2020

EU-OBP
open badges platform

TOOLKIT

GOOD-PRACTICE-BEISPIELE FÜR OPEN BADGES IN DER ERWACHSENENBILDUNG

Erasmus+

EU-OBP
open badges platform

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Erasmus+ Projekt: EU-OBP- Open Badges Platform
Grant Agreement Number: 2019-1-RO01-KA204-063793

Autoren: Petja Janžekovič (SI), Tanja Božič (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: The consortium of Erasmus+ project EU-OBP – Open Badges Platform
Interactive PDF file
Publication date: December 2020

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Inhalt

1. EINFÜHRUNG IN DAS TOOLKIT 3
2. WIE DAS TOOLKIT ZU VERWENDEN IST 6
3. BEISPIELE GUTER PRAXIS 8
3.1. WOMEN POWER CODE - EMPOWERMENT VON FRAUEN ZUM ERWERB DIGITALER KOMPETENZEN 8
3.2. OPEN BADGES FÜR DIE PERSONALENTWICKLUNG 11
3.3. OPEN BADGE FÜR ABSOLVENTEN 14
3.4. DC4JOBS - DIGITALE KOMPETENZEN FÜR ARBEITSPLÄTZE 17
3.5. DIGITAL-S – ENTWICKLUNG VON INNOVATIONEN ZUR FÖRDERUNG DER FÄHIGKEITEN VON LEHRKRÄFTEN UND ERWACHSENEN IN LÄNDLICHEN GEBIETEN 21
3.6. OBADE: OPEN BADGE IN DER ERWACHSENENBILDUNG 24
3.7. SOFTSKILLS4EU 30
3.8. UPSKILLEAD – UPSKILLING ADULT EDUCATORS DIGITAL LEAD 37
3.9. S.R.C.E. 42
3.10. BADGE the world 47
3.11. EDUBADGES 50
3.12. DIGITAL BADGES - ZERTIFIZIERTE KOMPETENZEN IN DIGITALEM FORMAT 54
3.13. BADGES 56
3.14. HAUFE AKADEMIE 59
3.15. BAIT 62
3.16. TUCERTICYL 65
3.17. AUSWEISE AUF DEM SAPO-CAMPUS 69
3.18. ENTDECKE DICH SELBST 73
3.19. EDUCALAB 79
3.20. AGILE LEaRNeR 84
3.22. B.OA.T. (BADGES OUVERTS À TOUS) 99
3.23. LA CASEMATE 105
3.24. BADGEONS LA NORMANDIE (Lasst uns die Normandie auszeichnen) 112
3.25. FACEBOOK 120
4. ZUSAMMENFASSUNG 124

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

1. EINFÜHRUNG IN DAS TOOLKIT

Das Toolkit EU-OBP ist eine Sammlung von Good-Practice-Ideen zur Implementierung von Open Badges in Organisationen auf verschiedenen Ebenen.

Jede teilnehmende Projektpartnerorganisation führte daher eine Recherche durch, um einen Überblick über bereits existierende Good Practices zu erhalten. Darunter zählten wir: Organisationen, die bereits Open Badges im EU-Raum ausgeben, einzelne Websites mit Unterstützung von Digital Badges, die das Open Badges-System als Teil ihrer Lehrpläne oder in Bildungsaktivitäten des lebenslangen Lernens einsetzen.

Das Toolkit EU-OBP bietet einen Überblick über Nutzen und Vorteile von Open Badges und ermutigt neue Organisationen zur Teilnahme. Wir wollen Organisationen der Erwachsenenbildung und Lehrkräfte mit umfangreichem Lese- und interaktivem Material (interaktive PDF-Online-Publikation) über gute Praktiken früherer erfolgreicher Implementierungen des Open-Badges-Anerkennungssystems ausstatten.

Wir haben eine gemeinsames Muster für die Datensammlung verwendet, das einen einheitlichen und genauen Überblick über die gewonnenen Informationen bietet.

Zusätzlich konnten wir gute Beispiele für die Verwendung von Open Badges in Schottland, Rumänien, Bulgarien, den Niederlanden, Italien, Slowenien, Großbritannien, Zypern, Lettland, Polen, Spanien, Frankreich, Schweden, Deutschland, Österreich, Portugal, Litauen und Belgien sammeln.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

VORLAGE ZUR SAMMLUNG VON GUTEN BEISPIELEN („Good Practices")

in Zusammenhang mit der Umsetzung von Open Badges auf verschiedenen Organisationsebenen

TITEL: _____

ORGANISATION: _____

KONTAKTPERSON: _____

LAND: _____

(Kontext des Partnerlandes und 3 Nachbarländer – zur Nachverfolgung)

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE (ankreuzen, falls zutreffend)	**KRITERIEN DER OPEN BADGES** (max. **ZWEI KRITERIEN** je Good Practice)			
☐ Auswirkungen auf lokaler Ebene ☐ Auswirkungen auf nationaler Ebene ☐ Auswirkungen auf EU-Ebene ☐ Sichtbarkeit (national) ☐ Sichtbarkeit (international) ☐ Übertragbarkeit ☐ Qualitätssicherung ☐ innovative Methode ☐ kostenlos (Open Source) ☐ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **kompetenzbasiert** ☐ formales Bildungsprogramm ☐ lebenslanges Lernen ☐ Verbesserung von Soft Skills ☐ Schlüsselkompetenzen ☐ kollaboratives Lernen ☐ individuelles Lernen ☐ Jugend ☐ Beratung und Anleitung ☐ Validierung und Anerkennung ☐ für die Öffentlichkeit (Nutzung)	**KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ☐ organisatorische Richtlinien zur Umsetzung ☐ zugewiesene Ressourcen (Personal) ☐ Open-Source-Plattform ☐ Schutz von Informationen ☐ Anerkennung von Lernergebnissen ☐ Netzwerken mit lokalen Organisationen, NGOs, Jobcentern ☐ öffentliches Engagement (informelles und lebenslanges Lernen) ☐ innovative digitale Tools ☐ Vision der Organisation, die Open Badges unterstützt	**KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ☐ Bewertungsverfahren ☐ Methodologie zur Anerkennung ☐ Erfassen des Lernweges und der Lerngeschichte ☐ Richtlinien zur Sicherung der Qualität der Durchführung ☐ übertragbare Verfahren ☐ Methodologie zur Zertifizierung ☐ öffentliche (formale) Umsetzung	**KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ☐ offene, transparente und nützliche Anerkennung ☐ umfassende Lehrkraft-Nutzer-Kommunikation ☐ Signalisieren von Leistung ☐ Vielfalt von Nutzer/innen und Fähigkeiten ☐ Branding zur Verbesserung des Bewusstseins ☐ Unterstützung spezifischer Bedürfnisse der Nutzer/innen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG Welches Kriterium deckt das Open Badge (OB) ab und warum? Beschreibung des Verfahrens im Zusammenhang mit dem Open Badge und dessen Bedeutung (1.000 Zeichen); Warum ist das Verfahren im Zusammenhang mit diesem Open Badge jetzt notwendig?
ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT (und Abteilung, falls zutreffend) Woher kommt das Verfahren? Auf wessen Idee ist es zurückzuführen? Wie ist die Idee entstanden? Seit wann gibt es das Verfahren? Welche Ressourcen werden in dem Verfahren genutzt (Personal, Budget, Materialien, Projekt...)?
ZIELGRUPPE Für wen ist das Open-Badge-Verfahren gedacht?
UMSETZUNGSMETHODEN Welche Aktivitäten zur Umsetzung beinhaltet das Verfahren im Zusammenhang mit den Open Badges?
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS Einzelheiten zur Umsetzung des Verfahrens: App, Anzahl der Teilnehmenden, positive oder negative Auswirkungen, Anzahl der verfügbaren Badges; bzw. Beschreibung der Auswirkungen im Allgemeinen (sozial, wirtschaftlich, bildungsbezogen etc.); Dazu können auch Informationen zu den Auswirkungen der Bewertungsergebnisse genutzt werden, falls vorhanden. (Bitte angeben, ob das Verfahren im Zusammenhang mit den Open Badges bewertet wird oder nicht).
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES Einblicke, wie das Verfahren in der Organisation angenommen wird und Details zu gewonnenen Erkenntnissen.
MATERIALIEN Anhang von bestehenden Dokumenten zur Erklärung des Verfahrens (z.B. Präsentation, Arbeitsdokument, Video, Ressourcen, Bericht etc.) Auch visuelle/interaktive Elemente, wie z. B. Bilder der Badges, Fotos, Videos, Logos etc.
WEB-LINK: www. **REFERENZEN:** Autor (Jahr): Titel. Ort: Herausgeber.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

2. WIE DAS TOOLKIT ZU VERWENDEN IST

Im Toolkit finden Sie Beispiele von guter Praxis aus dem Bereich der digitalen Badges, die in verschiedenen Bereichen wie Bildung, lebenslanges Lernen, soziale Medien, Schulungen, Evaluierungen und anderen angewendet werden.

Die Good-Practice-Beispiele sind nach vier verschiedenen Kriterien bewertet und können über Hyperlinks aufgerufen werden. Die ausgewählten Kriterien wurden so organisiert und aufgelistet, dass Sie leicht diejenigen finden können, die am besten zu Ihren organisatorischen oder pädagogischen Bedürfnissen passen. Wenn Sie zum Beispiel an der Verwendung von Badges im Anerkennungsprozess interessiert sind, können Sie auf den Link am Anfang des Toolkits klicken, der Sie zu den Badge führt, die mit Anerkennung verbunden sind. Das Gleiche gilt für alle anderen Kriterien.

Jede gute Praxis stellt ein gutes Beispiel für die Verwendung von digitalen Badges in verschiedenen Organisationen dar und kann gute Ideen für die Umsetzung in Ihrer eigenen Organisation liefern, vielleicht in der gleichen Form, vielleicht als Beispiel für die Anpassung an Ihre spezifischen Bedürfnisse.

Unsere Absicht war es, Organisationen der Erwachsenenbildung innovative Ideen zur Nutzbarkeit und Nützlichkeit von digitalen Badge zu geben und Beispiele zu liefern, wie man sie für verschiedene Zwecke einsetzen kann. Während digitale Badges heute hauptsächlich als Mikro-Anerkennungsnachweise verwendet werden, die von formalen Behörden ausgestellt werden (aber nicht ausschließlich), gibt es immer noch ein riesiges ungenutztes Potenzial bei der Verwendung von Badges zur Unterstützung von durch die Lernenden gesteuerten Anerkennungsprozessen als Alternative und/oder Unterstützung zu formaler oder nicht-formaler Anerkennung, Validierung und Akkreditierung. Dies könnte besonders in Ländern mit schlechten oder nicht vorhandenen formalen Anerkennungssystemen wertvoll sein.

Für jedes Beispiel gibt es zahlreich Links, die Sie zu weiteren interessanten Informationen führen.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Die Partner des EU-OBP-Projekts hoffen, dass dieses Toolkit für Ihre Arbeit hilfreich ist und dass Sie es für die Erstellung von digitalen Badges verwenden werden. Als wir im EU-Raum recherchierten, fanden wir heraus, dass es immer noch viele Länder gibt, die Badges entweder gar nicht oder nicht so nutzen, wie sie genutzt werden könnten. Wenn dieses Toolkit Ihnen neue Ideen zur Umsetzung in Ihrer eigenen Organisation gibt, sind wir sehr an Ihrem Feedback interessiert, damit wir neue Beispiele auf unserer Webplattform http://www.eu-obp.eu/ aufnehmen können.

Lassen Sie uns Europa zu einem Ort für digitale Badge machen - gemeinsam.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3. BEISPIELE GUTER PRAXIS

3.1. WOMEN POWER CODE - EMPOWERMENT VON FRAUEN ZUM ERWERB DIGITALER KOMPETENZEN

ORGANISATION: CIVIC – Schottland
LAND: Vereinigtes Königreich (Schottland) in Partnerschaft mit Rumänien, Bulgarien, den Niederlanden, Italien, Slowenien, Belgien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Lebenslanges Lernen ✓ Kollaboratives Lernen **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Open-Source-Plattform ✓ Anerkennung von Lernergebnissen **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Signalisieren von Leistungen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das Projekt "Woman Power Code" adressiert KRITERIUM 1 in Bezug auf lebenslanges Lernen und kollaboratives Lernen sowie KRITERIUM 2 in Bezug auf die Open-Source-Plattform und die Verwendung Open Badge zur Anerkennung von Lernergebnissen.

Das Projekt zielte darauf ab, erwachsene Frauen mit geringen digitalen Kenntnissen in die Lage zu versetzen, diese zu erwerben, damit sie mit neuen beruflichen Fähigkeiten und Qualifikationen ausgestattet in den Arbeitsmarkt eintreten können. Das WPC-Projekt bezog die Töchter der erwachsenen Frauen ein, die als Mentorinnen für ihre Mütter fungierten, sie unterrichteten und so die IKT-Gleichstellungslücke verringerten. Das Training wurde mit Hilfe eines integrierten Bildungsrahmens durchgeführt, mit einem neuen Lehrplan und einer innovativen Kombination von IKT-Werkzeugen und einer erfahrungsbasierten Lehrmethode mit Workshops, die sich an erwachsene Frauen und ihre jungen Töchter richtete. Der Online-Trainingskurs, der durch die Motivationsfunktionalitäten des sozialen Lernens unterstützt wurde, fungierte als Plattform zur Wissensverbreitung und ermöglichte die Zusammenarbeit zwischen Lernenden und Lehrkräften. Ein komplementäres Lernwerkzeug, die Women Power Code Social Learning Community (SLC), wurde als ergänzendes Lernwerkzeug zum Online-Training eingerichtet und in dasselbe cloud-basierte Lernmanagementsystem wie das Online-Training integriert, das Moodle verwendet. Um die Anerkennung der von den Lernenden während des Lernprozesses erworbenen Fähigkeiten und Leistungen zu ermöglichen, wurden den Teilnehmern Open Badges durch einen Bezugsrahmen verliehen, der auf dem Open Badges Recognition Framework basiert.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Koordinator des Projekts ist CIVIC aus Schottland. Die Idee des Projekts entstand aus der Tatsache, dass es nur wenige Frauen im MINT-Bereich (Wissenschaft, Technologie, Ingenieurwesen und Mathematik) gibt, was die IKT-Gleichstellungslücke in der IT-Branche vertieft. Eine Erhöhung der Anzahl von Frauen, die eine digitale Karriere einschlagen, wäre für die digitale Industrie von Vorteil. Das Projekt startete im Jahr 2017 und endete im August 2020.

ZIELGRUPPE

Die Zielgruppen sind erwachsene Frauen und ihre jungen Töchter. Die Open Badge, die sie während des Trainingskurses erworben haben, werden sowohl für sie selbst als auch für Stakeholder,

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	einschließlich Berufsbildungsanbieter, IT-Unternehmen, Universitäten, Frauenverbände etc. nützlich sein, die damit die Kompetenzen besser einschätzen können.
UMSETZUNGSMETHODEN	Die Plattform bietet Kurse in den sieben Sprachen der Projektpartnerschaft und nach Abschluss des Kurses erhalten die Teilnehmer ihre Badges. Nur Mitglieder dürfen die Kurse bzw. die Badges sehen. Bislang wurden über 70 Badges (10 Badges pro Partnerland) vergeben.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Jeweils 10 Teilnehmer aus jedem Partnerland haben die Kurse besucht und Open Badge erhalten (insgesamt über 70).
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	Der Zugang zur Women Power Code Social Learning Community erfolgt über die Plattform https://academy.womenpowercode.eu/, wo sich die Benutzer registrieren müssen. Sobald sie ein Profil erstellt haben, sind sie automatisch in der SLC registriert und können beginnen, mit anderen Nutzern zu interagieren.
MATERIALIEN	https://www.facebook.com/pg/WOMEN-POWER-CODE-1737258186306036/photos/?ref=page_internal https://www.facebook.com/pg/WOMEN-POWER-CODE-1737258186306036/videos/?ref=page_internal
WEB-LINK	https://academy.womenpowercode.eu/
REFERENZEN	https://womenpowercode.eu/index.php/about

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.2. OPEN BADGES FÜR DIE PERSONALENTWICKLUNG

ORGANISATION: City of Glasgow College
ANSPRECHPARTNER: Graeme Brewster - ED&I Manager
LAND: Vereinigtes Königreich

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Schlüsselkompetenzen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Öffentliches Engagement (informelles und lebenslanges Lernen) ✓ Vision der Organisation, die Open Badges unterstützt

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das City of Glasgow College ist das erste in Schottland, das Open Badges als Unterstützung für die Personalentwicklung einführt. Die Initiative startete im Dezember 2015 und die Open Badges wurden für Equality, Diversity & Inclusiveness (ED&I) vergeben. Auf diese Weise wird die Entwicklung von positivem Verhalten unterstützt, und die Verleihung der Badges ist ein Zeichen der Anerkennung für den täglichen Beitrag der Mitarbeiter und ihr Engagement, sich selbst und die Studierenden kontinuierlich weiterzuentwickeln. Die Werte und Verhaltensweisen, die durch die Open Badges anerkannt werden, beziehen sich auf Themen wie Alter, Behinderung, Geschlecht, Ehe und zivile Partnerschaft, Schwangerschaft und Mutterschaft, Religion oder Weltanschauung, Geschlecht und sexuelle Orientierung. Diese Initiative - Digital badge Award Scheme - ermutigt Mitarbeiter, ihr Verständnis für ED&I-Themen zu entwickeln und eine positive Kultur zu fördern. Die Badges können in der E-Mail-Signatur oder den Social-Media-Profilen der jeweiligen Person angezeigt werden. Durch die Verwendung von Open Badges zur Unterstützung der Werte und Verhaltensweisen des Colleges möchte die Institution zu ihrer gemeinsamen Vision von Weltklasse-Lernen am Arbeitsplatz beitragen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	Nutzung von Open Badges zur Unterstützung des Bewusstseins und des Verständnisses der Verhaltensweisen und Werte begann im Jahr 2015.
ZIELGRUPPE	Die direkte Zielgruppe sind Mitarbeiter des City of Glasgow College und indirekte Zielgruppe sind Personen (Studierende, Eltern), die von dem verbesserten Verhalten der Mitarbeiter profitieren könnten.
UMSETZUNGSMETHODEN	Die Badges können erreicht werden, indem man das ED&I-Onlinemodul (5 Abschnitte) durchläuft, die Informationen zur Gleichstellung der Person angibt und sich dann verpflichtet, ein aktiver "Champion" für ED&I zu werden.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Die Rückmeldungen der Mitarbeiter des Colleges haben gezeigt, dass immer mehr Mitarbeiter die Initiative zu schätzen wissen und sich dafür engagieren, da sie der Meinung sind, dass diese Idee einen echten Nutzen für die Mitarbeiter, eine

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	verbesserte Unternehmensleistung und einen besseren Ruf mit sich bringt. Bisher wurde eine Anzahl von 377 Badge vergeben.
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	---
MATERIALIEN	
WEB-LINK **REFERENZEN**	https://www.cityofglasgowcollege.ac.uk/news-events/news/city-glasgow-college-celebrates-equality-diversity-inclusiveness

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.3. OPEN BADGE FÜR ABSOLVENTEN

ORGANISATION: Universität Mailand – Bicocca
ANSPRECHPARTNER:
LAND: Italien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Innovative Methode ✓ Anerkennungen	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Formales Bildungsprogramm ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Anerkennung von Lernergebnissen ✓ Vision der Organisation, die Open Badges unterstützt **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Signalisieren von Leistung

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Die Universität Mailand-Bicocca vergibt Open Badges für traditionelle/formale Abschlüsse an ihre Absolventen über eine Plattform namens Bestr, eine Initiative, die die erste in Italien und wahrscheinlich in der Welt ist. Wie die Leitung der Universität Mailand-Bicocca erklärt, stellen die Gestaltung und die Ausgabe der Open Badges, die die Abschlüsse der Studierenden bescheinigen, sowie das International Students Badges "das erste greifbare Zeichen der Politik der internationalen Open Badges Anerkennung dar, zu der sich die Bicocca mit der Unterzeichnung der Bologna Open Recognition Declaration verpflichtet hat - eine Premiere für Universitäten weltweit."

Das System, das die Open Badges an der Bicocca Universität verwaltet, heißt ESSE3 und sammelt Informationen über Noten und Datum des Abschlusses, den Titel und den Auszug der Abschlussarbeit (für die Absolventen) und Details über den im Ausland verbrachten Zeitraum (für die Studierende im internationalen Mobilitätsprogramm). In einem nächsten Schritt werden zahlreiche weitere Badges für außerschulische Aktivitäten, Unternehmertum und Sprache vergeben.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	Die Idee entstand im Jahr 2017, als die Abschluss-Sitzung des Studiengangs für den Master in internationaler Wirtschaft stattfand. Die anschließende Verwendung der Badges im italienischen akademischen Umfeld war 2018, als Studierende, die den Studiengang Meereswissenschaften absolvierten, mit Open Badges für den Abschluss des Masterstudiengangs ausgezeichnet wurden.
ZIELGRUPPE	Die Zielgruppe besteht aus Absolventen (Universitäts- und Masterstudiengänge) sowie Studierenden, die am International Mobility Program teilnehmen.
UMSETZUNGSMETHODEN	Auf der Plattform Bestr hat jede Person, die ein Badge erhalten hat, eine eigene Seite, auf der der Name, das Datum, zu dem sie das Badge erhalten hat, und die Beschreibung des Badges zu finden sind. Die Studierenden von Biccocca verwenden

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

die E-Mail unter openbadgebicocca@unimib.it, um sich zu registrieren und ein Badge zu erhalten.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Bisher gibt es 263 Arten von Badges, die für verschiedene Kurse und Abschlüsse entworfen wurden, von denen 252 an 60.664 Personen ausgegeben wurden.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Die Verwendung von Open Badges in formalen Kursen hat verschiedene Vorteile: Sie erleichtert den Übergang zu digitalen Abschlüssen, sie hebt den Wert eines Abschlusses in einer verständlicheren Weise hervor, so dass die eingebetteten Informationen für einen Arbeitgeber relevant sind, und im Fall von internationalen Studierenden fasst sie alle internationalen Erfahrungen zusammen, die der Studierende gemacht hat.

