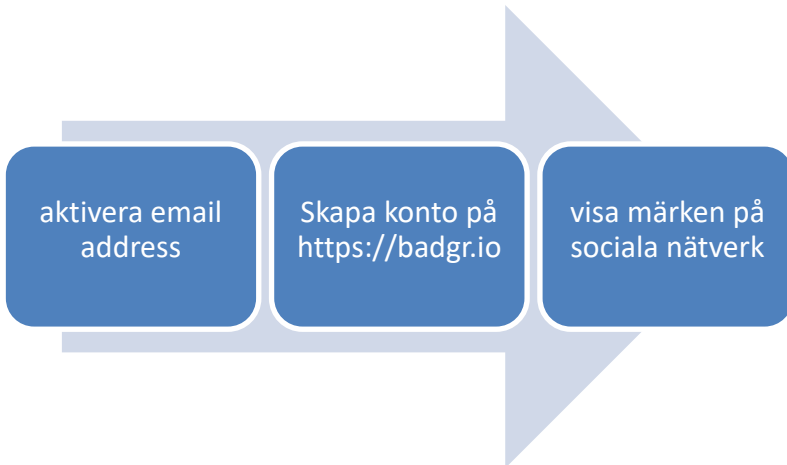
## Valorisera märken

**Märken tjänar en** mekanism för att visa och kommunicera till en bredare publik, vad en individ är kapabel till, eller om en individ tillhör en grupp eller är medlem i en gemenskap.

Elever har möjlighet att hålla sina prestationer privata och lagra märken i en "ryggsäck", som i grunden är en privat webbplats som fungerar som en e-portfölj. Direkt eller från den här ryggsäcken kan utvalda märken visas på sociala medieplattformar, inkluderas i lärmiljöer och Europass CV.

**Hjälp eleverna att dra nytta av märken** och signalera deras prestationer till sina kamrater och deras yrkesmässiga lämplighet till arbetsgivarna. Detta kan ha en positiv inverkan på jobb och karriärutveckling.

### Steg för eleverna:



## Motivera elever, kommunicera om märken

Organisera en öppen diskussion (1,5h) för att presentera märken, låt eleverna uttrycka sin erfarenhet av märken och sin syn på märken, hur kan de använda dem? Vilket mervärde ser de? Vilken media kommer de att föredra? Vad är deras rädsla? Vad förstår de inte? Det rekommenderas att bjuda in en elev från samma målgrupp som redan har fått några märken så att han/hon kan fungera som ambassadör.

Listan över märken som du tillhandahåller måste presenteras för eleverna. Vi föreslår också att eleverna kan involveras i processen genom att föreslå att ett märke ska delas ut till en medlärare. De kan också ansöka om ett märke när de bedömer att de uppfyller kraven.



## PROJEKTPARTNERS:

FUNDATIA EUROED Rumänien

CYPERS TEKNISKA UNIVERSITET CUT Cypern

FOLKUNIVERSITET STIFTELSEN VID LUNDS UNIVERSITET Sverige

METODO ETUDIOS CONSULTORES SL Spanien

VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV Tyskland

ACCION LABORAL Spanien

LJUDSKA UNIVERZA PTUJ Slovenien

LYCEE CHARLES ET ADRIEN DUPUY Frankrike



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