MATERIALIEN

WEB-LINK

https://en.unimib.it/education/open-badge-bicocca

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.4. DC4JOBS - DIGITALE KOMPETENZEN FÜR ARBEITSPLÄTZE

ORGANISATION: DE - Culture Goes Europe – CGE
ANSPRECHPARTNER: Ammalia Podlaszewska
LAND: Deutschland in Partnerschaft mit Rumänien, Zypern, Spanien, Lettland und den Niederlanden

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Innovative Methode ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Schlüsselkompetenzen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Open-Source-Plattform ✓ Anerkennung von Lernergebnissen **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Bewertungsverfahren ✓ Methodologie zur Anerkennung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Signalisieren von Leistung

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das Ziel des Projekts DC4JOBS war es, die digitale Kompetenz durch eine interaktive und dynamische Plattform zu fördern, durch die benachteiligte junge Menschen ihre digitalen Kompetenzen verbessern konnten, damit sie den Anforderungen des Arbeitsmarktes gerecht werden können. Ein Output des Projekts war der Entwurf eines Open Badges-Ökosystems, auch wurde ein kurzes Handbuch mit praktischen Anweisungen und Richtlinien für Open Badges erstellt. Die Open Badges wurden als Validierungsinstrument eingesetzt, mit dessen Hilfe die DC4JOBS-Kompetenzen der Jugendlichen bewertet, aufgewertet und validiert wurden. Die digitalen Kompetenzen, für die die Open Badges vergeben wurden, wurden vom Konsortium in Themen eingeteilt. Für jede digitale Kompetenz, die sie erfolgreich abgeschlossen haben, konnten die Teilnehmer ein Badge erhalten. Nach dem Abschluss aller fünf Kompetenzen, wurde den gering qualifizierten jungen Erwachsenen ein zusätzliches Open Badge (DC4JOBS Badge) verliehen. Das Ergebnis des Projekts zielte darauf ab, das DC4JOBS UPSKILLING PATHWAY PROGRAMME zu entwerfen, das als praktisches Werkzeug für jeden gedacht ist, der den DC4JOBS-Projektkurs in seinem eigenen Kontext implementieren möchte, sowie als Leitfaden, wie man den Erfolg von DC4JOBS durch die Nutzung der bereitstehenden, kostenlos verfügbaren Ressourcen replizieren kann.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Das Projekt DC4JOBS entstand aus der Notwendigkeit, die digitale Kompetenz bei jungen Menschen zu fördern, Qualifikationsdefizite und Jugendarbeitslosigkeit zu bekämpfen. Das Projekt wurde zwischen 2016 und 2019 durchgeführt. Es schlägt die Einführung eines transparenten, mehrfach geregelten und mehrfach bewerteten Prozesses vor, der auf einer zu entwickelnden interaktiven und dynamischen Plattform basiert. So erhalten junge benachteiligte Menschen die Möglichkeit, ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern, um den Anforderungen des Arbeitsmarktes besser gerecht zu werden.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

ZIELGRUPPE	Es gab eine direkte Zielgruppe, bestehend aus jungen benachteiligten Menschen im Alter von - 24 Jahren (NEETs, junge Menschen mit dem Risiko der Marginalisierung und junge Menschen mit Migrationshintergrund). Es gab auch eine indirekte Zielgruppe, gebildet durch den Arbeitsmarkt, der von digital gebildeten jungen Menschen profitieren wird.
UMSETZUNGSMETHODEN	Die am Projekt beteiligten Jugendlichen mussten sechs Module zur digitalen Kompetenzen auf einer Moodle-Plattform durchlaufen. Die Open Badges wurden vom DC4JOS-Konsortium erstellt und auf der Moodle-Plattform zur Verfügung gestellt, zusammen mit den Kriterien für den Erwerb der Badges. Die Lernenden (gering qualifizierte junge Erwachsene) konnten ein Badge beantragen, indem sie den Nachweis erbrachten, dass sie die Module erfolgreich abgeschlossen hatten. Nachdem die Evaluatoren (die vom Konsortium beauftragt wurden) entschieden hatten, dass der Lernende das Badge erhalten konnte, kontaktierten sie die Erwerber, die anschließend ihr Badge in ihren Mozilla-Backpack verschieben konnten.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	DC4JOBS Up-Skilling Pathway Programme Guidebook (einschließlich Empfehlungen, Fallstudien und Werkzeugen/Ressourcen, die für die Trainingsaktivitäten mit Jugendlichen unter Verwendung des DC4JOBS-Kurses verwendet werden können): • 7 Pilotprojekte des DC4JOBS Up-Skilling Pathway Programms in den Ländern der Partner • Über 110 junge Menschen, auch benachteiligte Jugendliche, die an den Pilotaktivitäten beteiligt waren

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

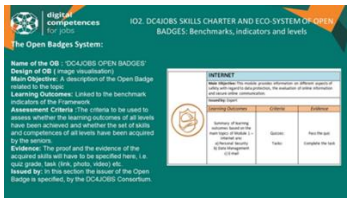
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Die Ergebnisse und Aktivitäten des Projekts erhöhten das Bewusstsein der Gemeinde:

- über die Rolle, die nicht-formales Lernen bei der Entwicklung und Verbesserung der Fähigkeiten junger Menschen hat, die ihnen bei der Arbeitssuche helfen können. Die im Rahmen des Projekts erstellten digitalen Materialien können jungen Menschen helfen, aktiv an gesellschaftlichen Prozessen teilzunehmen.
- über die wichtige Rolle, die die berufliche Aus- und Weiterbildung bei der Erreichung der Europa-2020-Ziele spielen kann, indem sie junge Erwachsene in die Lage versetzt, ihre Fähigkeit zur Anpassung an Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt und in der Gesellschaft zu verbessern.

Die Projektergebnisse fördern die Innovation und Wandel in der Bildung. Die Projektergebnisse zielen auf junge Menschen und die Integration von IKT in die Bildung ab, wodurch die Ziele von Europa 2020 erreicht werden. Die Projektergebnisse werden es jungen Menschen in der Gemeinschaft zweifellos ermöglichen, ihre digitalen Fähigkeiten zu verbessern, was ihnen helfen wird, einen Arbeitsplatz zu finden.

MATERIALIEN



https://www.facebook.com/dc4jobsproject/

WEB LINK

http://dc4jobs.eu/

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.5. DIGITAL-S – ENTWICKLUNG VON INNOVATIONEN ZUR FÖRDERUNG DER FÄHIGKEITEN VON LEHRKRÄFTEN UND ERWACHSENEN IN LÄNDLICHEN GEBIETEN

ORGANISATION: Familie Rurales

LAND: Frankreich, in Partnerschaft mit Italien, Rumänien, Polen und Spanien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf die nationale Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Schlüsselkompetenzen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Open-Source-Plattform ✓ Anerkennung von Lernergebnissen **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Signalisieren von Leistung

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das Projekt verfolgte zwei Ziele:

Einerseits sollen die Trainer in Bezug auf E-Learning und E-Teaching-Fähigkeiten geschult werden, andererseits sollen E-Learning-Aktivitäten implementiert und Bewohner ländlicher Gebiete geschult werden, damit sie ihre digitalen Fähigkeiten entwickeln können. Die meisten der erwachsenen Lernenden aus ländlichen Gebieten kamen aus benachteiligten Verhältnissen und hatten dringenden Bedarf, ihre digitalen Fähigkeiten zu verbessern, damit sie zu kompetenten Bürgern werden und schließlich einen Job finden konnten.

Mit Hilfe von Open Badges wurden die Fähigkeiten der Teilnehmer, Probleme zu lösen, sowie ihre Fähigkeit zu analytischem, reflexivem und kritischem Denken analysiert und bewertet. Während des E-Kurses wurden die digitalen Badges und Zertifikate von den Trainern gestaltet. Die erwachsenen Lernenden mussten den E-Kurs in vier Wochen absolvieren und erhielten dann ihre Badges nach Abschluss der Aktivitäten und Quizze. Auf diese Weise wurden die Lernenden zu positivem Verhalten ermutigt und konnten ihren Lernfortschritt erkennen. Außerdem stimulierte die Verwendung von Badges auch das Lernen und die Selbständigket der Lernenden.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Die Idee des Projekts entstand aus der Tatsache, dass wir in einer digitalen Welt leben, in der es zwingend erforderlich ist, die Nutzung eines Computers und des Internets zu beherrschen.

ZIELGRUPPE

Es gab zwei Zielgruppen im Projekt. Die erste Gruppe bestand aus Lehrkräften mit Schulungsbedarf in Bezug auf digitale Kompetenzen im Schulungsbereich und die zweiten Gruppe aus erwachsenen Lernenden aus ländlichen Gegenden (besonders jene mit benachteiligtem Hintergrund), denen es an digitalen Fähigkeiten mangelte, um bessere Chancen zu haben, einen Arbeitsplatz zu finden.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

UMSETZUNGSMETHODEN	Das Projekt hatte drei Ergebnisse: Das erste Ergebnis bestand darin, den Trainern mit Hilfe eines IKT-Leitfadens allgemeine Kenntnisse und Methoden zu vermitteln, um digitale Technologie zu begreifen. Das zweite Ergebnis war das digitale Einführungstraining für erwachsene Lernende und der dritte Output, in dem Open Badge implementiert wurden, bestand aus Modulen für digitale Fähigkeiten, die die Teilnehmer durchlaufen mussten, woraufhin sie die Badge erhielten.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Während des E-Trainings gab es 252 Teilnehmende, die den vierwöchigen Kurs besuchten, und es wurden 137 Badge ausgegeben.
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	Die Verwendung der Open Badges im Projekt ermöglichte eine Selbsteinschätzung der Kompetenzen der Teilnehmer. Verschiedene Methoden und Prozesse wurde verwendet, um die Ergebnisse der Lernenden zu bewerten und sie wurden als Belohnung oder Bestätigung gesehen, dass ein Teilnehmender eine bestimmte Aktivität erfolgreich abgeschlossen hatte.
MATERIALIEN	
WEB-LINK	https://digitalsinruralareas.wordpress.com/intellectual-outputs/
REFERENZEN	

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.6. OBADE: OPEN BADGE IN DER ERWACHSENENBILDUNG

ORGANISATION: Greta Du Velay und Erasmus+ Partner
ANSPRECHPARTNER: Pierre Carrolaggi
LAND: Frankreich in Partnerschaft mit Slowenien, Spanien, Schweden, Deutschland

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Verbesserung von Soft Skills ✓ Schlüsselkompetenzen **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Open-Source-Plattform ✓ Anerkennung von Lernergebnissen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das Projekt OBADE ist in den Bereichen der Kriterien 1 und 2 angesiedelt: Es ist kompetenzbasiert, deckt Schlüsselkompetenzen und die Steigerung von Soft Skills ab und bietet außerdem eine Lernplattform als Open Source und Werkzeuge zur Anerkennung von Lernergebnissen.

Das Projekt Open Badges for Adult Education will die Verwendung von Open (digitalen) Mozilla Badges in Organisationen der Erwachsenenbildung fördern. Es stellt mehr als 100 Badges zur Verfügung, die sich auf Verhaltensweisen, Einstellungen und Schlüsselkompetenzen beziehen, darunter Kommunikation in der Muttersprache, Fremdsprachen, digitale Fähigkeiten, mathematische Fähigkeiten, Lernen lernen, soziale und gesellschaftliche Verantwortung, Initiative und Unternehmertum, kulturelles Bewusstsein.

Diese sind in Englisch, Französisch, Deutsch, Slowenisch, Spanisch und Schwedisch auf www.open-badges.eu erfügbar.

Im Rahmen dieses Projekts wurden auch drei Leitfäden zur Verwendbarkeit von Badges entwickelt: Einer richtet sich an Organisationen der Erwachsenenbildung, einer an Lehrkräfte und der dritte an erwachsene Lernende. Es gibt auch Video-Tutorials, die zeigen, wie man Open Badges in verschiedenen Stadien und mit verschiedenen Mitteln erstellen, teilen und implementieren kann, und schließlich gibt es einen Katalog von Good Practices im Zusammenhang mit Open Badges in der Erwachsenenbildung.

Das Projekt untersuchte, wie Organisationen und Lehrkräfte die Schlüsselkompetenzen der Lernenden sowie die Verhaltensweisen und Fähigkeiten, die von Arbeitgebern besonders gefordert werden, wie z.B. die Fähigkeit, sich anzupassen, in Gruppen zu arbeiten oder Fristen einzuhalten, damit aufwerten können.

Das Projekt steht im Einklang mit der Identifizierung, Dokumentation und Validierung von nicht-formalem und informellem Lernen, da die meisten dieser Fähigkeiten und Verhaltensweisen in verschiedenen Kontexten entwickelt werden und nicht die Schlüsselkomponenten von Zertifikat- oder Zeugniskompetenzrahmen darstellen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Die Praxis stammt aus dem Erasmus+ Projekt und wurde in fünf europäischen Ländern umgesetzt:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Frankreich, Spanien, Schweden, Slowenien und Deutschland.

Das Projekt OBADE begann im Dezember 2016 und endete im November 2018.

Das Projekt entwickelte viele Ressourcen: Leitfäden für Organisationen und Lehrkräfte, Leitfäden für Lernende, Videos und - am wichtigsten - neue digitale Badges, die kostenlos auf der Webplattform verfügbar sind und auch nach dem offiziellen Ende des Projekts verwendet werden können.

Die Webplattform ist online und kann somit von Organisationen oder Einzelpersonen genutzt werden, die an der Implementierung von Soft Skills und Schlüsselkompetenzen interessiert sind.

ZIELGRUPPE

Das Projekt richtete sich hauptsächlich an erwachsene Lernende, Erwachsenenbildner und Organisationen der Erwachsenenbildung. Das Konsortium wurde von Organisationen der Erwachsenenbildung in den Projektländern gebildet, so dass diese die primären Zielgruppen sind.

Das Projekt kommt den folgenden Zielgruppen zugute:

1. Partnerorganisationen und deren Mitarbeiter
2. Organisationen der Erwachsenenbildung und Erwachsenenbildner
3. erwachsene Lernende
4. andere interessierte Parteien: Entscheidungsträger im Bereich der Erwachsenenbildung, Forscher im Bereich Personal und Training, Lehrkräfteverbände, Verbände der Erwachsenenbildung und so weiter.

Langfristige Vorteile bestehen in der Verfügbarkeit von entwickelten Werkzeugen, um erwachsene Lernende zum Lernen zu motivieren und ihr Lernen mit Lehrkräften und Gleichgesinnten zu teilen.

UMSETZUNGSMETHODEN

1. ein Leitfaden für Organisationen der Erwachsenenbildung über die Vorteile und den Einsatz von Open Badges

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

2. Leitfaden für erwachsene Lernende zu den Vorteilen und der Verwendung von Open Badges
3. eine Reihe von Open Badges, die sich auf Schlüsselkompetenzen in Kursen der Erwachsenenbildung beziehen
4. eine Reihe von Open Badges, die sich auf übergreifende Kompetenzen beziehen
5. Videos, die die Schritte zur Erstellung von Open Badges zeigen

Die Wirkung wurde dadurch ermöglicht, dass die Mitglieder der Zielgruppen a) von dem Projekt erfuhren (ca. 9.000 wurden erreicht), b) an den Projektaktivitäten teilnahmen (350 Lehrer und 1.000 Lernende) und c) die Ergebnisse während und nach der Laufzeit nutzten (ca. 100 Erwachsenenbildungsorganisationen). Die Wirkung wurde durch Verbreitungs-, Pilotierungs- und Nutzungsaktivitäten begünstigt.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Daher schätzen die Partner, dass etwa 9.000 Menschen und Organisationen über das Projekt informiert wurden und 100 Organisationen der Erwachsenenbildung, 350 Lehrkräfte und 1.000 erwachsene Lernende direkt in das Projekt involviert waren.

Es wurden 100 digitale Badge-Vorlagen erstellt, die von den Lernenden der Partnerorganisationen genutzt wurden. Laut dem Projektkoordinator sind einige der digitalen Badges immer noch in Gebrauch, aber noch wichtiger ist, dass das OBADE-Projekt eine Fortsetzung im EU-OBP-Projekt hat, das von den vorherigen Ergebnissen profitieren und sie mit weiteren digitalen Badges verbessern wird.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Badges haben ein großes pädagogisches Potenzial für die Organisation und für ihre Ausbilder/Lehrkräfte, um:

- eine spielerische Lernatmosphäre zu schaffen, die einen freundschaftlichen Wettbewerb zwischen den Lernenden ermöglicht und zeigt, wie nahe sie einem Ziel sind;
- den Lernenden Feedback zu ihrem Fortschritt zu geben;

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

- als Meilensteine auf dem Weg zu den Lernzielen zu fungieren, indem die Lektionen in kleinere Aufgaben unterteilt werden;
- die Talente des Einzelnen aufzuwerten, indem spezifische Fähigkeiten und Qualitäten hervorgehoben werden, die nicht auf traditionellen Zertifikaten erscheinen;
- Validierung von Soft Skills, wodurch ein vollständigeres Bild einer Person entsteht;
- Förderung des Engagements und der Teilnahme des Lernenden an einem Kurs;
- Stimulierung von benachteiligten Lernenden, für die das traditionelle Bildungssystem nicht funktioniert hat und ein Badge bietet sichtbare Anerkennung und Validierung für Leistungen oder das Beherrschen bestimmter Fähigkeiten;

Beteiligung an der Entwicklung digitaler Fähigkeiten:

- Die Lernenden erlernen mit dem Erhalt von Badges, wie sie diese im Online-Backpack verwalten und in ein E-Portfolio einbinden oder auf dem eigenen Online-Profil oder in Internet darstellen können;
- den Lernenden zeigen, wie sie ihren Umgang mit sozialen Netzwerken professionalisieren können, indem sie ihre Badges auf Facebook zeigen, lassen sie dieses professioneller aussehen;
- Badges dienen als Mechanismus, um einem breiteren Publikum zu zeigen und zu kommunizieren, wozu eine Person fähig ist; die Lernenden haben die Möglichkeit, ihre Leistungen privat zu halten und Badges in einem "Backpack" zu speichern, der im Grunde eine private Website ist, die als E-Portfolio fungiert; direkt oder aus dem Backpack heraus können ausgewählte Badge auf Social-Media-Plattformen angezeigt, in Lernumgebungen und den Europass-Lebenslauf aufgenommen werden;
- den Lernenden helfen, die Vorteile von Badges zu nutzen und die erbrachten Leistungen den Gleichgestellten und die berufliche Eignung den Arbeitgebern zu signalisieren.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

MATERIALIEN	**Leitfäden für Organisationen, Lehrkräfte und Lernende:** https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/badges_-_guide_for_educational_institutions_de.pdf https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/handbuch_fur_lehrkrafte.pdf https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/badges_-_guide_for_learners_de.pdf **Sammlung von bewährten Verfahren:** https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/badges_-_guide_for_learners_de.pdf **Video-Tutorials für die Implementierung:** https://www.open-badges.eu/de/tutorials **Beispiele für Open Badges:** https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/open-badges_50_badges_for_key_competences.pdf
WEB-LINK	www.open-badges.eu
REFERENZEN	Greta du Velay, Folkuniversitetet Lund, Volkshochschule im Landkreis Cham e.V., Public University of Ptuj, Accion laboral (2018): OBADE PROJECT: Open badges in Adult Education.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.7. SOFTSKILLS4EU

ORGANISATION: Razvojni Center Novo Mesto
ANSPRECHPARTNER: Tina Strnad
LAND: Slowenien in Partnerschaft mit Kroatien, Italien, den Niederlanden, Zypern

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Qualitätssicherung ✓ Innovative Methode ✓ Kostenlos (Open Source) ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Verbesserung von Soft Skills ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Offene, transparente und nützliche Anerkennung ✓ Unterstützung spezifischer Bedürfnisse der Nutzer/innen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das Projekt "Promote your Soft Skills with Open Badges" wurde entwickelt, um ein umfassendes Angebot an qualitativ hochwertiger nicht-formaler Erwachsenenbildung zu schaffen, um nicht nur Schlüsselqualifikationen in Bezug auf Soft Skills zu erwerben, sondern auch eine standardisierte Validierung anzubieten, die im Einklang mit den bereits entwickelten Europass-Tools steht.

In der ersten Phase des Projekts wurde eine Bedarfsanalyse unter Arbeitgebern, Arbeitssuchenden und Berufsberatungsorganisationen durchgeführt, um die wichtigsten benötigten Soft Skills zu identifizieren, die als Grundlage für die Entwicklung des Rahmens für Soft Skills-Kompetenzen (organisatorische, persönliche, soziale, kooperative und kreativ-denkende Fähigkeiten) dienten. Als nächstes wurden Beispiele von Best Practices zu jeder der ausgewählten zu entwickelnden Kompetenzen gesammelt. Diese dienten auch als Grundlage für die Entwicklung des Soft-Skills-Curriculums, der Lehrpläne für die Lernwerkzeuge, der Lehrmaterialien, der E-Learning-Materialien und der Bewertungsmethoden. Es wurde auch ein Open-Badges-Ökosystem für Soft Skills für Arbeitssuchende entwickelt.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Die gute Praxis stammt aus dem Erasmus+ Projekt und wurde in fünf europäischen Ländern umgesetzt: Slowenien, Kroatien, Italien, Zypern und Niederlande. Das Projekt SoftSkill4EU begann im Oktober 2018 und endete im September 2020. Die Idee zum Projekt entstand, als Beratende im Bildungsbereich, die in diesen Organisationen arbeiteten, vor der Herausforderung standen, wie sie Arbeitssuchenden und Beschäftigten dabei helfen können, die vorhandenen Soft Skills nachzuvollziehen. Gleichzeitig wollten die Bildungsberater die Lernenden inspirieren, wie sie die eigenen Kompetenzen auch in Bereichen stärken, die weniger entwickelt sind - die aber wiederumm für den Arbeitsmarkt oder die persönliche Entwicklung sehr wichtig sind.

Das Projekt entwickelte viele Ressourcen: Innovative Werkzeuge zur Bewertung und Stärkung von Soft Skills und deren Bedeutung für die

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	Erwachsenenbildung, Beratung und lebenslanges Lernen; Rahmenwerk und Lernmaterialien, das Badge-System und der Soft Skills Passport. Die Web-Plattform ist online und kann somit von Organisationen oder Einzelpersonen genutzt werden, die an der Implementierung von Soft Skills und Schlüsselkompetenzen interessiert sind.
ZIELGRUPPE	Arbeitssuchende wie Erstjobsuchende, Geringqualifizierte, Langzeitarbeitslose und Arbeitslose mit multiplen Problemen. Geringqualifizierte Arbeitnehmer, um die Kompetenzen auf dem Weg zu einer neuen Chance auf dem Arbeitsmarkt zu bewerten. Zugewanderte: eine gefährdete Gruppe, da sie ähnliche Bedürfnisse haben wie andere Arbeitssuchende, jedoch haben sie spezifische Merkmale, die mit darauf angepassten Werkzeugen und Materialien angesprochen werden müssen.
UMSETZUNGSMETHODEN	- Entwicklung eines neuen innovativen E-Learning-/Lehr-Tools zur Validierung und Entwicklung von Soft Skills für Arbeitssuchende im Allgemeinen (und angepasst an die Bedürfnisse und spezifischen Merkmale von Zugewanderten); - Open Badges-Ökosystem für Soft Skills für Arbeitssuchende im Allgemeinen (und angepasst an die Bedürfnisse und spezifischen Merkmale von Zugewanderten); - Europäischer Soft Skills Pass innerhalb von gezielten Open Badges. Dieses Tool ist ein unterstützendes Dokument für die Selbsteinschätzung und Validierung von Soft Skills in Berufsberatungszentren, nationalen Europass-Zentren, Bildungsorganisationen und anderen relevanten Organisationen, die mit Arbeitssuchenden zu tun haben: - Schulung von Berufsberatern für die Verwendung des E-Tools im Beratungsprozess für die Entwicklung von Soft Skills und die Vergabe der Badges.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Hauptziel des Projekts ist es, die wichtigsten Soft Skills innerhalb der im Europass-Tool definierten Kompetenzen zu identifizieren und dann einen standardisierten Referenzrahmen, ein Validierungstool für diese Kompetenzen und ein unterstützendes Dokument (Soft Skills-Pass) zu entwickeln. Dies wird einen Mehrwert und mehr Glaubwürdigkeit für den bereits weit verbreiteten Europass bringen und kann auch Ausgangspunkt für eine direkte Verbesserung des Europasses sein. Das Ergebnis bzw. die Auswirkung wird sein, dass Arbeitssuchende ihre Kompetenzen glaubwürdig darstellen können; für Arbeitgeber/ Arbeitgeberorganisationen wird die Erstellung von Arbeitsplatzprofilen vereinfacht bzw. die effizientere Verteilung von bereits beschäftigten Personen auf Arbeitsplätze ermöglicht; für Berufsberater werden die Kompetenzen besser und einfacher erkannt und die Beratungsarbeit wird effizienter.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Während des Projekts SoftSkills4EU wurden zwei Umfragen durchgeführt, mit dem Ziel, den Bedarf an Soft Skills bei Arbeitsuchenden und Arbeitgebern bzw. Personalabteilungen zu verstehen und zu erkennen. Jeder der fünf Partner führte zwei Umfragen durch, an denen mindestens 70 Personen teilnahmen, so dass insgesamt mindestens 350 Personen für das Projekt befragt wurden. Basierend auf den Umfrageergebnissen wurde der Kompetenzrahmen für Soft Skills wie folgt definiert.

Soft Skills, die aufgrund der Ergebnisse der Projektumfrage als wichtig und entscheidend identifiziert wurden, sind:

- soziale Fähigkeiten,
- persönliche Fähigkeiten,
- organisatorische Fähigkeiten,
- Fähigkeiten zur Kooperation und
- kreative Fähigkeiten.

Die Abkürzung des Soft-Skills-Frameworks lautet SPOCC Framework. Der Rahmen besteht aus fünf Modulen, die fünf Themen umfassen, wobei die Beschreibung jedes Themas mit der

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

entsprechenden Wissensstufe und dem Lernergebnis für jede Stufe abgeglichen ist. Die Niveaus sind definiert als ausreichend (A), gut (B) und ausgezeichnet (C). Für jedes Modul absolvieren die Teilnehmer einen Fragebogen mit 50 Fragen, mit der Möglichkeit, ein Soft-Skills-Badge für das Modul zu erlangen - bewertet als Stufe ausreichend, gut oder ausgezeichnet. Wenn die Teilnehmer fünf Badges für alle fünf Module erlangen, haben sie die Möglichkeit, das volle Soft Skills Badge - ausreichend, gut oder ausgezeichnet - zu erhalten.

Soft Skills sind definiert als persönliche Eigenschaften, Charakterzüge, soziale Verhaltensweisen und spezifische Kommunikations-fähigkeiten, die für den Erfolg im Beruf erforderlich sind. Soft Skills charakterisieren oft die Art und Weise, wie eine Person in ihren Beziehungen mit anderen interagiert, speziell im Arbeitsumfeld. Im Gegensatz zu Hard Skills, die erlernt werden, sind Soft Skills vergleichbar mit Emotionen oder Einsichten, die es Menschen erlauben, andere zu "lesen". Soft Skills sind viel schwieriger zu erlernen, zumindest in einem traditionellen Lernumfeld. Sie sind auch viel schwieriger zu messen und zu bewerten. Soft Skills werden manchmal auch als übertragbare Fähigkeiten oder berufliche Fähigkeiten bezeichnet. Wie dieser Begriff schon andeutet, handelt es sich dabei um Fähigkeiten, die weniger spezialisiert sind, weniger in bestimmten Berufen verwurzelt sind und mehr mit der allgemeinen Veranlagung und Persönlichkeit eines Kandidaten übereinstimmen.

Nach den Erhebungen im Rahmen des SoftSkills4EU-Projekts, die in fünf Ländern - Slowenien, Italien, den Niederlanden, Zypern und Kroatien - durchgeführt wurden, wurden einige wenige Hauptmodule für Soft Skills abgeleitet und identifiziert:

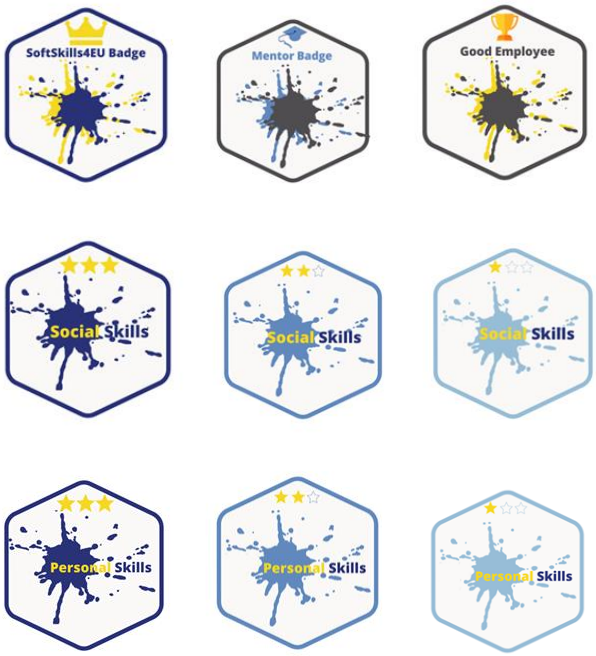
- soziale Fähigkeiten,
- persönliche Fähigkeiten,
- organisatorische Fähigkeiten,
- Fähigkeiten zur Kooperation und
- kreative Fähigkeiten.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Jedes der identifizierten Soft-Skills-Module besteht aus fünf Themen, die nach Analyse der Umfrageantworten für alle einbezogenen Länder abgeleitet wurden. Basierend auf den Umfrageantworten wurden Soft-Skills-Themen und danach Hauptmodule identifiziert, in einem Brainstorming erarbeitet und in den endgültigen Soft-Skills-Rahmen - SPOCC - aufgenommen. Das Soft-Skill-Framework sollte für zukünftige Soft-Skill-Trainings, Richtlinien und mögliche Tests vor der Einstellung von Mitarbeitern nützlich sein.

MATERIALIEN



Plattform: https://academy-softskills4.eu/

Facebook-Seite: https://www.facebook.com/SoftSkills4EU/

WEB-LINK https://softskills4.eu/

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

RIC Novo Mesto, Business School PAR, Promimpresa srl, Emphasys Research Centre, Dienst Uitvoering Onderwijs (2018). Soft skills for EU. SoftSkills4EU partnership

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.8. UPSKILLEAD – UPSKILLING ADULT EDUCATORS DIGITAL LEAD

ORGANISATION: Ric Novo Mesto - Razvojno Izobraževalni Center Novo Mesto
ANSPRECHPARTNER: Metod Pavselj
LAND: Slowenien in Partnerschaft mit Italien, Zypern, Polen, Bulgarien und einem weiteren slowenischen Partner

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Qualitätssicherung ✓ Innovative Praxis ✓ Kostenlos (Open Source) ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Lebenslanges Lernen ✓ Verbesserung von Soft Skills **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Open-Source-Plattform ✓ Anerkennung von Lernergebnissen **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Bewertungsverfahren ✓ Methodologien zur Anerkennung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Offene, transparente und nützliche Anerkennung

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Upskilling adult educators for digital lead ist ein Projekt der Strategischen Partnerschaften für Erwachsenenbildung im Rahmen des Programms Erasmus+ (1. 10. 2016 - 30. 09. 2018).

Das Projekt zielt darauf ab, Erwachsenenbildnern/Trainern ein umfassendes professionelles Entwicklungsprogramm zur Verbesserung und Aufwertung ihrer digitalen Fähigkeiten anzubieten, das als Inhouse-Schulung angeboten und als Online-Tool pilotiert wurde. Während der Implementierung des IKT-Trainings wurden die Fortschritte der Erwachsenenbildner sorgfältig überwacht, während am Ende eine Validierung durch den Einsatz des OPEN BADGES-Systems angeboten wurde. Das Konsortium hat ein Anerkennungsverfahren durchgeführt, damit die Erwachsenenbildner am Ende der Schulung eine gültige Anerkennung ihrer neuen digitalen Fähigkeiten haben. Europass und Teilnahmezertifikate wurden zur Verfügung gestellt, während Anstrengungen unternommen wurden, die Mechanismen der EU-Tools wie ECVET und EQF zu nutzen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Die Idee des Projekts entstand aus der Erkenntnis, dass Lehrkräfte in allen Bereichen, vor allem aber Erwachsenenbildner und Trainer, mit vielen Herausforderungen konfrontiert sind. Sie setzen sich mit immer komplexeren und vielfältigeren Lernsituationen auseinander und müssen Kompetenzanforderungen in einer sich ständig verändernden Arbeitsumgebung (mit der Entwicklung neuer Technologien), einem sich ständig verändernden Arbeitsmarkt (mit hochtechnischen Anforderungen an die Fähigkeiten) und einem herausfordernden sozioökonomischen Kontext erfüllen.

ZIELGRUPPE

Die direkte Zielgruppe sind in der Erwachsenenbildung tätige Lehrkräfte, die ihre digitalen Fähigkeiten und den Einsatz von Technologie verbessern, während die indirekte Zielgruppe die erwachsenen Lernenden sind, die von digital gebildeten Lehrkräften durch die

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Bereitstellung hochwertiger Erwachsenenbildung profitieren werden.

Im Rahmen des Projekts wurden sechs IKT-Module basierend auf den Bedürfnissen von Erwachsenenbildnern entwickelt und mit E-Learning und Open Badges als Validierungsinstrumenten unterstützt.

Basierend auf der Recherche wurde das UPSKILLEAD Digital Competence Framework für sechs digitale Kompetenzen entwickelt:

- Online sicher bleiben,
- Soziale Medien in der Bildung nutzen,
- Lernmanagementsystem (Moodle),
- Grafikdesign,
- Webdesign,
- Nutzung des interaktiven Whiteboards.

UMSETZUNGSMETHODEN

Sie entwickelten ein digitales Curriculum und Trainingsmaterial für Erwachsenenbildner. Für die Anerkennung, Validierung und Bestätigung der von Erwachsenenbildnern erworbenen digitalen Fähigkeiten wurde das Open Badge System verwendet. Die Partnerschaft entwarf eine innovative interaktive E-Learning-Plattform (http://upskillead-e-learning.eu), die als Open Learning Umgebung fungiert und Interaktivitätsoptionen durch die e-Adult Digital Academy und die e-Data Bank für die kontinuierliche digitale Entwicklung von Erwachsenenbildnern bietet.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Im Rahmen des Projekts wurden 16 Upskillead-Mentoren während der Short-term Joint Staff Training Activity geschult, die die Durchführung von Inhouse- und Online-Schulungen, die Evaluierung und die Pilotvalidierung unterstützten. Die Pilotierungsaktivitäten umfassten insgesamt 98 Teilnehmer. Darüber hinaus ist es dem Konsortium gelungen, die Unterstützung (bis jetzt) von 226 verschiedenen Organisationen zu erhalten, die sowohl das Projekt unterstützen als auch die Projektergebnisse nutzen werden. Im Rahmen des Projekts haben 180 Nutzer der Projektplattform Badges erworben.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Die Einführung eines Anerkennungs- und Validierungsprozesses durch die Verwendung der Open Badges ist ein Mehrwert für das Projekt, da es den Erwachsenenbildnern ermöglicht, einen gültigen Nachweis für dieses Lernen zu haben, der deren Lebenslauf, Profil oder Portfolio zusätzlich zum Europass-Zertifikat und der Teilnahmebescheinigung hinzugefügt werden kann. Die Open Badges sind ein motivierendes Verfahren, das ErwachsenenbildnerInnen ermutigen und Anreize bieten wird, ihre Teilnahme fortzusetzen. Es ist mit den digitalen Kompetenzen verknüpft, da Open Badges durch die Nutzung einer Open Plattform online erstellt werden und auf verschiedenen persönlichen Seiten, wie Facebook, Twitter, LinkedIn etc. gezeigt werden können. Darüber hinaus können Erwachsenenbildner diese Methode für ihren eigenen Unterricht für erwachsene Lernende nutzen, um sie zur Teilnahme an Lifelong Learning-Angeboten zu motivieren.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Open Badges bieten übertragbare und verifizierbare Informationen über digitale Fähigkeiten und Leistungen. Erwachsenenbildner können Möglichkeiten erschließen, indem sie Sammlungen von Badges, die gewünschte Fähigkeiten zeigen, auf eine dynamische, evidenzbasierte Weise teilen. Open Badges repräsentieren legitime, authentifizierte Leistungen, die innerhalb des Badges beschrieben und mit dem UPSKILLEAD-Projekt verknüpft sind.

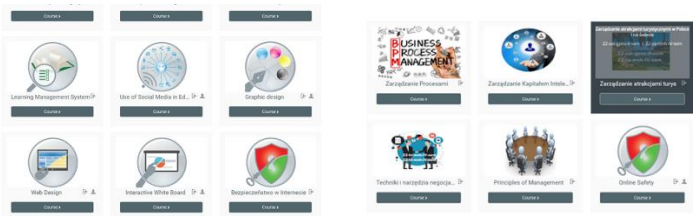
Die Upskillead-Plattform ist nützlich, lehrreich, umfassend und insgesamt eine gute Möglichkeit, digitale Kompetenzen zu entwickeln oder zu üben. Da sie fünf Module zu verschiedenen digitalen Themen anbietet, bemüht sie sich um ein großes Spektrum an unterschiedlichen Lernstrategien - einige sind durch Bilder, andere durch Text definiert. Soe bietet auch Übungen an, mit denen die Kenntnisse der Nutzer überprüft werden können. Man kann das E-Learning effektiv und erfolgreich abschließen und erhält so das Badge, das als Nachweis der erworbenen digitalen Kompetenz dient.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Mit der Idee, Trainer und Lehrkräfte durch die Nutzung der E-Learning-Plattform weiterzubilden, ist eine sehr nützliche Art und Weise, Wissen zu vermitteln, die gleichzeitig hochqualifiziert und kostenlos ist. Da unsere Gesellschaft sich schnell weiterentwickelt, insbesondere in Bezug auf das Internet, sind wir indirekt gezwungen, digital gebildet zu sein. Eine hochqualifizierte Plattform bedeutet die Unterstützung der digitalen Kompetenz und der sozialen Entwicklung. Darüber hinaus sind die E-Learning-Module neben der englischen Version in fünf anderen Sprachen verfügbar. Daher bietet es eine gute Möglichkeit, nicht nur für Erwachsenenbildner, sondern auch für andere Menschen, die ihr professionelles digitales Profil aktualisieren und ständig mit technologischen Fortschritten auf dem Laufenden bleiben oder sogar ihr Profil für eine berufliche Weiterentwicklung, Bewertung, einen neuen Job usw. nutzen wollen.

MATERIALIEN



Projekt E-Learning-Plattform:

www.upskillead-e-learning.eu

WEB-LINK

http://upskillead.eu/

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.9. S.R.C.E.

ORGANISATION: Universitätsrechenzentrum Der Universität Zagreb
ANSPRECHPARTNER: Sandra Kučina Softić, Sabina Rako
LAND: Kroatien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Innovative Methode ✓ Kostenlos (Open Source)	**KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Open-Source-Plattform ✓ Anerkennung von Lernergebnissen **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Offene, transparente und nützliche Anerkennung ✓ Signalisieren von Leistung

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das Universitätsrechenzentrum der Universität Zagreb SRCE (www.srce.hr/eng) als nationales Kompetenzzentrum für Informations- und Kommunikationstechnologien und das Zentrum für Bildung und Unterstützung im Bereich der IKT-Anwendung haben 2015 digitale Badges in ihre Lernaktivitäten eingeführt. Seitdem hat das SRCE-Team digitale Badges in jedem Online-Kurs implementiert, wertvolle Erfahrungen durch die Teilnahme am europäischen Projekt ReOPEN - Recognition of Open and Valid Learning (http://reopen.eu) gesammelt sowie Online-Kurse und Workshops für Lehrkräfte vorbereitet, um die Implementierung von Open Badges an Hochschulen in Kroatien weiter zu stärken. Das Kursportfolio von SRCE ist breit gefächert und besteht aus Online-, Blended- und F2F-Kursen für Lehrkräfte, IT-Experten, Studierende und Bürger. Durch die Implementierung von Digital Badges förderte SRCE auch die Idee von Digital Badges bei allen Teilnehmern.

Digital Badges haben eine breite, aber wachsende Anwendung in der Bildung, egal ob es sich um ein Bildungsprogramm, einen Kurs, ein Modul oder nur eine Aktivität handelt. Dementsprechend variiert ihre Anwendung von der Verwendung als Information, als Beweis für erworbene Kompetenzen (die deutlich zeigen, wie die Lernergebnisse bewertet werden) oder einfach als Belohnung oder Motivation für weitere Arbeit und Lernen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Das E-Learning-Zentrum der SRCE (www.srce.hr/elc) implementierte 2015 Badges in seine Online-Kurse zum Thema Moodle und E-Learning-Technologien. Diese Kurse richteten sich an Lehrkräfte in der Hochschulbildung. Die digitalen Badges wurden als Nachweis für die Absolvierung aller Aktivitäten im Kurs vergeben. Ziel war es, den Teilnehmenden, die den Kurs abgeschlossen haben, die Möglichkeit zu geben, den Nachweis ihrer erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse zu teilen, aber auch die Lehrkräfte mit digitalen Badges und der Möglichkeit, sie in ihrem Unterricht zu verwenden, vertraut zu machen. Auch andere Bildungsdienste der SRCE haben Digital Badges implementiert - zuerst durch die Bildungsprogramme für IT-Fachleute (Linux-

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Akademie und edu4IT-Programm) im Jahr 2016 und im Jahr 2018 durch die Online-IT-Grundkurse (genannt Tečajevi SRCA). Diese Kurse zielen auf die Verbesserung der Kompetenzen von nicht lehrendem Personal an Hochschulen, Studierenden und Bürgern ab. Heute haben alle SRCE-Online-Kurse die Möglichkeit für die Teilnehmenden, digitale Badge zu erwerben. Dies ist zu einer Standardkomponente geworden. Darüber hinaus gibt es auch bei einer Reihe von Präsenzkursen die Möglichkeit, digitale Badge zu erwerben.

ZIELGRUPPE

Zielgruppen sind:

- Lehrkräfte
- IT-Fachleute
- Studierende
- Bürger.

UMSETZUNGSMETHODEN

Für die erfolgreiche Implementierung von Digital Badges ist die institutionelle Unterstützung entscheidend. SRCE hat die Bedeutung von Digital Badges erkannt und versucht, sie sinnvoll zu implementieren. Die Aktivitäten umfassen:

- die technische Vorbereitung der Lernplattform, um digitale Badges ausstellen zu können (Moodle)
- Lernen über Best Practices im Zusammenhang mit der Ausgabe von Digital Badges
- das Überdenken des Designs von Online-Kursen und das Vertrauen auf Lernergebnisse
- Suche nach der geeignetsten Implementierung von Digital Badges für einen bestimmten Kurs oder ein Programm
- Aufklärung der Teilnehmer über die Vorteile von Digital Badges
- Weitergabe von Wissen an Lehrkräfte, wie sie Digital Badges in ihrer Unterrichtspraxis umsetzen können.

Im Jahr 2019 besuchten 7.761 Teilnehmer Bildungsprogramme bei SRCE. In 55 Kursen wurden Digital Badges implementiert. Nach Abschluss eines jeden Kurses werden die Teilnehmer ermutigt, über eine Kursumfrage Feedback zu geben. Die

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

durchschnittliche Kursnote lag 2019 für alle SRCE-Kurse über 4,6.

Nach Abschluss des Online-Kurses über digitale Badges hatten die Lehrkräfte die Möglichkeit, Feedback über ihre zukünftigen Pläne zur Verwendung von digitalen Badges zu geben. Sie betonten folgende Elemente:

- Motivation der Lernenden, die Kursaktivitäten zu beenden
- außerschulische Aktivitäten: Freiwilligenarbeit, für die Teilnahme an Projekten, für die Arbeit in der Bibliothek
- Auszeichnung von Studierenden für herausragende Leistungen beim Lernen
- für Kurse, die sie entwickeln wollen
- zur Präsentation ihrer Fähigkeiten in Lebensläufen und auf sozialen Netzwerken.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Die genaue Anzahl der Lehrkräfte, die Digital Badges tatsächlich implementiert haben, kann nicht berechnet werden, aber aus unserer täglichen Praxis sehen wir, dass "Digital Badge" als Begriff für die große Mehrheit der Lehrkräfte nicht mehr unbekannt ist.

Andere Teilnehmer (IT-Fachleute, Studierende und Bürger) können ihr digitales Badge auf sozialen Medien wie LinkedIn veröffentlichen. Wir haben keine genaue Zahl der Teilnehmenden, die digitale Badge in sozialen Medien veröffentlicht haben, aber durch eine Suche können die digitalen Badge von SRCE gefunden werden. Dies ist der Weg, um die Sichtbarkeit von Bildungskursen und Bildungsprogrammen weiter zu erhöhen sowie die Grundlage für die Anerkennung von nicht-formalem Lernen.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Digitale Badge sind ein relativ neues Werkzeug, ihre Wertigkeit und Effektivität im Bildungsbereich werden noch erforscht. In der Praxis wird versucht, zwischen fähigkeitsbasierten Badges und teilnahmebasierten Badges zu unterscheiden, wobei den fähigkeitsbasierten Badges mehr Bedeutung beigemessen wird. Wir sind der festen Überzeugung, dass dies der richtige Weg ist, um

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

digitale Badge als wichtiges Element in der Bildung weiter zu etablieren.

Noch einmal ist es wert, die Bedeutung eines systematischen Ansatzes bei der Implementierung von digitalen Badge auf institutioneller Ebene zu betonen sowie die Notwendigkeit einer kontinuierlichen Arbeit an der Bewusstseinsbildung über neue Technologien und ihre Möglichkeiten zur Verbesserung der Qualität des Bildungsprozesses.

MATERIALIEN

WEB-LINK

www.srce.unizg.hr/en/

REFERENZEN

Rako, S., Kučina Softič, S. (2018): SRCE experience. Zagreb: University of Zagreb, University Computer Centre.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.10. BADGE THE WORLD

ORGANISATION: Digitalme
LAND: Vereinigtes Königreich

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Für die Öffentlichkeit (Nutzung) **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Netzwerken mit lokalen Organisationen, NGO's, Jobcentern

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Badge the World ist eine Initiative, die auf dem MozFest 2013 begann, um die vielen innovativen Open Badge-Projekte zu dokumentieren, die auf der ganzen Welt im Gange sind. Sie fördert die Gemeinschaft und die Diskussion unter denjenigen, die an Open Badge-Projekten beteiligt sind.

Eine Karte wurde erstellt und wächst weiter mit Menschen auf der ganzen Welt, die ihre Badge-Aktivität über die Karte teilen. Im Jahr 2014 unterstützte die Europäische Union "Badge the World" durch die Erasmus + finanzierte Open Badge Network Initiative, die darauf abzielt, ein Open Badge Netzwerk in ganz Europa aufzubauen. "Badge the World" bietet ein Inventar der europäischen Open Badge-Projekte und hilft gleichgesinnten Organisationen, sich zu verbinden und zusammenzuarbeiten.

Die Website von "Badge the World" fungiert als ein Ort, an dem diejenigen, die mit Open Badges arbeiten, etwas über die Arbeit anderer erfahren, relevante Themen mit gleichgesinnten Kollegen diskutieren und neue Mitarbeiter finden können, mit denen sie zusammenarbeiten können.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	"Badge the World" wurde ermöglicht durch den Nominet Trust, der das Projekt "Badge the UK" unterstützt, Mozilla (insbesondere das Open Badges Team), die Badge Alliance und die Europäische Union über das Erasmus+ Programm, das das Open Badge Netzwerk in Europa finanziert. Auf dem MozFest 2013 haben Mozillianer aus aller Welt mit Stecknadeln und Schnur ihre Open Badge-Visionen, Pläne und Vorhaben auf einer Papier-Weltkarte befestigt. Während des gesamten Wochenendes entwickelten sich die Ideen weiter. Über hundert Antworten wurden sowohl auf der Papierkarte als auch auf der Website gesammelt.
ZIELGRUPPE	Europäische Open Badge Projekte, Organisationen und Vereine.
UMSETZUNGSMETHODEN	Wenn Sie die Verwendung von Badges fördern, können Sie auswählen, wie Sie Badges verwenden möchten: Erstellung, Recherche, Anzeige oder

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	Teilnahme an der Konversation. Dann müssen Sie auswählen, ob Sie Badges anzeigen, ausstellen oder hosten wollen. Sie können ein Textfeld ausfüllen, das über Badging-Ideen berichtet, und dann das Thema auswählen, das für Ihre Idee am relevantesten ist: - Wohltätigkeitsprojekt, - Bürgerschaftliches Engagement, - (in)formale Bildung, - Engagement, - soziale Eingliederung, - Entwicklung von Arbeitskräften oder anderes Schließlich schlagen Sie vor, wie viele Menschen davon betroffen sein werden und teilen die Adresse mit, an der dies stattfindet.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Die Website umfasst über 100 gute Praktiken/ Organisationen auf der ganzen Welt. Die Auswirkungen umfassen nicht nur die Verbände, sondern alle beteiligten Personen, daher ist es schwierig, genau zu bestimmen, wie viele Personen beteiligt sind/ waren.
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	Dies ist ein nützliches Werkzeug, um die Kommunikation und das Bewusstsein für Open Badges auf der ganzen Welt zu fördern.
MATERIALIEN	---
WEB-LINK	www.badgetheworld.org/
REFERENZEN	

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.11. EDUBADGES

ORGANISATION: SURF
ANSPRECHPARTNER: Alexander Blanc
LAND: Niederlande

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Übertragbarkeit	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Vision der Organisation, die Open Badges unterstützt

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

In diesem Projekt können die Institutionen Edubadges innerhalb einer Infrastruktur ausgeben, die SURF dafür entwickelt hat. Am Ende des Pilotprojekts werden SURF und die angeschlossenen Institutionen über den Beginn der strukturellen Bereitstellung von Dienstleistungen für Edubadges entscheiden.

In ihren Argumenten für einen nationalen Ansatz zu Open Badges in der Bildung führen sie als Begründung Edubadges an, um Nutzer, Themen und Nachfrager von der Methodik zu überzeugen. Der Ansatz berücksichtigt, dass Badges durch lebenslanges Lernen akkreditiert werden können, sowohl im eigenen Land als auch im Ausland, daher sollten sie sichtbar und übertragbar sein. Edubages können nachweisen, welche Kenntnisse und Fähigkeiten man erworben hat, und sie sollten über die nationalen Institutionen in den Niederlanden hinweg vergleichbar sein. Dies wird den Zulassungsprozess vereinfachen und den Übergang von der Ausbildung in den Beruf erleichtern. Der Inhalt der Badges enthält Schlüsselinformationen, die im europäischen Bachelor-Master-System sowie in engem Kontakt mit dem Europass-Projekt vereinbart wurden.

Dieses Best Practice ist als nationale Initiative Vorreiter bei der Schaffung einer Badging-Infrastruktur für Hochschulen und soll als Modell für andere europäische Länder dienen.

Die aktuellen Ergebnisse umfassen ein Weißbuch, das die Badges vorstellt, dann drei Szenarien diskutiert und sowohl Vorteile als auch Nachteile für die Beteiligten in jedem der Szenarien betrachtet. Abschließend wird aufgezeigt, welche Maßnahmen ergriffen werden müssen, um Badges tatsächlich einzuführen.

Es enthält auch "Sieben Argumente für einen nationalen Ansatz für Open Badges in der Bildung", die Gründe für die Einbeziehung von Open Badges in einem nationalen Kontext, der eine organisierte Infrastruktur beinhaltet, darlegen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Ein Pilotprojekt, an dem 17 Hochschul-einrichtungen (Universitäten, Fachhochschulen und berufsbildende Einrichtungen der Sekundarstufe II/MBO) beteiligt sind, wird derzeit durchgeführt. SURF ist eine IKT-

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Kooperationsorganisation von Bildungs- und Forschungseinrichtungen in den Niederlanden.

"Im Jahr 2016 untersuchte das Projekt 'Open and Online Education' von SURFnet die möglichen Chancen von Badges in der niederländischen Hochschulbildung. Das Projekt betrachtet, wie Institutionen Badges nutzen möchten und für welche Art von Bildung, und wie SURFnet dies erleichtern könnte. Um die Liste zu erstellen, sprach SURFnet 2016 mit Vertretern von acht Hochschuleinrichtungen und Studierenden-organisationen. Außerdem gab es Gespräche mit Vertretern des Ministeriums für Bildung, Kultur und Wissenschaft, der Exekutivagentur für Bildung, der Internationalisierungsorganisation EP-Nuffic und der Kommission für berufliche Bildung der Arbeitgeberorganisation VNO-NCW. Diese Gespräche dienten als Grundlage für das Weißbuch über Open Badges und Micro-Credentials."

ZIELGRUPPE

- Universitäten, Hochschulen und berufsbildende Einrichtungen der Sekundarstufe II/MBO
- Ministerien

UMSETZUNGSMETHODEN

Die Praxis beinhaltet die Zusammenarbeit von Bildungseinrichtungen sowie einer führenden IKT-Organisation, um die Entwicklung einer organisierten nationalen Infrastruktur für Open Badging zu unterstützen. Die Bildungseinrichtungen und/oder Ministerien müssen dafür sorgen, dass die Badges von hoher Qualität und vergleichbar mit dem nationalen und sogar europäischen Kontext sind.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Die Auswirkung dieser guten Praxis ist zum jetzigen Zeitpunkt schwer zu bestimmen, da nur eine begrenzte Anzahl von Institutionen aktiv Badges als Micro-Credentials nutzen, um Kenntnisse und Fähigkeiten der Lernenden transparent zu machen. Derzeit umfasst die Auswirkung die 17 in das Pilotprojekt einbezogenen Bildungs-einrichtungen, könnte sich aber auch auf das

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	Bildungssystem auf nationaler Ebene in den Niederlanden ausweiten.
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	Es ist eines der Vorreiterprojekte bei der Entwicklung einer Infrastruktur für Open Badges unter Bildungseinrichtungen. SURF hat ein Dokument mit sieben Argumenten vorgelegt, warum Edubadges notwendig sind, um Badging zu fördern. Ein wichtiger Aspekt, der hervorgehoben wird, ist, dass die von einer Bildungseinrichtung ausgestellten Badges mit den an anderer Stelle ausgestellten Badges kompatibel sein sollten. Deshalb sollten sich die Institutionen für eine Open-Source-Technologie entscheiden, um die Authentifizierung und Verifizierung des "Wertes" zugänglich zu machen.
MATERIALIEN	https://www.surf.nl/files/2019-04/Whitepaper-on-open-badges-en-micro-credentials.pdf https://www.surf.nl/files/2019-10/7-arguments-for-a-national-approach-to-open-badges-in-education.pdf
WEB LINK REFERENZEN	https://www.surf.nl/files/2019-10/7-arguments-for-a-national-approach-to-open-badges-in-education.pdf

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.12. DIGITAL BADGES - ZERTIFIZIERTE KOMPETENZEN IN DIGITALEM FORMAT

ORGANISATION: MCI The Entrepreneurial School
ANSPRECHPARTNER: Regina Obexer, Brigitte Hutter
LAND: Österreich

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national)	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Formales Bildungsprogramm ✓ Verbesserung von Soft Skills

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Dieses Best Practice vergibt während des Studiums MCI-Badges für außerschulische Aktivitäten an Studierende. Sie können zwei Badges pro Studienjahr auswählen, die 75 Euro pro Badge kosten. In dieser geringen Gebühr sind alle Seminare und Webinare enthalten, die dazugehören. Es gibt insgesamt zehn Badges, für die sich die Studierenden anmelden können, und zusätzlich drei Badges, die kostenlos erhältlich sind. Studierende, die bereits zwei Badges erhalten haben, können jedes weitere Badge für nur 50 Euro erhalten. Um ein Badge zu erhalten, muss der/die Lernende bestimmte Kriterien erfüllen, die Online-Lernen und/oder persönliche Aktivitäten beinhalten. Den Lernenden stehen zusätzliche Angebote zur Verfügung, die mit dem Badge zusammenhängen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Das Best Practice ist nach Ideen aus den USA und England modelliert. Die Praxis wird seit dem

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	Schuljahr 2018/2019 in Österreich eingesetzt. Das Projekt wird privat über das MCI finanziert.
ZIELGRUPPE	Die Zielgruppe, die von diesem Best-Practice-Verfahren profitiert, umfasst sowohl die Studierenden als auch die Nutzer (zukünftige Arbeitgeber).
UMSETZUNGSMETHODEN	Um ein Badge zu erhalten, muss der Studierende alle Bedingungen erfüllen und die Fähigkeiten durch Leistungsanforderungen nachgewiesen haben. Jedes Badgekriterium ist auf der Website zusammen mit der Art der Seminare klar aufgeführt.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Rund 60 Studierende nahmen im Schuljahr 2018/2019 an der MCI Badges-Aktivität teil. Die Studierenden waren begeistert von der Möglichkeit, parallel zu ihrem formalen Studium Badges zu erhalten. Ein Studierender erwähnte, dass es geholfen hat, den eigenen Horizont zu erweitern, andere Meinungen in Betracht zu ziehen und eigene Lerninitiative zu entwickeln. Das MCI möchte seine Studierenden dazu motivieren, ihre Bildung weiter auszubauen.
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	In der Pressemitteilung gaben die Studierenden, die Lehrkräfte und die Verwaltung an, dass sie mit den Ergebnissen des Projekts zufrieden waren. Es motivierte die Lernenden und ermutigte sie, ihren Horizont zu erweitern und nicht nur an ihrem Studium, sondern auch an sich selbst zu arbeiten.
MATERIALIEN	Die Website enthält die "Skills based badges" mit einer Übersicht über die Kompetenzen, Fähigkeiten und Kenntnisse, die die Lernenden mit der Verleihung eines Badges erwerben, sowie über die obligatorischen Aktivitäten und Nachweise, die sie erbringen müssen.
WEB-LINK	https://www.mci4me.at/en/services/career-center/digital-badges?q=digital%20badges
REFERENZEN	https://www.mci4me.at/en/services/career-center/digital-badges?q=digital%20badges

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.13. BADGES

ORGANISATION: Landkreis Kassel
LAND: Deutschland (EU-Projekt)

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Übertragbarkeit ✓ Innovative Methode	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Lebenslanges Lernen **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Vielfalt von Nutzer/innen und Fähigkeiten

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Diese Open Badges-Praxis wird auf lokaler Ebene in ganz Europa umgesetzt, um das Bewusstsein für das kulturelle Erbe zu erhöhen. Das Badges-Projekt installiert ein standardisiertes europäisches Validierungs- und Vergabesystem, indem es elektronische Badges über qualitative Lernansätze und die Validierung von nicht-formalem Lernen im Kulturerbe-Kontext ausgibt. Digitale Badges repräsentieren Leistungen verschiedener Lernansätze, was zu einer besseren Visualisierung des Lernens und der Entwicklung von Kompetenzen führt. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Partnern vereint das Konsortium Kulturerbestätten und öffentliche Einrichtungen, Agenturen für Öffentlichkeitsarbeit und Entwickler von Lernkonzepten, die auf die Validierung von nicht-formalem und informellem Lernen spezialisiert sind.

Indem die Lernleistungen für andere sichtbar gemacht werden, scheint der Lernprozess länger zu dauern, effektiver zu sein und wird auch langfristig leichter mit anderen geteilt. Das ist die Idee hinter dem Badges-Projekt, das Lernen fördert und darauf abzielt, sinnvolle Nachweise für die Lernprozesse zu liefern, die Besucher beim Besuch von Kulturerbestätten erleben.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	Das BADGES-Projekt war eine vom Landkreis Kassel koordinierte Zusammenarbeit europäischer Länder für qualitätsvolle Lernansätze und Validierung von nicht-formalem Lernen in Kultur- und Kulturerbestätten. Das Projekt startete im Jahr 2017 und wurde 2019 erfolgreich beendet. Bis heute sind die Plattform und das Toolkit für andere verfügbar.
ZIELGRUPPE	Dieses Projekt richtet sich sowohl an erwachsene Lernende als lokale Organisationen zur Kulturpflege.
UMSETZUNGSMETHODEN	Im Rahmen des BADGES-Projekts wurde nicht nur das Lernen rund ums Kulturerbe mit und ohne App bei verschiedenen Veranstaltungen (z. B. Führungen in Nationalparks, Heimatmuseen und Festivals) und an unterschiedlichen Orten in ganz Europa umgesetzt, sondern auch eine Toolbox erstellt. Der Zweck der Toolbox ist es, die Validierung von informellem Lernen im Bereich des Kulturerbes zu erleichtern und besteht aus drei Phasen: Planen, Durchführen und Überprüfen. Sie ist so gestaltet, dass sie für potenzielle Nutzer leicht zu verstehen und zu nutzen ist.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Im Rahmen von BADGES fanden europaweit acht Pilotprojekte statt, bei denen die Besucher an informellem Lernen teilnahmen, um über eine App Badges zu sammeln. Zusätzlich zu den Pilotierungen hatte das Projekt auch Konferenzen organisiert.
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	Das BADGES Toolkit und die Schulungsangebote halfen beim Aufbau von Mitarbeiterkapazitäten für die Planung, Durchführung und Validierung der erworbenen Kompetenzen. Dies unterstützt Anbieter von Kulturerbe dabei, ein reichhaltiges Umfeld zu schaffen, in dem informelles Lernen mit einem Badge ausgezeichnet wird. Das BADGES Toolkit umfasst eine Erläuterung des Ansatzes für kompetenzorientiertes Lernen und Validierung sowie dessen Umsetzung in die Praxis. Dazu

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

gehören die Verfahrensschritte, Werkzeuge und Instrumente.

MATERIALIEN

Instrumente für die Planung und Durchführung - Basierend auf dem Verfahren entwickelte BADGES vier Hauptinstrumente zur Planung und Durchführung von kompetenzorientiertem Lernen und Validierung. Die Instrumente sind einfach zu handhabende Werkzeuge, die die Planung nach einem logischen Schrittverfahren erleichtern. Der erste Schritt (Handlungsfeld) erhebt das Praxisfeld und die darin liegenden Herausforderungen. Das Lernfeld knüpft an Lernziele und angestrebte Kompetenzniveaus an und stellt ein kontextualisiertes Bezugssystem her. Im dritten Schritt wird ein Lernpfad entworfen, auf dem sich sinnvolle Aufgaben und Zuordnungen befinden. Im letzten Schritt wird ihm eine sinnvolle Auswahl an Assessments (formativ und ggf. summativ) sowie eine sinnvolle Dokumentation und Zertifizierung zugeordnet.

Das Toolkit ist sowohl in Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Holländisch, Polnisch und Portugiesisch verfügbar:

https://projectbadges.eu/wp-content/uploads/2019/12/BADGES-Toolkit-Language-version_EN.pdf

WEB-LINK

https://projectbadges.eu/about/

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.14. HAUFE AKADEMIE

ORGANISATION: Haufe Akademie
ANSPRECHPARTNER: Stephanie Göpfert
LAND: Deutschland

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Übertragbarkeit ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Lebenslanges Lernen **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Signalisieren von Leistung

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Die HAUFE AKADEMIE ist eine berufliche Weiterbildungseinrichtung, die Open Badges nutzt, um ihren Studierende eine formale Qualifikation in Kombination mit einer offiziellen Zertifizierung zu verleihen. Diese Badges können dann auf den persönlichen Profilen der Fachkräfte, E-Mail-Signaturen usw. geteilt werden. Dies ist eine innovative Praxis, die leicht angepasst und in verschiedenen Institutionen implementiert werden kann. Dies kann verwendet werden, um Erwachsene für das lebenslange Lernen innerhalb eines Unternehmens oder Arbeitsprofils zu erkennen. Die Badges werden angesehen und haben eine Glaubwürdigkeit. Die Institution hat sich für die Verwendung von "badgr" entschieden, was sie den Lernenden klar kommuniziert und dann zeigt sie den Lernenden, wie das Badge über Badgecheck validiert werden kann.

Um eventuellen Zweifeln bezüglich des Datenschutzes zu begegnen, werden die Bestimmungen klar aufgelistet, um den Nutzern zu versichern, dass die Daten nach zehn Jahren automatisch verschwinden. Die klare Kommunikation ist hilfreich, um ein Vertrauensverhältnis und auch das Vertrauen in die Digitalisierung sowie den respektvollen Umgang mit Daten zu fördern.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	Die Praxis kommt von einer großen beruflichen Weiterbildungseinrichtung in Deutschland.
ZIELGRUPPE	Die spezielle Praxis richtet sich an Studierende der Haufe Akademie. Sie erhalten ein Badge als formale Zertifizierung neben der traditionellen Papierzertifizierung. Die Studierende studieren an einer Berufsbildungseinrichtung.
UMSETZUNGSMETHODEN	Die Best Practices implementieren die Ausgabe der Badges sowie die Aufklärung der Nutzer über ihre Datenschutzrechte sowie die Vorteile der Nutzung der Badges im Berufsleben. Die Badges sind verschiedenfarbig und stehen für das Ausbildungssystem mit Weiterbildungs-modulen. Sie bieten Orientierung für die Planung von Entwicklungsschritten und Karrieren. Wenn man einen Qualifizierungskurs erfolgreich

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

abgeschlossen hat, erhält man ein blaues Open Badge. Wenn man einen mehrmoduligen Kurs wie Expert oder Career Line absolviert, erhältman für die gesamte Maßnahme ein Open Badge in Gold.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Die Haufe Akademie bietet Kurse zu über 1.500 verschiedenen Themen und mit rund 250.000 Teilnehmern pro Jahr an, in denen Badges vergeben werden.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Diese gute Praxis zeigt, dass ein Badge im Bildungsbereich doppelte Relevanz hat: Nicht nur die Lernenden können durch den Erhalt eines Badges motiviert werden, sondern auch die Trainer brauchen einen motivierenden Input. Ein Badge, das einem Trainer verliehen wird, bietet auch ein positives Feedback und ist gleichzeitig eine Anerkennung der Lehr-/Trainingsfähigkeiten, der Erfahrung und des Engagements des Trainers und motiviert die Trainer, ihre Lehrmethoden zu beleben und neue effektive Lehrstrategien zu kennenzulernen.

Diese gute Praxis zeigt auch, dass das Design und die visuelle Darstellung eines Badges ein wertvolles Merkmal ist. Im Hinblick auf diese gute Praxis: Die Badges sind farblich gekennzeichnet, was für die Identifizierung sehr positiv ist. Die Kurse, die viel länger sind oder mehrere Module haben, haben eine goldene Farbe, während eine einzelne Trainingseinheit blau ist. Dies motiviert natürlich auch die Fachkräfte, an längeren Kursen teilzunehmen und ist auch ein beobachtbares Merkmal, das (zukünftige) Arbeitgeber identifizieren und erkennen können.

WEB-LINK

https://www.haufe-akademie.de/seminare-lehrgaenge/trending-topics/open-badges

REFERENZEN

badges@haufe-akademie.de

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.15. BAIT

ORGANISATION: Baskische Regierung
ANSPRECHPARTNER: bait@tecnalia.com
LAND: Spanien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Übertragbarkeit ✓ Qualitätssicherung ✓ Innovative Methode ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Schlüsselkompetenzen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Schutz von Informationen ✓ Innovative digitale Tools **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Bewertungsverfahren ✓ Methodologie zur Zertifizierung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Vielfalt der Nutzer/innen und Fähigkeiten

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das Ziel von BAIT, das mit dem Ikanos-Projekt der baskischen Regierung abgestimmt ist, konzentriert sich auf die Qualifizierung von Berufsprofilen durch einen digitalen Kompetenzbewertungsdienst, der dem europäischen Kompetenzrahmen für digitale Kompetenzen (Digcomp) folgt. Dieses neue System basiert auf der Bewertung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen der Bürger vor einem bestimmten Kompetenzprofil.

Die baskische Regierung setzt sich in ihrer Arbeit zur Deckung des Bedarfs an gemeinsamen und spezifischen digitalen Kompetenzen der Bürger, Unternehmen, der Verwaltung, des Bildungssektors und anderer Bereiche der Gesellschaft für deren Kenntnis und Entwicklung sowie deren Verbesserung in der baskischen Gesellschaft ein.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Der BAIT-Service wurde auf der Grundlage des DigCOMP-Frameworks konzipiert und entwickelt, das fünf Kompetenzbereiche festlegt. Die von BAIT ausgestellten Zertifikate werden von der Zertifizierungsstelle Tecnalia Research & Innovation digital signiert.

Die Kompetenzbereiche sind um 5 Hauptachsen strukturiert, auf denen die 21 auf drei Ebenen (elementar, selbständig und kompetent) definierten Kompetenzen strukturiert sind.

ZIELGRUPPE

Empfänger sind alle Bürger, die ihre Kompetenzen nachweisen wollen, um in der sogenannten Informationsgesellschaft zu funktionieren, mit einem doppelten Ziel:

- Bürger zu motivieren, sich über die Informationsgesellschaft zu informieren und im Gegenzug ein Zertifikat zu erhalten, das ihre digitalen Fähigkeiten bescheinigt.
- Es ist ein Werkzeug, das es Unternehmen und Verwaltungen ermöglicht, die IKT-Fähigkeiten der Menschen in ihrer Organisation objektiv zu bewerten, ebenso wie die derjenigen, die sie in ihre Organisation einzugliedern planen.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	Der Nutzer muss mit seinem Personalausweis oder seinem nationalen Führerschein zum Zentrum gehen, da überprüft wird, ob die Liste, die das Zentrum hat, mit den anwesenden Personen übereinstimmt. Das Zentrum stellt sicher, dass der Nutzer einen Computer hat. Der Benutzer muss über den Browser auf http://www.bait.eu zugreifen, wo er sich mit seinem Ausweis identifizieren und den Bereich "Evaluate your digital skills" aufrufen muss.
UMSETZUNGSMETHODEN	Während des Tests können man den Leiter des Zentrums ausschließlich zur Anwendung befragen, nicht aber zum den Inhalt der Fragen. Die betreuende Person hat die Anweisung, keine inhaltlichen Fragen zu beantworten. Bevor man zum Test geht, ist es empfehlenswert, die Zertifizierungsdemo aufzurufen, um sich mit der Anwendung vertraut zu machen, die während des Tests verwendet wird. Das Ziel der Demo ist es, zu lernen, in der Umgebung der Prüfungsanwendung zurechtzukommen, deshalb sind Fragen aller möglichen Typen enthalten.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Im Projekt BAIT-Zertifizierung von Kompetenzen gibt es fünf Badges für fünf verschiedene Bereiche, die 21 Fähigkeiten innerhalb dieser Bereiche zertifizieren. Weitere Informationen über das Projekt sind nicht frei verfügbar.
MATERIALIEN	https://www.youtube.com/watch?v=e5movTSDD-w#action=share
WEB-LINK	https://www.bait.eus
REFERENZEN	

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.16. TUCERTICYL

ORGANISATION: Junta De Castilla Y León
LAND: Spanien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Übertragbarkeit ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Schlüsselkompetenzen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Anerkennung von Lernergebnissen ✓ Vision der Organisation, die Open Badges unterstützt **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Methodologien zur Anerkennung ✓ Methodologie zur Zertifizierung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Offene, transparente und nützliche Anerkennung ✓ Vielfalt der Nutzer/innen und Fähigkeiten

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Ziel von tuCertiCyL ist es, das Wissen und die Fähigkeiten, die ein Bürger im Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) hat, zu akkreditieren. Dies geschieht aus zwei Gründen:

- Einerseits die Bürger zu motivieren, IKT zu erlernen, indem sie ein Zertifikat erhalten, das ihr Wissen akkreditiert und ihre Beschäftigungsfähigkeit verbessert,
- Andererseits öffentlichen und privaten Beschäftigungsanbietern (Unternehmen, öffentlichen Verwaltungen, etc.) einen Mechanismus zur Verfügung zu stellen, um die digitalen Kompetenzen der Menschen, die in ihre Organisationen eintreten, objektiv bewerten zu können.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

TuCertiCyL ist eine von der Junta de Castilla y León geförderte Zertifizierung digitaler Kompetenzen für die Bürger von Castilla y León. Diese Zertifizierung basiert auf dem europäischen Modell für digitale Kompetenzen, das von der Gemeinsamen Forschungsstelle (GFS) der Europäischen Union veröffentlicht wurde, dem DIGCOMP-Modell, und von der Regierung der Region Kastilien und León geregelt wird.

ZIELGRUPPE

Derzeit bietet TuCertiCyL die Zertifizierung von digitalen Fähigkeiten für die Staatsbürgerschaft auf Grund- und Mittelstufe an, durch die folgenden Zertifizierungen:

- Digitale Fähigkeiten für die Staatsbürgerschaft, Grundstufe, zertifiziert durch das Ministerium für Entwicklung und Umwelt der Junta de Castilla y León.
- Digitale Kompetenzen für die Staatsbürgerschaft Mittelstufe, zertifiziert durch das Ministerium für Entwicklung und Umwelt der Junta de Castilla y León.

UMSETZUNGSMETHODEN

Die Zertifizierungsprüfungen können in den CyL Digital Spaces von Castilla y León (Schulungs- und Sensibilisierungszentren für neue Technologien im

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Besitz der Junta de Castilla y León, die sich in den Provinzhauptstädten befinden) und in anderen zugelassenen Zentren durchgeführt werden.

Man kann auch Online-Prüfungen von zu Hause aus ablegen.

Jederzeit kann sich der Interessent, der auf der Plattform registriert ist, für einen Prüfungsaufruf anmelden, der über die Suchmaschine für die nächsten Aufrufe verfügbar ist

Zur Durchführung der persönlichen Prüfung begibt sich der Nutzer mit einem Ausweisdokument in das Zentrum, in dem die Zertifizierung durchgeführt wird, und legt die Zertifizierungsprüfung mit Hilfe einer Zertifizierungs-Computeranwendung unter der Aufsicht einer Betreuungsperson ab.

Um die Prüfung online abzulegen, kann der Nutzer sie von zu Hause aus über eine Online-Überwachungsplattform ablegen, wenn er eine Reihe von Anforderungen erfüllt.

Die tuCertiCyL Zertifizierungs-Computeranwendung wird für jeden Benutzer eine andere, zufällige Prüfung generieren, die aus verschiedenen Arten von Fragen besteht (Auswahl, Simulationen, Herausforderungen, etc.), die eine automatische Bewertung des Niveaus der digitalen Kompetenz (in Bezug auf Wissen und Fähigkeiten), die der Bürger in den verschiedenen Kompetenzbereichen des DIGCOMP-Modells hat, ermöglicht.

Das Ergebnis des Tests wird automatisch generiert, sobald er durchgeführt wurde, und der Benutzer wird in der Lage sein, von seinem persönlichen Profil ein elektronisches, von der Junta de Castilla y León unterzeichnetes Zertifikat herunterzuladen, das ihm bescheinigt, dass er bestimmte IKT-Kenntnisse erworben hat.

Das erhaltene elektronische Zertifikat hat eine Gültigkeitsdauer von vier Jahren.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

AUSWIRKUNG	TuCertiCyL Praxis hatte große Auswirkungen. Es wurden mehr als 2.300 Tests durchgeführt, mehr als 1.400 und mehr als 740 Zertifizierungen erzeugt. Es gibt dreizehn Zentren in der gesamten Region Kastilien und León, wo der Test von den Anwendern durchgeführt werden kann, die ihre Zertifizierungen erhalten wollen.
MATERIALIEN	https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=a07VG9sNH4U&feature=emb_logo
WEB-LINK	https://tucerticyl.es/
REFERENZEN	

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.17. AUSWEISE AUF DEM SAPO-CAMPUS

ORGANISATION: Universidad de Aveiro

LAND: Portugal

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Innovative Methode ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Formales Bildungsprogramm ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Innovative digitale Tools **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Methodologie zur Anerkennung ✓ Methodologie zur Zertifizierung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Umfassende Lehrkraft-Nutzer-Kommunikation ✓ Branding zur Verbesserung des Bewusstseins

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

SAPO Campus ist eine Social-Media-Plattform für Bildungskontexte, die auf den Grundprinzipien von Web 2.0 und sozialen Netzwerken basiert. Die Plattform verfügt über eine Badge-Funktion, die es den Community-Mitgliedern ermöglicht, sich an der Gamification-Dynamik zu beteiligen, indem sie Badges erstellen, unterstützen und zuweisen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	In der SAPO Campus-Plattform ist es möglich, Badges zur Verfügung zu stellen, die standardmäßig von einem Community-Administrator verwaltet werden. Es ist auch möglich, neue Badges für eine Community zu erstellen, die nicht mit formalen Rollen in der Institution verbunden sind. Diese Badge können nur vom Administrator des jeweiligen digitalen Raums ausgestellt werden und werden zum Profil des Mitglieds hinzugefügt. Es wird davon ausgegangen, dass die Funktion des Administrators einer Community von jemandem ausgeübt wird, der die nötige Reife besitzt, um Badges bestmöglich zu verwalten und auszugeben.
ZIELGRUPPE	Wenn man dies mit Konzepten wie Open Educational Resources (OER) und Open Educational Practices (OEP) in Verbindung bringt, ist es möglich, Gruppen von Lehrkräften, die sich für das Thema interessieren, anzuregen, die bestehende Ressourcen zu konsultieren, wiederzuverwenden oder anzupassen, aber auch gemeinsames Lernen ermöglicht die Erstellung neuer Materialien, die verbreitet werden können. Diese Badges entsprechen im Wesentlichen den Funktionen innerhalb der Gemeinschaft (Lehrkräfte, Lernende, Eltern oder Erziehungsberechtigte ...).
UMSETZUNGSMETHODEN	SAPO Campus ist eine Plattform für digitale Kommunikation, die die Möglichkeit bietet, Dateien (Dokumente, Bilder und Videos) zu

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

speichern und Aufgaben zu planen. Darüber hinaus ist es möglich, Blogs mit längeren Artikeln zu erstellen.

Unter Berücksichtigung dieser Funktionen wurde "Espaço Badges: How to use?" wie folgt organisiert:

- Durch die Gruppen war es möglich, Kommunikationskanäle zu schaffen, in denen sich die Teilnehmer mit Kollegen austauschen können, die mit Lernenden der gleichen Altersgruppe arbeiten. Die Interaktion in diesen Gruppen ist frei.
- Die Gruppen dienen auch dazu, die Phasen, in denen die Aktivitäten stattfinden, zu differenzieren, wobei zu Beginn jeder Woche eine neue Gruppe zur Verfügung gestellt wird. Dadurch wird es für jeden einfacher, in seinem eigenen Tempo voranzukommen, auch wenn er in einer fortgeschritteneren Trainingsstufe in Space einsteigt.
- Die Beratungsinformationen werden über Blogs organisiert: "Allgemeine Informationen" - Warnungen und Neuigkeiten über den Verlauf des Trainings; "Badge: Konzepte" - mehr theoretische Informationen; "Tutorial Badges" - mehr praktische Informationen; "Vorschläge zur Verwendung von Badges" - Systematisierung der während des Trainings gesammelten Informationen; "Häufig gestellte Fragen" - ein Support-Blog.
- Die Aktivitäten, die jede Woche durchgeführt werden sollen, werden über das Werkzeug "Aufgaben" erstellt, das es ermöglicht, den Schulungsteilnehmern die Reihenfolge mitzuteilen, in der sie durchgeführt werden.
- Schließlich werden Badges verwendet, um den Abschluss der geforderten Aktivitäten zu markieren, wobei die Lernenden den Prozess des Empfangs, der Unterstützung, der Erstellung und der Zuweisung von Badges erleben können. Auf diese Weise wird es möglich sein, einen Weg des Selbstlernens und des Austausches unter den Lernenden zu schaffen sowie neue Ideen über die möglichen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	Anwendung von Badges im Bildungskontext zu generieren.
AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS	Die Anmeldung für die Häufigkeit dieser Schulung wurde im Laufe des Monats April 2017 geöffnet und die Veranstaltung wurde über soziale Netzwerke, die SAPO-Plattform Campus, ERTE-Webseiten und Schulbibliotheken verbreitet. Insgesamt gingen 217 Anmeldungen ein, von denen 122 nach der dritten Woche dem Online Space beitraten. Der "Espaço Badges: How to use?" besteht aus 122 Mitgliedern, die überwiegend weiblich sind (72,9 %) und als Lehrkräfte arbeiten (83,8 %).
ERFAHRUNGEN - SONSTIGES	Diese Initiative zielt darauf ab, Lehrkräfte in der Verwendung und Vergabe von Badges zu schulen. Jedoch, und weit über diesen Anspruch hinaus, wird gehofft, dass diese Schulung die Sammlung von Beispielen für die Umsetzung des Badge-Tools in einem Bildungskontext auf effektive und praktische Weise ermöglicht und den Austausch von Ideen und die Debatte zwischen Lehrkräften verschiedener Altersstufen fördert. Auf diese Weise soll neues Wissen (OEP) generiert werden, das an neue Mitglieder oder in neuen Formationen, die zu diesem Thema entstehen, weitergegeben werden kann. Außerdem soll es bei der Neuformulierung des Werkzeugs für die Vergabe von Badges selbst helfen und es so näher an die Bedürfnisse derer bringen, die es nutzen werden.
MATERIALIEN	https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/11975/1/Crach%C3%A1s_Como%20usarsiie-cied_2017
WEB-LINK	https://campus.altice.pt/
REFERENZEN	Inês Araújo, Carlos Santos, Luís Pedro e João Batista (Year): Crachás: Como usar? Um MOOC na formação de professores. Digimedia - Digital Media and Interaction Departamento de Comunicação e Arte (DECA) Universidade de Aveiro Aveiro, Portugal CIC.Digital)

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.18. ENTDECKE DICH SELBST

ORGANISATION: Litauische Vereinigung für non-formale Bildung
LAND: Litauen

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkung auf nationaler Ebene ✓ Auswirkung auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Sichtbarkeit (international) ✓ Übertragbarkeit ✓ Innovative Methode ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Lebenslanges Lernen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Open-Source-Plattform ✓ Öffentliches Engagement (informelles und lebenslanges Lernen) **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Methodologie zur Anerkennung ✓ Übertragbare Verfahren **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Offene, transparente und nützliche Anerkennung ✓ Umfassende Lehrkraft-Nutzer-Kommunikation

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Die Litauische Vereinigung für non-formale Bildung (kurz LiNA) stellte Fachwissen über Anerkennungspraktiken und technische Erfahrung in der Arbeit mit Open Digital Badges zur Verfügung und ging eine Partnerschaft mit der staatlichen Abteilung für Jugendangelegenheiten des Ministeriums für Soziale Sicherheit und Arbeit ein, um die Bewertungs- und Validierungsinstrumente für den nationalen Freiwilligendienst "Discover Yourself" zu verbessern. Dieses Programm funktioniert im Rahmen der Jugendgarantie und zielt darauf ab, junge Menschen einzubeziehen, die sich nicht in Beschäftigung, Bildung oder Ausbildung befinden (in der so genannten "NEET-Situation").

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Die Bewertung und Validierung nennt sich Achievement-Programm "Discover Yourself".

Mit Hilfe dieses Programms werden digitale Open Badge für die Erfüllung bestimmter Aufgaben und die Verbesserung der gewählten Kompetenzen ausgestellt. Es entsteht ein "Badge-Portfolio", in dem Nachweise über die Aktivitäten, Erfahrungen und Fähigkeiten des Freiwilligen gespeichert werden.

Das ist eine großartige Anerkennung und Unterstützung für junge Menschen bei der Validierung ihrer Erfahrungen in der Freiwilligenarbeit. Alle Badges des Achievement Programm "Discover Yourself" haben die Anerkennung des Litauischen Industrieverbandes und der Nationalen Agentur für Arbeit erhalten. Alle Leistungen, die durch Open Badge repräsentiert werden, und alle Anerkennungen sind auf dem Zertifikat sichtbar, das auf der Plattform bagdecraft.eu mit einer eindeutigen Nummer und einem Validierungsmechanismus über einen Weblink ausgestellt wird.

Das digitale Open Badge ist ein digitales Zertifikat, das verschlüsselte und digital validierte Informationen in Bezug auf den Lernprozess, die Leistungen oder Kompetenzen des Badgeinhabers enthält. Es ist ein innovatives digitales Werkzeug, um

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Lernen und Fähigkeiten anzuerkennen, die innerhalb des Programms/Prozesses der non-formalen Bildung oft schwierig zu messen sind (Soft Skills, erworbene Einstellungen, Partizipation, persönliche Hobbys usw.). In jedem Badge sind wichtige Informationen über die Leistung eingebaut: Name, Beschreibung, Kriterien, die ausstellende Stelle, Nachweise, das Datum der Ausstellung und andere zusätzliche Informationen.

"Entdecke dich selbst" wird von der Abteilung für Jugendangelegenheiten des Ministeriums für Soziale Sicherheit und der litauischen Agentur für Arbeit koordiniert. Der Freiwilligendienst steht allen jungen Menschen offen, die zwischen 15 und 29 Jahre alt sind und sich nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder Training befinden. Die Dauer des Freiwilligendienstes im Projekt "Discover Yourself" beträgt zwischen einem und vier Monaten. Junge Menschen verpflichten sich zu einem Freiwilligendienst von vier bis acht Stunden pro Tag, bis zu 25 Stunden pro Woche und bis zu 100 Stunden pro Monat. Ab September 2015 ist der Jugendfreiwilligendienst ein Teil des Projekts "Discover Yourself" der Jugendgarantie-Initiative in Litauen.

ZIELGRUPPE

Das Programm ermöglicht es Freiwilligen, ihre Leistungen zu bewerten sowie der Welt zu zeigen, was sie können und welche Qualitäten sie haben. Badge-Sammler können ihre Leistungen mit einer mobilen Badge-Wallet-Anwendung verwalten. Sie ist kostenlos und im Apple App Store (für iOS) oder bei Google Play (für Android) erhältlich.

Das Achievement-Programm "Discover Yourself" ist ein spezielles Online-System, das auf dem Open Badges-Standard basiert. Mit Hilfe dieses Tools werden digitale Badge für die Erledigung bestimmter Aufgaben und die Verbesserung der gewählten Kompetenzen vergeben.

Der Freiwilligendienst ist eine Form der Freiwilligenarbeit. Es handelt sich um ein Freiwilligenprogramm, das sowohl auf die Durchführung von Freiwilligentätigkeiten als auch auf die Entwicklung von Freiwilligen abzielt.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Freiwilligenarbeit hilft Menschen, sich als Persönlichkeit zu entwickeln, neues Wissen zu erwerben, ihre persönlichen Fähigkeiten zu verbessern, das Selbstvertrauen zu stärken, die Verantwortung zu erhöhen, zu lernen, mit persönlichen Problemen umzugehen und anderen zu helfen, deren Probleme zu lösen.

Das Leistungsprogramm orientiert sich an den acht Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen: Lese- und Schreibkompetenz. Mehrsprachigkeit, Mathematische, wissenschaftliche und technische Fähigkeiten, Digitale udn technologiebasierte Kompetenzen, Soziale Kompetenz und Fähigkeit, neue Kompetenzen zu erwerben, Aktive Bürgerschaft, Unternehmerische Kompetenz, Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit.

Für jede Kompetenz gibt es drei Stufen von Badges und die vorgeschriebene Anzahl von Aufgaben, die zu erfüllen sind:

Stufe I - 1 Aufgabe.

Obligatorische Erledigung der Aufgabe;

Stufe II - 4 Aufgaben.

UMSETZUNGSMETHODEN

Mindestanzahl der zu erledigenden Aufgaben: 2 von 4 gewählten Aufgaben;

Stufe III - 6 Aufgaben.

Mindestanzahl der zu erledigenden Aufgaben: 3 von 6 gewählten Aufgaben.

Ein Freiwilliger kann jeden Kompetenzbereich wählen, mit dem er beginnen möchte. Man kann mit dem Badge der Stufe I beginnen und kann aufsteigen, indem man während des Freiwilligendienstes mehr Erfahrung sammelt. Der Mentor kann den Freiwilligen dabei unterstützen, spezifische Aufgaben aus den Badges der zweiten Stufe zu definieren und auf diese Weise passt sich das Badge an den spezifischen Kontext der Freiwilligenarbeit an.

Das Programm ermöglicht es den Freiwilligen, ihre Leistungen zu überwachen und zu bewerten sowie der Welt zu zeigen, wozu sie fähig sind und welche Qualitäten sie haben. Badge-Inhaber können ihre

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Errungenschaften mit einer Badge-Wallet-Anwendung verwalten, die im Rahmen des Projekts "Trusted Badge Systems" entwickelt wurde. Der Freiwillige kann frei wählen, welche Errungenschaften er teilen möchte und wo. Die Plattform bietet eine Funktion zum Teilen von Badges und Errungenschaften mit Freunden über Social-Media-Konten auf Facebook, Twitter, Google+ oder LinkedIn. Der Badge-Besitzer kann seine verbesserten Fähigkeiten in seinen Lebenslauf übertragen und erhält ein Zertifikat über seine Leistungen.

Die Nachweise, die von den Freiwilligen erbracht werden, basieren sowohl auf der Selbsteinschätzung der Freiwilligen als auch der Mentoren des Freiwilligendienstes. Die Qualität des Programms und die Verlässlichkeit des Dienstes werden durch die kontinuierliche Unterstützung und Schulung der Mentoren des Freiwilligenprogramms sowie durch die Unterstützung durch die digitale Infrastruktur der Online-Plattform badgecraft.eu gewährleistet, die es ermöglicht, Validierungssysteme auf der Grundlage von Openn Badge zu erstellen.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Die Validierung von Erfahrungen und das Angebot von zusätzlichen Zulassungspunkten in der Hochschulbildung wurde durch eine enge Zusammenarbeit zwischen der staatlichen Abteilung für Jugendangelegenheiten und der entsprechenden Institution unter dem Ministerium für Bildung und Wissenschaft ausgestellt. Das auf Badges basierende System zur Bewertung und Validierung von Leistungen wurde vom Team von LiNA und Mentoren, die am Projekt "Discover Yourself" arbeiten, erstellt. Eine breitere Anerkennung und Bestätigung erforderte die Zusammenarbeit mit regionalen oder nationalen Industrieverbänden, um das Niveau und den Umfang der Anerkennung von durch Freiwilligenarbeit erworbenen Kompetenzen zu erhöhen.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Diese Initiative zielt darauf ab, Lehrkräfte in der Verwendung und Vergabe von Badges zu schulen.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Jedoch, und weit über diesen Anspruch hinaus, wird gehofft, dass diese Schulung die Sammlung von Beispielen für die Umsetzung des Badge-Tools in einem Bildungskontext auf effektive und praktische Weise ermöglicht und den Austausch von Ideen und die Debatte zwischen Lehrkräftem verschiedener Altersstufen fördert. Auf diese Weise soll neues Wissen (OEP) generiert werden, das an neue Mitglieder oder in neuen Formationen, die zu diesem Thema entstehen, weitergegeben werden kann. Außerdem soll es bei der Neuformulierung des Werkzeugs für die Vergabe von Badge selbst helfen und es so näher an die Bedürfnisse derer bringen, die es benutzen werden.

MATERIALIEN

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft

https://apps.apple.com/lt/app/badge-wallet/id1169077003

https://sealcyprus.org/dare/good-practices/validation-of-learning-with-open-badges/

WEB-LINK

https://www.badgewallet.eu/en/#feature

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.19. EDUCALAB

ORGANISATION: INTEF
LAND: Spanien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf EU-Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Innovative Methode ✓ Anerkennung ✓ Auswirkung auf lokaler Ebene ✓ Auswirkung auf nationaler Ebene	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Formales Bildungsprogramm ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Organisatorische Richtlinien zur Umsetzung ✓ Innovative digitale Tools **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Methodologie zur Anerkennung ✓ Methodologie zur Zertifizierung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Umfassende Lehrkraft-Nutzer-Kommunikation ✓ Unterstützung spezifischer Bedürfnisse der Nutzer/innen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

EducaLAB Insignias ist der digitale Badge-Backpack von INTEF, der als personalisierter Aufbewahrungsort fungiert, in dem digitale Badge, die das Lernen, professionelle Lehrfähigkeiten oder Interessen demonstrieren, gespeichert und verwaltet werden können.

Bei EducaLAB haben wir unseren eigenen Badge-Backpack, den personalisierten Aufbewahrungsort für Badges, die wir an Teilnehmer ausgeben, die einen MOOC (Massive Open Online Course) von INTEF erfolgreich abgeschlossen haben, und die die in jedem Kurs erworbenen Fähigkeiten und die von jedem Teilnehmer erreichten Ziele zeigen.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Jeder Empfänger eines Badges muss seinen Backpack haben, in dem er die erhaltenen Badge aufbewahrt, und das ist der Grund, warum EducaLAB Insignias entstanden ist, so dass alle Empfänger unserer Badges einen personalisierten und sicheren Backpack haben, in dem sie sie aufbewahren, sehen und teilen können.

EducaLAB Insignias ist derzeit mit EducaLAB MOOC INTEF verbunden, so dass jeder aktive Teilnehmende, der die Bewertungskriterien, die in jedem MOOC festgelegt sind, in einem unserer MOOCs auf jener Plattform übertrifft kann sein/ihr Badge anfordern, es im EducaLAB Insignia Backpack sehen und es im eigenen personalisierten Speicher der erreichten Badges speichern.

Darüber hinaus stellt EducaLAB Insignias jedem Nutzer eine öffentliche und personalisierte URL mit seiner eindeutigen Kennung zur Verfügung, die eine transparente Ausgabe und den Empfang von Badges garantiert, so dass man sein Badge von jedem digitalen Raum aus verlinken kann. So wird auch gezeicht, dass nur die Person, die es erhält, Besitzer des Badges ist.

Andererseits geht der EducaLAB Badge-Backpack einen Schritt weiter und ist mit anderen Badge-

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	Speicherdiensten verbunden: mit dem Mozilla Backpack. Auf diese Weise kann man, wenn man die Badges nicht nur in EducaLAB-Badges sehen möchte, sie auch im Mozilla-Backpack speichern und teilen. Die EducaLAB-Badges kann man herunterladen und dann als neues Badge zum Mozilla-Backpack. Dies ist dank der Tatsache möglich, dass alle unsere Badges ihre zugehörigen Metadaten tragen, die auf den Nachweisen basieren, die wir den Teilnehmern in unseren MOOCs gegeben haben.
ZIELGRUPPE	Anwender und Studierende des INTEF- Instituto Nacional de las tecnologías educativas y de formación del profesorado (Nationales Institut für Bildungstechnologien und Lehrerausbildung)
UMSETZUNGSMETHODEN	Die Durchführung dieses MOOCs trägt zur Verbesserung der digitalen Lehrkompetenz bei, entsprechend dem Common Digital Competence Framework for Teachers, 2017. Dieser MOOC hat einen besonderen Einfluss auf den Bereich 2: Kommunikation und Zusammenarbeit, Bereich 3: Erstellung von digitalen Inhalten und Bereich 5: Problemlösung. Der Abschluss des MOOC-Aktivitätsplans wird helfen, die folgenden Niveaus zu erreichen: B1 der Kompetenzen: 2.3. Bürgerbeteiligung online, durch die Arbeit mit dem folgenden Deskriptor: "Ich nutze digitale Geräte, um Bildungsverwaltungsvorgänge online durchzuführen" und 2.6. Digitales Identitätsmanagement, durch die Arbeit mit folgendem Deskriptor: "Ich bin mir der ordnungsgemäßen Verwaltung meiner digitalen Identität bewusst und berücksichtige sie in meiner Unterrichtspraxis". C1 des Wettbewerbs 3.1. Entwicklung digitaler Inhalte, durch die Arbeit mit folgendem Deskriptor: "Ich entwerfe, verwende und teile mit meinen Lehrerkollegen digitale Materialien unter Verwendung von ikonischen und / oder audiovisuellen Formaten und Sprachen, wie z.B. Infografiken, Concept Maps, Podcasts, Videos."

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

B1 des Wettbewerbs: 5.2. Identifikation von technologischen Bedürfnissen und Antworten durch die Arbeit mit folgendem Deskriptor: "Ich suche, identifiziere, filtere, bewerte und wähle digitale Werkzeuge und Ressourcen aus, um sie später in meiner Praxis anzuwenden, um meine Unterrichtstätigkeit effektiv zu gestalten."

B2 des Wettbewerbs 5.3. Innovation und kreative Nutzung digitaler Technologie, durch die Arbeit mit folgendem Deskriptor: "Ich beteilige mich durch virtuelle Umgebungen an der Erstellung von digitalem Bildungsmaterial für mein Klassenzimmer und / oder mein Zentrum"

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Nach erfolgreichem Abschluss des MOOC-Aktivitätsplans "Alternative Credentials" hat man:

- Knowhow, wie man verschiedene Fähigkeiten, die durch unterschiedliche Arten des Lernens erworben und/oder entwickelt wurden, bewerten kann.
- Die Unterscheidung zwischen Medaille, digitalem Badge und Open Badge kennengelernt.
- Sich mit dem Konzept des digitalen Badges auseinandergesetzt, wozu es dient und wie es aufgebaut ist.
- Tools und Plattformen für die Erstellung und Verwaltung von digitalen Badge genutzt.
- Anerkannte Badge höheren Niveaus oder das Ergebnis der Summe der Kompetenzen erreicht.
- Ein digitales Badge korrekt und umfassend gestaltet.

Darüber hinaus hat man:

- Die Kompetenzen eines Fachs oder eines Lehrgangs analysiert.
- Einen Fundus an Anwendungsbeispielen, Plattformen und Werkzeugen für die Erstellung digitaler Badge zusammengestellt.
- Verstanden, wie wichtig die Gestaltung guter Vergabe- und Bewertungskriterien für die Anerkennung von Studienleistungen ist.
- Ein Badge genau von Grund auf implementiert.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

- Entdeckt, wie man eigene digitale Badges dem Rest der Welt durch den EducaLAB Insignias Backpack von INTEF zeigen kann.

MATERIALIEN

https://www.youtube.com/watch?v=LMXhV3vzpsQ

https://www.youtube.com/watch?v=0-vwxNqZHkI

WEB-LINK

https://insignias.educacion.es/en

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.20. AGILE LEARNER

ORGANISATION: APP
ANSPRECHPARTNER: Ferdinand Cazin
LAND: Frankreich

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Auswirkungen auf nationaler Ebene ✓ Kostenlos (Open Source) ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Lebenslanges Lernen ✓ Schlüsselkompetenzen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Anerkennung von Lernergebnissen **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Erfassen des Lernweges und der Lerngeschichte **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Offene, transparente und nützliche Anerkennung

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das APP-Netzwerk bietet jedem Lernenden die Möglichkeit, die während des Trainings verwendeten und entwickelten fachübergreifenden Fähigkeiten zu verbessern, um zu kommunizieren, zu kooperieren, methodisch zu handeln, logisch zu argumentieren, Kreativität zu zeigen... aber auch um die Fähigkeit zum Lernen zu entwickeln und sich kontinuierlich an neue Situationen anzupassen.

Das APP-Netzwerk haben sich für die Technologie des digitalen Badges entschieden, um diese Fähigkeiten, die in unserer Gesellschaft zentral geworden sind, zu verdeutlichen. Zu diesem Zweck bietet die Plattform "Agile Learner" jedem Lernenden die Möglichkeit, das eigene Lernen anerkennen zu lassen.

"Agile Learner" (www.apprenantagile.eu) ermöglicht es den Trainern, den Lernenden digitale Badge zu verleihen, die als visuelle Marker für das durch einen individualisierten Trainingsweg erreichte Lernen gelten.

Die Forschungs- und Entwicklungsarbeit, die von der APapp durchgeführt wurde, hat den Erwerb zahlreicher transversaler Fähigkeiten durch die Lernenden beleuchtet, die als Ergebnis des individualisierten Lernansatzes mobilisiert werden (Multimodalität des Lernens, Selbsttraining, innovative Projekte, usw.). Digitale Badges sind eine effektive Möglichkeit, diese nicht-formalen und informellen Lernergebnisse zu verbessern.

Die APP Digital Badges sind die Spitze des Eisbergs eines Prozesses der Validierung von Lernergebnissen. Zwischen Europäischem Rahmen für Schlüsselkompetenzen und transversalen Kompetenzen bieten die Badges eine Unterstützung, um all diese Kompetenzen darzustellen, die von Unternehmen erwartet werden und für eine erfüllte Bürgerschaft notwendig sind. Ziel ist es, dass der/die Lernende dieses Wissen mobilisiert, um sich anzupassen und das ganze Leben lang zu lernen und so ein agiler Lernender zu werden.

Die Plattform ist derzeit sowohl für die Lernenden als auch für die pädagogischen Teams der APPs in Arras (Hauts-de-France) und Strasbourg Sud (Grand Est) als Teil eines Experiments zugänglich. Sie wird bald auf alle APPs ausgeweitet werden.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Die Organisation, die dies derzeit umsetzt, sind die personalisierten Lernwerkstätten (Ateliers de pédagogie personnalisée - APP). Sie bilden ein Netzwerk, das es Erwachsenen ermöglicht, in einem Prozess zu lernen, der als begleitetes Selbsttraining bekannt ist. Die APP ist ein pädagogisches Label, das von verschiedenen Trainingsorganisationen getragen wird, die die gleichen Vorgaben umsetzen:

- Sie sind ein ergänzender Teil des Gesamtangebots an Lernmöglichkeiten in einem bestimmten geografischen Gebiet;
- Sie gewährleisten offene, eher kurzfristige Schulungsmaßnahmen, die sich auf Auffrischungskurse, allgemeine Kulturkurse und digitale Lernmöglichkeiten konzentrieren;
- Sie reagieren auf permanenter, individueller und vertraglicher Basis auf Trainingsanfragen einer vielfältigen erwachsenen Öffentlichkeit. Diese Erwachsenen engagieren sich für die Verwirklichung eines eigenen beruflichen und sozialen Projekts und sind bereit, ein individuelles Training zu durchlaufen;
- Sie bieten individualisierte Kurse mit persönlicher Betreuung für jedermann an.

Seit 2009 hat der Staat nicht mehr die Verantwortung für die APP, sondern ist einer der Finanzgeber. Mit der APapp hat sich das APP-Netzwerk selbst organisiert, um die Vernetzung um ein von AFNOR Certification zertifiziertes Label, einen Markennamen und neue nationale Spezifikationen, fortzusetzen.

In der Überzeugung, dass die Logik der Badges geeignet ist, den Nutzen der begleiteten Selbstausbildung für die Entwicklung von Selbständigkeit, Handlungsfähigkeit und Unternehmungslust sichtbar zu machen, hat APapp eine eigene Valorisierungsplattform ins Leben gerufen. Das Tool heißt Agile Learner und basiert auf dem "Open Badge"-Standard, der garantiert, dass jedes Badge Eigentum des Lernenden, fälschungssicher und interoperabel ist.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Es werden drei Stufen von Badges vorgeschlagen: "Explorer", um die Motivation, den Kontext und das Engagement der Person zu validieren; "Builder", um den Aufbau von Selbständigkeit im Lernen und die Fähigkeit des Lernenden, das Potenzial einer Situation auszunutzen, anzuerkennen; "Architect", um die Fähigkeit anzuerkennen, selbständig und effektiv ein Mikroprojekt umzusetzen. Um den Wert der eigenen Badges zu erhöhen, hat jeder Inhaber einen Portfolio-Bereich auf der Plattform, der nach eigenem Ermessen sichtbar ist oder nicht, und kann sich auch dafür entscheiden, ihn mit anderen Stellen zu teilen.

Es ist anzumerken, dass es auch ein "Skills Valuator"-Badge gibt, das APapp-Trainern angeboten wird, die Lernende in ihrem Prozess der Identifizierung und Bewertung ihrer Fähigkeiten unterstützen. Wie in diesem Beispiel zu sehen ist, erkennt das Badge spezifische Fähigkeiten an, die nicht allein durch den Titel des professionellen Erwachsenenbildners hervorgehoben werden.

ZIELGRUPPE

- Erwachsene Lernende, die einem Lernpfad in einem personalisierten pädagogischen Workshop (APP) folgen, der selbstgesteuertes Training beinhaltet.
- Trainer, die die Lernenden in diesen Workshops unterstützen.

UMSETZUNGSMETHODEN

Das APP-Netzwerk hat sich für BadgeFactor entschieden, um seine digitale Badge-Plattform nach dem Open Badges-Standard zu entwickeln.

"Der 2011 von der Mozilla Foundation und Partnern geschaffene Open-Badges-Standard garantiert die Zugehörigkeit der Badges zum Lernenden, ihre Gültigkeit und Sicherheit, ihre Übertragbarkeit auf andere Plattformen (Interoperabilität) und ihre Gültigkeit über die Zeit."

Es handelt sich um ein freies Softwareprojekt. Dies ist besonders wichtig, um die Übertragung von Badges von einer Plattform zur anderen zu ermöglichen. Ein Lernender ist der Eigentümer seiner Badges und muss sie sein Leben lang nutzen können, unabhängig davon, in welcher

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Organisation er/sie dieses Lernen anerkannt haben möchte.

Lernende, die während ihres Lernweges Badges sammeln, haben die Möglichkeit, jedes Badge, das sie besitzen, und die damit verbundenen Nachweise sichtbar zu machen oder nicht. Sie können diese dann z.B. bei Bewerbungen für einen Job, aber auch in verschiedenen Umgebungen wie sozialen Netzwerken oder einem ePortfolio verwenden. Die Badges können auch im pdf-Format zum Ausdrucken bearbeitet werden.

Drei Stufen von Badges: Explorer, Builder, Architect... drei Stufen in einem Trainingsprozess: Ich identifiziere, dann baue ich, und schließlich werde ich der Architekt meines Lernens.

Während ihres Lernweges erkunden die Lernenden Trainingsinhalte und erleben Lernsituationen im Ressourcenbereich. Sie entwickeln sich in einem Kontext mit Handlungsmöglichkeiten, Herausforderungen und Wahlmöglichkeiten. Jede Ebene stellt einen Grad in Bezug auf den Komplexitätsgrad dieser Lernsituationen dar. Auf jeder dieser Ebenen werden die Lernenden bei der Reflexion und Formalisierung ihrer Lernergebnisse unterstützt.

Der/die einzelne Lernende, begleitet vom pädagogischen Team, beobachtet, bewertet und schätzt die Art und Weise ein, wie er/sie all das, was er/sie an Erfahrungen gesammelt hat, begreift und in seine/ihre Ansätze und Entscheidungen integriert; wie er/sie alle Möglichkeiten nutzt, die ihm/ihr zur Verfügung stehen, um das Training abzuschließen, professionell zu werden und Selbständigkeit aufzubauen.

Mit diesen Badges markiert der/die Lernende das Engagement für einen Lernprozess und initiiert einen Trainingsprozess. Hier klärt der/die Lernende die eigenen Bedürfnisse, definiert Ziele und erstellt einen individuellen Trainingsplan zusammen mit dem Referenten.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Neun Badge sind rund um den Lernakt verfügbar:

- Erforscher meines Lernweges

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

- Erbauer meiner Fähigkeiten
- Architekt meiner Projekte
- Mein Kompass - Lernen zu lernen
- Mein Werkzeugkasten - Lernen zu lernen
- Personalisierte Lernwerkstatt
- Agiler Lerner
- Kompetenzerweiterer
- Projektbewerter

Für jede der sechs übergreifenden Kompetenzen, die den Bezugsrahmen des Netzwerks der personalisierten pädagogischen Werkstätten bilden, wurden außerdem Badges auf drei Ebenen entwickelt:

- Kommunizieren
- Kooperieren
- Kritisch denken
- Kreativ sein
- Logisch denken
- Mit Methode handeln

Die Liste der Lernenden, die Badges erhalten haben, mit den verliehenen Badge, die sie sichtbar machen wollen, ist verfügbar unter:

https://apprenantagile.eu/apprenants/

Mehr als 150 Mitarbeiter aus neun Regionen wurden geschult.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Agile Learner ist eine Zertifizierung mit dem Ziel, die Lern- und Anpassungsfähigkeit einer Person in der Kategorie zu zeigen, die einem bestimmten Bereich mit hohem Nutzwert im beruflichen Kontext entspricht und deren Besitz von einem repräsentativen Gremium der Sozialpartner empfohlen wird (Marktstandard). Diese Zertifizierung ermöglicht es jeder Person, die transversalen Fähigkeiten zu validieren, die für einen Beruf unerlässlich sind, unabhängig vom Tätigkeitsbereich. Agile learner basiert u.a. auf dem Erwerb digitaler Badges.

MATERIALIEN

Beispiele für Badges:

https://www.youtube.com/watch?v=kqC-Pow2HTk

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

WEB-LINK https://apprenantagile.eu

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.21. GAMIFIZIERUNG EINES PRÜFUNGSSIMULATORS MIT BADGES - AUSWIRKUNGEN AUF DIE TEILNAHME

ORGANISATION: Universität Lüttich
ANSPRECHPARTNER: P.X Marique, J.-F. Van De Poël, D. Verpoorten, M. Hoebeke
LAND: Belgien

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf EU-Ebene ✓ Übertragbarkeit ✓ Innovative Methode	**KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Innovative digitale Tools **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Übertragbare Verfahren

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Diese Praxis beschreibt, analysiert und hinterfragt die Gamifizierung eines Prüfungssimulators durch die Implementierung eines dynamischen Systems von Badges, die als Auszeichnungen verwendet werden. Dieses Tool richtet sich an Studierende des Fachs Medizin im ersten Studienjahr. Sein Zweck ist es, die Studierende an MCQ-Tests heranzuführen und ihre Beherrschung des vorausgesetzten Wissens und neuer Themen, die im Physikunterricht gelehrt werden, zu verbessern. Diese Untersuchung unterstreicht die positiven Auswirkungen des Prüfungssimulators auf die Teilnahme, Leistung und Wahrnehmung.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	Universität Lüttich
ZIELGRUPPE	Die analysierte Praxis betrifft 555 Studierende, die im akademischen Jahr 2015-2016 in ihrem ersten Jahr für Medizin an der Universität Lüttich eingeschrieben waren und am 5. und 6. Januar 2016 die Abschlussprüfung des Physikkurses mit dem Titel "Physikalische Grundlagen in der Medizin, einschließlich der physikalischen Grundlagen der medizinischen Bildgebung" (Universität Lüttich, 2015) ablegten.
UMSETZUNGSMETHODEN	Der Simulator wird als eine Datenbank von Fragen präsentiert, die mit den Fragen in der Abschlussprüfung abgestimmt sind, und bietet den Studierenden somit eine Form von automatisierten Trainingsübungen zum Thema. Der Simulator ist in der institutionellen E-Learning-Plattform Blackboard 9.1 enthalten. Der Simulator ermöglicht es dem Studierenden, jederzeit einen anpassbaren Test nach drei Parametern zu generieren: 1. Material-Parameter. Das während des Kurses gesehene Material wurde zuvor in fünf Hauptthemen aufgeteilt: Optik, Elektrizität, Mechanik, Strömungsmechanik und medizinische Bildgebung. Der Kursteilnehmer kann sich zu Beginn einer Sitzung für eines dieser Themen entscheiden. 2. Zeitparameter. Die Studierenden geben an, ob sie 30-, 60-, 90- oder 120-Minuten üben möchten. Die 30-Minuten-Fragen zu jedem Thema, die grundlegende Verständnisfragen oder Fragen zu den entsprechenden Voraussetzungen beinhalten, sind jedoch ein Muss für alle Studierende. Das erfolgreiche Absolvieren der 30-Minuten-Fragen schaltet den Schlüssel zum Thema frei und erlaubt es dem Kursteilnehmer erst, die Länge der Trainingszeit zu wählen. Die Anzahl der Fragen im formativen Test ist abhängig von der gewählten Dauer. Es gilt ein Verhältnis

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

von 10 Fragen pro Stunde, identisch mit den Prüfungsbedingungen.

3. Steuerungsparameter. Der Kursteilnehmer entscheidet, auf welchem der vier Schwierigkeitsgrade er sich messen möchte. Der Schwierigkeitsgrad des Tests hängt von den Fragen ab.

Der Simulator hat mehr als 400 Fragen, die die Regeln der Dokimologie des MCQ-Designs respektieren.

Die gesammelten Badges materialisieren die Interaktionen, die der Studierende mit dem Simulator hatte. Eine individuelle Tabelle mit Badges (siehe unten) zeigt den Grad der Beherrschung des Simulators für jeden der folgenden Bereiche an: Optik, Elektrizität, Mechanik, Strömungsmechanik, medizinische Bildgebung.

Für jeden dieser Bereiche gibt es vier Stufen, die vier verschiedenen Tests mit steigendem Schwierigkeitsgrad entsprechen: Zugang (nach einem 30-minütigen Test), Bronze, Silber, Gold.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Es wurden drei Hypothesen verifiziert:

Hypothese 1 - Die Einführung von Badges erhöht die studentische Nutzung des Prüfungssimulators.

Im Vergleich zu den in den Vorjahren beobachteten 17 % Anwesenheit bei den Nicht-Lesetests (unter sonst gleichen Bedingungen), zog der Lesesimulator einen Anteil von Studierenden an, der je nach Thema zwischen 37,12 % und 74,23 % lag. Die Anwesenheit nach Thema nahm im Laufe des Semesters ab, wobei das letzte im Kurs behandelte Thema (Bildgebung) den niedrigsten Wert (37,12 %) aufwies, während die Optik, die als erstes behandelt wurde, 74,23 % Anwesenheit generierte.

Hypothese 2 - Der Erwerb von Badge hat einen Einfluss auf die Testleistung (Leistungsdaten).

Von den 555 Schülern, die im Januar 2016 an der Prüfung teilgenommen haben, haben 210 bestanden und 345 nicht bestanden. Die Bestehensquote liegt somit bei 37,8 %. Ein Vergleich

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

mit den Vorjahren zeigt eine deutliche Steigerung der Erfolgsquote in dem Jahr, in dem der Simulator eingeführt wurde.

Auch wenn man nicht sicher sein kann, dass dieser signifikante Unterschied sinnvollerweise auf die Einführung der Badges und nicht auf unkontrollierte Variablen wie unterschiedliche Ausgangsniveaus in den Kohorten oder Lehrereffekte etc. zurückgeführt werden kann, deuten verschiedene Ergebnisse auf einen Einfluss der Gamifizierung hin.

Hypothese 3 - Die Studierenden äußern Zufriedenheit mit ihrer Lernerfahrung (Wahrnehmungsdaten)

Die Wahrnehmungsdaten, die von 169 Studierende gesammelt wurden, die auf die Umfrage geantwortet haben (30,45 % der Population, die die Prüfung geschrieben haben), zeigen eine insgesamt positive Aufnahme des Tools. In der Tat bewerteten 79,9 % der Befragten seine Nützlichkeit für das Studium und seine Effektivität bei der Prüfungsvorbereitung positiv. In 68 % der eingegangenen Meinungen wird dem Simulator zugute gehalten, dass er die Organisation der Schularbeit aufgrund der Möglichkeit, das Tool über die Prüfungszeiträume hinweg anzupassen, erleichtert. Schließlich führt die Tatsache, dass es Badges zu erlangen gibt, bei 58,6 % der Teilnehmer dieser Umfrage zu einer Steigerung der Motivation, in Arbeit und Studium zu investieren.

Die Erwerbsquoten für die verschiedenen Badges nehmen im Laufe des Quartals ab. So wurde z.B. der Bildgebung-Zugangsschlüssel von 32,79 % erhalten, der Optik-Zugangsschlüssel von 66,13 %.

Das Gleiche gilt für die GoldBadges. Die Prozentsätze der Studierenden, die diese erhalten, sind in den ersten vier Fächern höher (von 32,07 % bis 40,72 %) als in der Bildgebung (11,89 %). GoldBadges in den Fächern Optik, Mechanik, Elektrizität und Strömungsmechanik wurden von 59,21 % bis 63,80 % der Studierenden mit dem Zugangsschlüssel in diesen jeweiligen Fächern gesammelt. Andererseits haben nur 36,26 % der

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Studierenden mit dem Zugangsschlüssel in Bildgebung auch das GoldBadge in diesem Fach erhalten. Somit haben die Studierenden die letzten GoldBadges vernachlässigt. Die Tatsache, dass die Bedingung für die Teilnahme am zweiten formativen Test diese GoldBadges in der medizinischen Bildgebung nicht beinhaltete, hat dieses Ergebnis sicherlich beeinflusst.

Über die Teilnahme

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Die pädagogische Intention der Lehrenden, die das Lesen von Badges einführten, war es, die Nutzung des Prüfungssimulators und damit die Möglichkeiten zur Schulung des Lernstoffs zu erhöhen. Auf den ersten Blick scheinen die erzielten Ergebnisse die Richtigkeit der Intuition zu unterstützen: Die Zunahme der Nutzung des Tools ist nach der Einführung der Badge-Mechanik sehr signifikant. Allerdings muss dieses Ergebnis mit Vorsicht interpretiert werden. In der Tat ist das Jahr, in dem der Simulator verwendet wurde, auch das Jahr, in dem eine Wettbewerbsprüfung am Ende des ersten Jahres eingeführt wurde, um die Anzahl der Studierenden zu begrenzen, die zum Übergang in das zweite Jahr berechtigt sind. Es ist daher schwierig zu unterscheiden, was bei der verstärkten Verwendung des Werkzeugs auf seine internen Eigenschaften oder auf externe Faktoren zurückzuführen ist. Zumindest ist es legitim zu beobachten, dass:

a) der Unterschied im Vergleich zu den 17 %, die 2014-2015 mit dem ungelesenen Artefakt verzeichnet wurden, groß ist.
b) diese erhöhte Akzeptanz des Tools darauf hindeutet, dass es für die Studierenden geeignet ist.
c) das gesteigerte Engagement in der Studie ein Vorteil ist, der in anderen Badge-Studien zum Lesen gutgeschrieben wurde.

Die genaue Beobachtung der gesammelten Badgearten wirft ebenfalls eine Unklarheit auf. Die Vorliebe der Studierenden für GoldBadges ist tatsächlich ein Ergebnis. Ist dieses Phänomen als eine utilitaristische Argumentation der

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Studierenden zu interpretieren: Da die GoldBadges dem Niveau des Tests am nächsten kommen, werden sie als beste Vorbereitung auf den Test wahrgenommen und sind daher begehrter. Oder hat der Lesemechanismus die Suche einiger Schüler nach den lohnendsten Badge unterstützt? In diesem Sinne kann die relative "Verachtung" für das letzte GoldBadge in der medizinischen Bildgebung, das für den Zugang zur Bonussitzung nicht "akademisch" erforderlich ist, durch Studierende erklärt werden, die hauptsächlich durch die Belohnung motiviert sind. Aber es ist auch wahrscheinlich, dass unter den 71 Studierenden, die sich die Mühe gemacht haben, es zu erlangen, einige sind, die durch das Gerät selbst motiviert sind und sich entweder um ihre "Scorecard" sorgen, oder darum, sich an ihrem eigenen Kompetenzniveau zu messen, oder beides.

Über die Leistung

Über die Nutzung des Tools selbst hinaus, geht die Leistung auch Hand in Hand mit dem Einsatz von Spielmechanismen. Als abhängige Variable betrachtet, scheint die Erfolgsquote in der Prüfung in allen Fächern stark mit der Anzahl der gesammelten Zugangsschlüssel oder der vergebenen GoldBadges verknüpft zu sein: Handelt es sich beim Tool um eine einfache Aufzeichnungsbox für das anfängliche Niveau der Studierenden oder ist es selbst ein Katalysator für die Progression? Aufgrund der hier vorgestellten Ergebnisse ist es jedoch denkbar, einen positiven intrinsischen Beitrag des Spielens zu vermuten.

Der Effekt des Spielens auf die Leistung wäre demnach indirekt, aber real: Die gesteigerte Motivation zu üben würde zu einer intensiveren Nutzung des Simulators führen, was eine stärkere Nutzung des Materials und damit eine bessere Vorbereitung auf die Prüfung zur Folge hätte.

Zur Wahrnehmung

Die Wahrnehmung des Tools durch die Studierenden ist durchweg positiv. Dem Simulator wird eine Effektivität in Bezug auf das Lernen

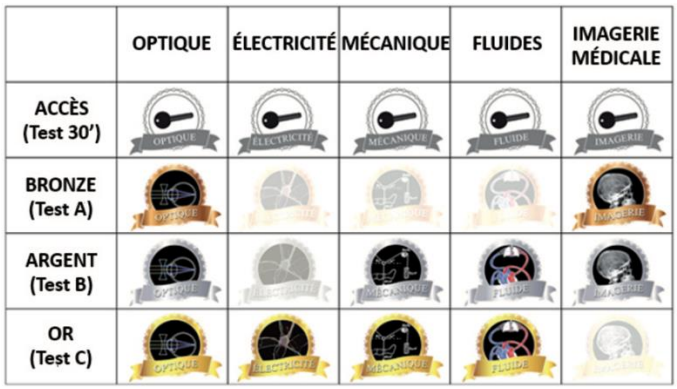
Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

zugeschrieben. Die pädagogische Intervention, die der Simulator darstellt, wird von den Studierenden als funktional angesehen. Die im Feedback-Fragebogen gesammelten Selbstaussagen deuten ebenfalls auf eine positive Wahrnehmung der Effizienz hin, d.h. auf ein zufriedenstellendes Verhältnis von "Zeitaufwand/Studiennutzen". 70% der Studierenden schreiben dem Simulator eine erleichternde Rolle bei der Arbeitsorganisation zu. Es ist möglich, dass die Progression der Badges es einigen Studierenden, auch jenen, die nicht in der gleichen Gruppe sind, ermöglicht hat, sich von Anfang an (d.h. nachdem sie den Zugangsschlüssel erhalten haben) an Gold zu messen, um zu erkennen, was sie wissen oder nicht wissen, und zwar im Hinblick auf eine rationellere Organisation ihrer Zeit. Es kann auch sein, dass die Studierenden eher versucht haben, das GoldBadge für die Bereiche der Physik zu erhalten, für die es Vorkenntnisse gibt, da sie in den vorherigen Jahren gelehrt wurden, und mit denen sie daher besser vertraut sind. Dies ist der Fall für Optik, Mechanik und Elektrizität.

Könnte im Fall des Spielsimulators die schrittweise Beherrschung des Faches durch eine fleißigere und unterhaltsamere Nutzung des Materials auch zu einem Anstieg der intrinsischen Motivation führen, da Gamifizierung und ihre extrinsischen Belohnungen ein Weg zu mehr interner Motivation ist?

MATERIALIEN



WEB-LINK

https://orbi.uliege.be/handle/2268/227473.

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Marique, P.-X., Van de Poël, J.-F., Verpoorten, D., & Hoebeke, M. (2018). Ludifier un simulateur d'examen en recourant à des badges – Effets sur la participation, la perception et la performance. Revue Internationale des Technologies en Pédagogie Universitaire, 15. https://doi.org/10.18162

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.22. B.OA.T. (BADGES OUVERTS À TOUS)

ORGANISATION: Netzwerk koordiniert von der konföderalen Universität Leonard De Vinci
ANSPRECHPARTNER: Caroline Bélan-Ménagier, Pascal Feuillet
LAND: Frankreich

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Qualitätssicherung ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Formales Bildungsprogramm ✓ Lebenslanges Lernen ✓ Validierung und Anerkennung **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Anerkennung von Lernergebnissen ✓ Netzwerken mit lokalen Organisationen, NGOs, Jobcentern **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Erfassen des Lernweges und der Lerngeschichte ✓ Öffentliche (formale) Umsetzung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Offene, transparente und nützliche Anerkennung ✓ Vielfalt der Nutzer/innen und Fähigkeiten ✓ Branding zur Verbesserung des Bewusstseins

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Dieses regionale Netzwerk von Bildungsorganisationen auf verschiedenen Ebenen hat sich entschieden, in Zusammenarbeit mit der Firma Open Badge Factory eine eigene Badge-Plattform zu schaffen, um mehr als nur ein Backpack, eine soziale Plattform für Badges zu entwickeln. Sie ist in der französischen Region Nouvelle-Aquitaine angesiedelt, aber sie ist für alle offen. Die Initiatoren sind der Meinung, dass die Verwaltung der vergebenen Badges für den Benutzer von zentraler Bedeutung ist und dass es sich lohnt, eine nationale Plattform anstelle der beiden anderen, der finnischen Open Badge Platform und der amerikanischen Badgr, bereitzustellen. Es handelt sich um ein gemeinsames Projekt verschiedener Bildungsorganisationen (Sekundarschulen, Universitäten, Fernunterricht, private Ausbildungszentren, Schulen des zweiten Bildungswegs, Sozialzentren...).

Die Hauptaktivitäten, die zu Beginn durchgeführt wurden, sind die Verbreitung von Wissen über Badges, ihre Existenz, die Möglichkeiten, die sie bieten, und pädagogisch-technische Informationen darüber, wie man Badges erstellt.

Mehrere Badge wurden erstellt und auf der Ebene des Netzwerks zu Sensibilisierungszwecken vergeben.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Das Netzwerk B.O.A.T. (Badges Open to All) - Reconnaître en Nouvelle-Aquitaine (Anerkennen in Nouvelle-Aquitaine) ist eine Initiative, die am 13. Februar 2019 in Poitiers offiziell gestartet wurde und nun von der konföderalen Universität Leonardo da Vinci CoMUE gesteuert wird (die Gemeinschaft der Universitäten und Einrichtungen wurden 2013 per Gesetz gegründet: diese umfasst Hochschul- und Forschungseinrichtungen und Forschungsorganisationen der ehemaligen Regionen Centre, Limousin und Poitou-Charentes)

Aber die Arbeit mehrerer Organisationen aus diesem Netzwerk rund um Badges begann eigentlich schon früher, im Oktober 2017, mit der Organisation eines ersten Workshops am und durch das IH2EF in Zusammenarbeit mit dem Leonardo da Vinci CoMUE, rund um das Thema

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Badges. Dieser Workshop brachte bereits Studierendenverbände, Universitäten, das Rektorat der Akademie von Poitiers und das Canopé*-Netzwerk zusammen, da sie die Notwendigkeit der Ko-Konstruktion von Badges bereits als eines der zentralen Themen ihrer Überlegungen identifiziert haben. Das Kollektiv und die Reziprozität der Anerkennung waren von Anfang an die Schlüsselbegriffe des Handelns.

Jede Bildungsorganisation, nicht nur aus dem Hochschulbereich, kann dem Netzwerk beitreten.

Das *Canopé-Netzwerk ist abhängig vom Bildungsministerium. Es investiert täglich in die Bildung auf Sekundar- und Hochschulebene und stellt sein Fachwissen in den Dienst derer, die täglich für den Erfolg aller Lernenden arbeiten. Das Handeln der Bildungsgemeinschaft zugunsten des Erfolgs der Lernenden zu stärken: das ist die Gründungsmission des Canopé-Netzwerks.

ZIELGRUPPE

Die erste Ebene der Zielgruppe sind die Mitglieder des Netzwerks (Universitäten, Schulen...), ein Netzwerk, das nicht geschlossen ist und, wenn auch im Moment auf eine Region beschränkt, in größerem Umfang offen ist.

Die letztendliche Zielgruppe ist größer, wie das Motto "Badge für alle" unterstreicht: es sind Schüler, Studierende und ihre Eltern, Menschen, die in der Bildung arbeiten, lebenslang Lernende, Unternehmen und Arbeitgeber. Im Moment werden die meisten Aktivitäten für Mitarbeiter im Bildungsbereich durchgeführt.

UMSETZUNGSMETHODEN

Das B.O.A.T.-Netzwerk wurde rund um die Fragen des Wertes, der Bedeutung und der Legitimität von Badges gegründet. Heute bietet es Organisationen, die ihm beitreten möchten, eine Konvention und einen finanziellen Beitrag zu den Aktivitäten des Netzwerks, um von dessen Expertise zu profitieren. Im Einzelnen bietet B.O.A.T. seinen Mitgliedern

a) Strukturierungswerkzeuge;

- Erleichterung des Abonnements der Plattform Open Badge Factory dank eines

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

2018 mit dem Unternehmen unterzeichneten Partnerschaftsvertrags
- Zugang zu einer Plattform (b-connexion),
- Broschüren, Videos und Dokumentationen, die von den Mitgliedern produziert werden;
- einen Newsletter, um die Praktiken der Mitglieder zu fördern
- die grafische Charta des B.O.A.T.-Netzwerks für gemeinsame Badges;
- ein Wiki zur Ko-Konstruktion von Badges im Netzwerk.

b) die Umsetzung und Anerkennung der Fähigkeiten der Mitglieder:
- Seminare und Ad-hoc-Arbeitssitzungen zu bestimmten Themen;
- die Teilnahme an gemeinsamen Aktionen und ein vom Netzwerk verwaltetes Badge zur Bewertung von "kollaborativem Design";
- Online-Schulungsmodule, Anerkennung und umzusetzende Strategien, die durch zugehörige Badge geschützt werden;
- die Entdeckung von Experten oder neuen Arbeitsmethoden (z. B. der Workshop zum Wissensaustausch, Forschungsbeiträge zum Thema Kompetenzen, europäische Projekte zu "Soft Skills" usw.).

c) eine Qualitätscharta, um den Wert der Badges der Netzwerkmitglieder zusammenzustellen,
- eine grafische Charta;
- einen Qualitätsansatz und ein gemeinsames Verständnis von Kompetenzbewertung;
- im Konsens gewählte Referenzrahmen mit sich weiterentwickelnden Möglichkeiten.

Das B.O.A.T.-Netzwerk entwickelt nützliche oder interessante Badges für ein breites Publikum. Es bietet also Badges an, damit jeder seine persönliche "Lernakte" verbessern kann.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Jeder Partner des Netzwerks kann eigene Badges vorschlagen und eine Vielzahl von Badges werden vom Netzwerk angeboten. Zum Beispiel "Participation Badges" für die Teilnahme an

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Seminaren von Konferenzen, "Collaborative Design"-Badges, die vergeben werden, wenn das Netzwerk Workshops organisiert. Verschiedene Badges können direkt bei bconnexion angefordert werden. Einige ermöglichen es dem Benutzer, eine Community of Practices zu finden ("Ich öffne meine Pädagogik", "Ich unterstütze die M-F-Dimension", "Badge-Fan"); andere sind leichter ("Too proud", "Strategy@henhouse"), wieder andere erlauben es, die Fähigkeiten auf den Badges schrittweise zu erhöhen ("Ich habe die Badges entdeckt", dann "Ich habe sie getestet" und "Ich beherrsche bconnexion"). Die meisten von ihnen können als Meta-Badges betrachtet werden.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Diese Praxis ist eine Querschnittsverbindung zu mehreren Organisationen und der Prozess ist im Gange. Da es sich um eine sich entwickelnde Praxis handelt, ist die wichtigste Lektion, die bislang gelernt wurde, dass eine Strategie entwickelt wurde, um an Sichtbarkeit zu gewinnen und die Sichtbarkeit von Badges, das Wissen und ihre Akzeptanz auf verschiedenen Ebenen der Gesellschaft zu erhöhen, beginnend mit dem Bildungskontext, um den Wirtschaftssektor über die Kompetenzen zu erreichen. Die zweite Lektion ist, dass man denkt, dass ein Netzwerk auf regionaler Ebene ein Schlüssel zum Erfolg ist.

Andere Lektionen:

- Partnerschaft mit einer bekannten und stabilen Badgeplattform unter eigener Marke.
- Partnerschaft zwischen Bildungsorganisationen auf verschiedenen Ebenen (von der Sekundarschule bis zur Universität), einschließlich einer Schule des zweiten Bildungsweges, einer sozialen Organisation und lebenslangem Lernen.

MATERIALIEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

https://openbadgefactory.com/c/earnablebadge/PS27NKaF7Wa2QI/apply

Es sind auch Videos verfügbar:

https://bconnexion.fr/videotheque/

Tutorials sind auf Dailymotion verfügbar:

https://www.dailymotion.com/bconnexion

WEB-LINK https://bconnexion.fr

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.23. LA CASEMATE

ORGANISATION: La Casemate
ANSPRECHPARTNER: Pascal Moutet
LAND: Frankreich

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Innovative Methode ✓ Kostenlos (Open Source) ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Validierung und Anerkennung ✓ Für die Öffentlichkeit (Nutzung) **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Anerkennung von Lernergebnissen ✓ Innovative digitale Tools **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Bewertungsverfahren **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)** ✓ Signalisieren von Leistung ✓ Branding zur Verbesserung des Bewusstseins

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Das ganze Jahr über und für alle Arten von Publikum bietet “La Casemate” Schulungen, Workshops, MOOCs, Hackathons und Kreativitätssessions an, wobei ein maximaler Schwerpunkt auf der Ko-Konstruktion und sogar Ko-Animation mit Partnern und den Teilnehmern liegt.

Indem der Besucher/Nutzer in die Casemate kommt, erwirbt und teilt er Wissen, Know-how und Fähigkeiten, indem er/sie sich an der Animation eines Workshops beteiligt, ein Projekt während eines Open Labs vorstellt oder sich freiwillig für die Produktion von Videoinhalten während einer Veranstaltung vom Typ Maker Faire meldet.

La Casemate ist auch ein "alternativer" Arbeitsplatz, an dem man zum Beispiel lernen kann, wie man eine digitale Fertigungsmaschine benutzt: 3D-Drucker, Laserschneider usw., von Wikipedia lernen und dann zu dieser Online-Enzyklopädie beitragen. Manche dieser Maker nehmen sich auch die Zeit, ihre Erfolge auf Fab Manager zu dokumentieren.

Auch wenn La Casemate am Ende bestimmter Veranstaltungen, wie z. B. dem Game Jam, manchmal Papierzertifikate aushändigt oder diese über soziale Netzwerke bewirbt, fehlte bisher ein System, um das Engagement der Öffentlichkeit zu würdigen.

Die Open Badges sind eine gut angepasste Lösung, um diesem Mangel an Identifikation und Anerkennung des Geleisteten zu begegnen. Viele Fab Labs und andere dritte Stellen arbeiten ebenfalls an diesem Projekt.

Für den Anfang wurdem die Badges auf dem Fab Lab-Teil eingeführt. Auf diese Weise können Personen, die zur Schulung kommen, ein Badge beanspruchen, das ihnen bescheinigt, dass sie bei La Casemate geschult worden sind. Die Badges beschreiben systematisch die wichtigsten Aktivitäten, Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen, die während der Schulung erworben wurden.

Es gibt auch ein Badge für Personen, die ihre Leistungen auf der Open-Source-Plattform Fab Manager dokumentieren und teilen.

Schließlich können auch Personen, die an den Maschinen schulen, ein Badge beantragen, das ihnen bescheinigt, dass sie in der Lage sind, technische Schulungen durchzuführen.

Die Verteilung dieser Badges hat im Januar 2018 begonnen.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

La Casemate, ein Verein nach dem Gesetz von 1901, ist ein Zentrum für wissenschaftliche Kultur (CCSTI), das 1979 auf Initiative von Vertretern der lokalen Universitäten, Forschungszentren und Behörden gegründet wurde. Seine Hauptaufgabe ist die Verbreitung und Förderung der wissenschaftlichen Kultur in der gesamten Öffentlichkeit. Das CCSTI Grenoble ist die erste Organisation dieser Art, die in Frankreich geschaffen wurde.

La Casemate besteht aus einem Team von etwa zwanzig Personen aus den Bereichen Kultur, Wissenschaft, Journalismus, Kommunikation, Mediation, Projekttechnik... Sie entwickeln interaktive Ausstellungen, Workshops für alle Altersgruppen, Treffen mit Referenten aller Art (Wissenschaftler, Youtuber, Maker...), Veranstaltungen wie das Science Fest, die Maker Faire Grenoble, die Echosciences Projektforen, etc.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Das Fab Lab von La Casemate ist eine digitale Fertigungswerkstatt, in der man Schneidemaschinen, 3D-Drucker, ... benutzen kann, um mit verschiedenen Materialien zu arbeiten: Plastik, Holz, Pappe, Vinyl, ... um jede Art von Objekten dank computergestütztem Design oder Elektronik zu erstellen. Das Fab Lab ist aber auch ein Ort für den Austausch von technischen Fertigkeiten.

Das Fab Lab von La Casemate ist als ein permanenter Raum offen für alle, bietet es die Möglichkeit, Objekte herzustellen, Fähigkeiten auszutauschen und von den Fab Lab-Vermittlern und anderen Benutzern zu lernen.

Das Training im Fab Lab basiert auf Projekten und Wissensaustausch.

Es arbeitet mit dem folgenden Zeitplan:

Mittwoch: Meetings, Workshops oder Training 18h-21h / Donnerstag: 14h bis 21h / Freitag: 10h-12h und 14h-17h / Samstag: 14 Uhr bis 18 Uhr

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Open Badges werden für folgende Aktivitäten angeboten:

- 3D-Drucken
- 3D-Druck – Trainer
- Laser-Schneidemaschine
- Vinyl-Schneider – Trainer
- Vinyl-Schneidegerät
- Projekt-Dokumentation
- Fab Labs-Solidarität
- Science Booktuber (Dieses Badge erkennt an, dass der Empfänger an der "Booktube à essai"-Initiative teilgenommen hat, indem er/sie zu einem Video beigetragen hat, das auf dem Youtube-Kanal von Echosciences veröffentlicht wurde)
- Super Science Booktuber (Mit diesem Badge wird anerkannt, dass der Empfänger ein "Booktube à essai"-Video geschrieben, gefilmt und bearbeitet hat, das auf dem Youtube-Kanal von Echosciences veröffentlicht wurde)
- Videograf Media Lab
- Teilnehmer am Scientific Game Jam
- Echosciences - Contributor (Dieses Badge erkennt an, dass der Empfänger mindestens einen Inhalt (Artikel, Veranstaltung, Ankündigung oder Dossier) auf der Echosciences-Plattform veröffentlicht hat)
- Echosciences - Super Contributor (Dieses Badge erkennt an, dass der Empfänger mindestens zehn Inhalte (Artikel, Veranstaltungen, Ankündigungen oder Dossiers) auf der Echosciences-Plattform veröffentlicht hat).
- Echosciences - Facilitator (Mit diesem Badge wird anerkannt, dass der Empfänger eine oder mehrere Communities auf der Echosciences-Plattform betreibt).

ZIELGRUPPE

Es werden zwei Ebenen von Zielgruppen angesprochen:

- die allgemeine Öffentlichkeit, die an den Fablab-Aktivitäten teilnimmt, um zu zeigen und zu beweisen, dass sie in der Lage ist, bestimmte Geräte wie 3D-Drucker, Vinylschneider, Laserschneider zu benutzen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

oder um zu zertifizieren, dass sie an Aktivitäten teilgenommen hat

- erfahrenere Benutzer, wie z.B. Fablab-Animateure, um zu zertifizieren, dass sie in der Lage sind, Endbenutzer in der Verwendung bestimmter Geräte (3D-Drucker, Vinylschneider, Laserschneider) zu schulen

Für die Produktion und Bereitstellung von Badges wurde die Plattform Open Badges Factory gewählt.

Für jedes Badge wurde ein Referenzrahmen (verfügbar unter einer Creative Commons Attribution - CC BY Lizenz) entwickelt.

Hier ein Beispiel für das Badge Vinyl-Schneider – Trainer:

Voraussetzungen:

- vertieftes Wissen über 2D-Schneidetechniken,
- vertieftes Wissen über die Bedienung von Schneidemaschinen und Schneidemöglichkeiten,
- vertieftes Wissen über die Software, die zur Steuerung einer Schneidemaschine benötigt wird,
- eine Gruppe von mehr als 2 Personen an einer Schneidemaschine geschult haben

UMSETZUNGSMETHODEN

Dieses Badge bescheinigt, dass der Begünstigte bei La Casemate Schulungen zum Thema Vinyl-Schneidemaschinen durchgeführt hat.

Dieses Badge bescheinigt, dass die Person in der Lage ist, an Schneideplottern zu schulen und klare Erklärungen zu den Materialien und der Software zu geben, die zur Bedienung eines Schneideplotters verwendet werden.

Dieses Badge bescheinigt, dass die Person, die das Badge erhält, die geschulten Personen darauf aufmerksam gemacht hat, wie wichtig es ist, die Sicherheitshinweise und Betriebsregeln eines Fab Labs strikt zu befolgen.

Ganz allgemein bescheinigt dieses Badge, dass der Empfänger sein Wissen in einen kulturellen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Raum investiert und geteilt hat, der einem privaten und professionellen Publikum offensteht.

Es sind vierzehn Badges verfügbar.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Es findet ein Austausch mit ähnlichen Einrichtungen in anderen Regionen Frankreichs statt.

Es ist schwierig, die Wirkung im Ganzen zu beschreiben.

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

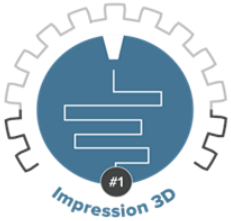
Fab Labs und NGOs, die informelle Lernmöglichkeiten im Bereich der Naturwissenschaften anbieten, können mit Badges eine Möglichkeit finden, das von den Teilnehmern erworbene Know-how und Wissen zu zertifizieren. Badges sind auch nützlich, um die Fähigkeiten des Personals oder von erfahreneren Benutzern zu zertifizieren, die als Trainer fungieren können. So betrachtet, ist es eine Möglichkeit, Trainer in informellen Kontexten zu zertifizieren.

Der Kontext der Fab Labs bietet die Möglichkeit, die Badges zu "materialisieren", indem z.B. hölzerne Badges basierend auf der Form des digitalen Badges hergestellt werden. Diese können mit digitalen Fräsmaschinen oder durch Lasergravur hergestellt werden. Dies ist eine gute Option, um das Konzept der Badges in der Gesellschaft zu verbreiten.

MATERIALIEN

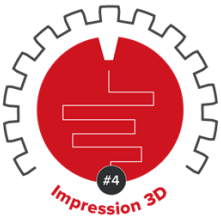
Skills-Referenzen und Visualisierungen zu diesen Badge finden Sie unter dieser Adresse:

https://drive.google.com/drive/folders/1KwWl9G_A8v91NLXApjZGHCfnx_mnfME4



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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



WEB-LINK https://lacasemate.fr

REFERENZEN

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.24. BADGEONS LA NORMANDIE (Lasst uns die Normandie auszeichnen)

ORGANISATION: Netzwerk unter der Leitung der Direktion für Landwirtschaft
ANSPRECHPARTNER: Philippe Petitqueux
LAND: Frankreich

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Auswirkungen auf lokaler Ebene ✓ Sichtbarkeit (national) ✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Formales Bildungsprogramm ✓ Lebenslanges Lernen ✓ Kollaboratives Lernen ✓ Individuelles Lernen ✓ Validierung und Anerkennung ✓ Für die Öffentlichkeit (Nutzung) **KRITERIUM 2** **Lernplattformen und digitale Tools** ✓ Anerkennung von Lernergebnissen ✓ Netzwerken mit lokalen Organisationen, NGO's, Jobcentern ✓ Öffentliches Engagement (informelles und lebenslanges Lernen) **KRITERIUM 3** **Analytik und Bewertung** ✓ Öffentliche (formale) Umsetzung **KRITERIUM 4** **E-Portfolio (oder Backpack)**

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

	✓ Vielfalt der Nutzer/innen und Fähigkeiten ✓ Branding zur Verbesserung des Bewusstseins

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Diese Praxis wird auf regionaler Ebene von einem Netzwerk von Bildungsorganisationen mit Unterstützung der Region und den Bildungsbehörden sowie des Bildungsministeriums und des Landwirtschaftsministeriums entwickelt. Es zeigt ein Beispiel für eine Strategieentwicklung zur Verwendung von Badges auf verschiedenen Bildungsebenen - sowohl formal als auch informell.

Badgeons la Normandie ist der normannische Zweig einer weltweiten Bewegung, die sich für den Zugang aller zur Anerkennung des Lernens einsetzt. Es ist ein Netzwerk von Organisationen und Einzelpersonen, die das Potenzial von digitalen Open Badges untersuchen, um ein Ökosystem aufzubauen, das die Anerkennung und Aufwertung von Menschen und deren Fähigkeiten im Kontext des lebenslangen Lernens erleichtert.

Badgeons la Normandie ist offen für alle Einzelpersonen und Organisationen der Region Normandie aus den Bereichen Bildung und Ausbildung, sozialer Integration und Beschäftigung, die mit digitalen Badges experimentieren möchten. Die Partner haben vier Bereiche identifiziert, in denen sie zusammenarbeiten wollen:

- Person: Verankerung und akademischer Erfolg, Selbstwertgefühl und Handlungsfähigkeit;
- Beschäftigung: Beschäftigungsfähigkeit und berufliche Mobilität;
- Geografischer Bereich: Identifizierung und Förderung von guten Praktiken und Initiativen;
- Digitale Inklusion (soziale und berufliche Integration bzw. Anpassung mit Unterstützung der digitalen Technologie).

Die folgenden Ziele wurden definiert:

- Erleichterung der Anerkennung und Aufwertung der Menschen, ihres Engagements, ihrer Fähigkeiten und des formalen und informellen Lernens
- Vorbereitung der Lernenden auf lebenslanges Lernen
- Identifizierung von neu entstehenden Fähigkeiten, Verbindung mit dem Arbeitsmarkt
- Implementierung von digitalen Werkzeugen, um die Fähigkeit der Lernenden zum selbständigen Handeln zu fördern.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT

Die folgenden Organisationen sind Teil eines regionalen Netzwerks zur Entwicklung von Badges unter der Leitung der Regionaldirektion für Ernährung, Landwirtschaft und Forstwirtschaft.

1) DRAAF de Normandie (Regionaldirektion für Ernährung, Land- und Forstwirtschaft)

Begleitung von landwirtschaftlichen Bildungseinrichtungen bei der Nutzung von Open Badges zur Anerkennung informellen Lernens und zur Verbesserung der landwirtschaftlichen Bildung.

2) Region Normandie mit ihrem Lehrlingsnetzwerk

Als partizipatives Projekt zwischen der Region Normandie, den Lehrlingszentren der Normandie und der Landwirtschaftsverwaltung zur Anerkennung und Förderung der digitalen Transformation des Lernens wurde ein digitales Label der Normandie für die Lehre geschaffen und durch Open Badges materialisiert (https://parcours-metier.normandie.fr/apprentissage-label-cfa-numerique)

3) Regionale Landwirtschaftskammern

Landwirtschaftskammern aus der Normandie möchten mit digitalen Open Badges arbeiten, um eine gewisse Anzahl von Anwendungen sowohl intern (Verwaltung der Mitarbeiterfähigkeiten) als auch extern (Teilnahme an verschiedenen Projekten, Schulungen für Landwirte, Anerkennung guter agro-ökologischer Praktiken usw.) zu entwickeln.

4) Handwerkskammer

Untersuchung der Verwendung von Badges, um Handwerker in ihrem Innovationsprozess mit digitalen Technologien zu ermutigen und zu unterstützen. Das interprofessionelle Ausbildungszentrum für Lehrlinge möchte ebenfalls mit dem Einsatz von Badges bei verschiedenen Berufsgruppen von Lernenden experimentieren.

5) MFR de Normandie - Ausbildungseinrichtung

MFR entwickelt Projekte, die auf Open Badges basieren, um die von den Lernenden (Jugendlichen und Erwachsenen) während ihrer berufsbezogenen Ausbildung erworbenen Fähigkeiten zu verbessern.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Die Lernenden werden in alle Phasen der Gestaltung einbezogen (von der Definition der Kriterien bis zur Durchführung).

6) Universität Caen (insbesondere das Institut für Betriebswirtschaftslehre)
   - Verwendung von Open Badges, um die Soft Skills der Studierenden anzuerkennen.
   - Verwendung von Open Badges zur Vermeidung von Abbrechern im eLearning / Gaming

ZIELGRUPPE

Die Vielfalt der Zielgruppe ergibt sich aus der Vielfalt der beteiligten Partner (s.o.).

UMSETZUNGSMETHODEN

Um die Umsetzung und die Öffnung für andere Organisationen zu erleichtern, ist das Projekt in Teilprojekte unterteilt.

Die Aktionen, die innerhalb des Netzwerks durchgeführt werden, sind:

- Kommunikation und Entwicklung einer gemeinsamen Kultur zu Open Badges;
- Identifizierung von informellem Lernen, das durch ein Badge innerhalb von landwirtschaftlichen Bildungseinrichtungen zertifiziert werden kann
- Aufbau einer gemeinsamen Badge-Design-Methodik;
- Implementierung einer Badge-Plattform, die von allen Partnern genutzt werden kann (Open Badge Passport);
- Schulung der Nutzer in der Verwendung von Badges;
- Lernpfade entwerfen, die durch Badges veranschaulicht werden;
- Über die Entwicklung von Dienstleistungen rund um Badges nachdenken;
- Synergien mit bereits implementierten ePortfolio-Projekten untersuchen;
- Erstellung eines dokumentierten Ansatzes, der auf andere Bereiche und Tätigkeitsfelder übertragbar ist.

Die Zusammenarbeit zwischen Partnern wird auch umgesetzt, um spezifische Projekte durchzuführen oder darüber nachzudenken:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

- Anerkennung von informellem Lernen (Landwirtschaftliche Bildung, Le Dôme)
- Agrarökologie (Region, Direktion für Landwirtschaft und Fermes d'avenir)
- Mobilität (transversales Projekt)
- Citizenship (regionale Arbeitsgruppe)
- Wissenschaftliche Kultur (Le Dôme)
- Digitale Kompetenzen (Region, Landwirtschaftsdirektion)
- Digitale Inklusion (Le Dôme, ACSAD-Orientation)
- Ausbildung, berufliche Integration (CIBC, Le Dôme)
- Transversale Kompetenzen (IAE von Caen, APP-Netzwerk, Le Dôme, AFPA)
- Berufliche Weiterbildung (Canopé, Direktion für Landwirtschaft)

Die verwendete Plattform ist Open badge factory mit Open badge access für die Benutzer zur Verwaltung ihrer Badges.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

In der Normandie ist die Zahl der Bildungseinrichtungen, die Badges verwenden, höher als in anderen Regionen. Mehrere Bildungsebenen, formale und informelle, haben sie getestet.

Dieses Netzwerk, das auf die Entwicklung von Badges abzielt, startete 2015 mit der Unterstützung verschiedener Organisationen und Finanzgeber.

Auf dieser Basis versuchen sich ähnliche Initiativen auf regionaler Ebene in Frankreich zu entwickeln (z.B. in Pays de Loire).

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

In der Normandie sind die Initiatoren

- die Landwirtschaftsdirektion (zuständig für die Aus- und Weiterbildung unter der Schirm-herrschaft des Landwirtschaftsministeriums),
- die Landwirtschaftskammer und
- eine Hochschuleinrichtung UniLaSalle

mit dem Ziel,

1) formales und informelles Lernen anzuerkennen,
2) lebenslanges Lernen zu unterstützen,
3) neu entstehende Kompetenzen zu erkennen,
4) Lernende, Bürger und Gemeinden zu stärken.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Es wurden wichtige Kommunikations- und Werbemaßnahmen durchgeführt, um eine Vielzahl von Bildungspartnern auf verschiedenen Bildungsebenen einzubeziehen. Es wurden zwei Konferenzen organisiert (2016 und 2017). Es wurde ein Logo in Form einer Plakette / Camembert-Käse-Schachtel erstellt, ebenso eine Website.

Es wurde von den regionalen Behörden und den Bildungsbehörden unterstützt.

2017 wurde ein Erasmus + Projekt (Mirva) vom landwirtschaftlichen Gymnasium rund um die Valorisierung von informeller Anerkennung entwickelt.

Es wurden drei Meta-Badges erstellt:

- Unterstützung der Initiative "Badgeons la Normandie"
- Akteur von "Badgeons la Normandie" (wird einer Person verliehen, die an einem Experiment mit Badges teilnimmt)
- Badger

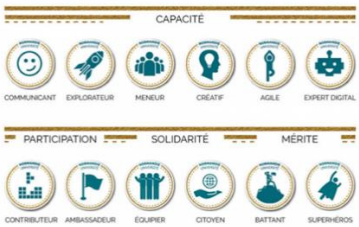
Es wurden Trainingseinheiten organisiert.

Technische und pädagogische Unterstützung wird angeboten.

Trotz dieser positiven Faktoren braucht das Projekt Zeit, sich zu entwickeln, da es mehrere Bremsen gibt (Widerstand gegen Veränderungen, Trägheit der gängigen Praxis, Mangel an strategischer Vision, Mangel an digitalen Fähigkeiten) und es somit hauptsächlich von motivierten Schlüsselpersonen abhängt.

Beispiel für Badges, die an der Universität Caen ausgegeben werden:

MATERIALIEN



Erfahrungsberichte von Studierenden (Bank, Finanzen, Management) der Universität Caen

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

http://pod.unicaen.fr/video/0031-les-badges-outil-devaluation-des-competences-soft-skills-et-de-valorisation-professionnelle-temoignages-etudiants-master-2-charge-daffaires-entreprises-et-institutions-en-alternance/

Zeugnisse von Studierenden (Sozial- und Gesundheitsmanagement) der Universität Caen

http://pod.unicaen.fr/video/0030-les-badges-outil-dimplication-des-etudiants-temoignages-etudiants-master-management-du-social-et-de-la-sante-a-distance/

Karte des Netzwerks Badgeons la Normandie:

https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1mRLEeldKul-9V_WyQiza13HnbquSAoQa&hl=fr&ll=48.6676686566985%2C0.41743220000000303&z=8

WEB-LINK REFERENZEN

http://www.badgeonslanormandie.fr

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

3.25. FACEBOOK

ORGANISATION: Facebook
ANSPRECHPARTNER: k.A.
LAND: k.A.

ELEMENTE DER GOOD PRACTICE	KRITERIEN DER OPEN BADGES
✓ Anerkennung	**KRITERIUM 1** **Kompetenzbasiert** ✓ Validierung und Anerkennung ✓ Für die Öffentlichkeit (Nutzung)

KURZE BESCHREIBUNG DER GUTEN PRAXIS

Die Implementierung des Top-Fan-Badges auf Facebook steht zwar nicht in direktem Zusammenhang mit der Erwachsenenbildung, sollte aber, da es von Facebook produziert wird, als Good-Practice-Beispiel betrachtet werden.

ORGANISATION, DIE DIE PRAXIS UMSETZT	Dies ist eine neue (2019) Facebook-Funktion als Teil des globalen Rollouts, das Marken helfen soll, Top-Fans ihrer Inhalte zu identifizieren.
ZIELGRUPPE	Top Fan Badges werden an diejenigen vergeben, die auf einer Seite am aktivsten und engagiertesten sind.
UMSETZUNGSMETHODEN	Was ist ein Top-Fan-Badge auf Facebook? Man kann sich für ein Top-Fan-Badge qualifizieren, indem man zu den aktivsten Personen auf einer Seite gehört, z. B. indem man die Videos der Seite ansieht, den Inhalt likt oder auf ihn reagiert und

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

Beiträge kommentiert oder teilt. Wenn man ein Top-Fan-Badge aktiviert, wird das Badge neben dem Namen angezeigt, wenn man mit der Seite auf Facebook interagiert.

Sobald man über den Top-Fan-Status informiert wird, muss man auf "Top-Fan-Badge anzeigen" klicken, damit das Badge angezeigt wird.

Man kann das Top-Fan-Badge ein- oder ausschalten, indem man zur Registerkarte "Gemeinschaft" auf der Seite geht, deren Top-Fan man ist.

Wenn man das Top-Fan-Badge aktiviert hat, ist Folgendes zu beachten:

- Interaktionen mit der Seite umfassen Beiträge, in denen man die Seite erwähnt, Kommentare auf der Seite oder Profilbeiträge und private Nachrichten, die man sendet.
- Man wird auf der Registerkarte "Community" einer Seite als einer ihrer Top-Fans angezeigt.
- Das Top-Fan-Badge wird auch auf allen vergangenen Interaktionen mit der Seite angezeigt, deren Top-Fan man ist.
- Wenn man sich später entscheidet, das Badge nicht mehr anzuzeigen, wird es von allen Interaktionen entfernt, bei denen es einmal angezeigt wurde. Es kann einige Zeit dauern, bis die Änderungen wirksam werden.

Top-Fans werden wöchentlich aktualisiert, daher ist es möglich, dass man sein Badge und den Top-Fan-Status verliert. Die Administratoren der Seite können einzelne Top-Fan-Badges entfernen oder Top-Fan-Badges für ihre Seite deaktivieren. Wenn dies geschieht, verlieren man sein Badge.

AUSWIRKUNG DER GUTEN PRAXIS

Top-Fans werden zufrieden sein, wenn sie wissen, dass ihre Interaktionen nicht unbemerkt bleiben. Mit dem Top-Fan-Badge hat man möglicherweise eine größere Chance, von den Markeninhabern gehört zu werden. Markeninhaber könnten daran interessiert sein, Feedback zu ihren Dienstleistungen oder Produkten zu hören, von

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

niemand anderem als ihren treuen Top-Fans. Man kann auch seine persönliche Unternehmensmarke aufbauen, sei es als Go-To-Experte oder einfach als Go-To-Berater für die beste Kreditkarte auf dem Markt. Top-Fans sind auch auf der Suche nach exklusiven Angeboten von der Lieblings-Make-up-Marke oder von geheimen Fan-Treffen mit dem Lieblingskünstler, die Möglichkeiten sind endlos!

Es gibt auch andere Arten von Badges, die für Gruppen mit 50 oder mehr Mitgliedern verfügbar sind:

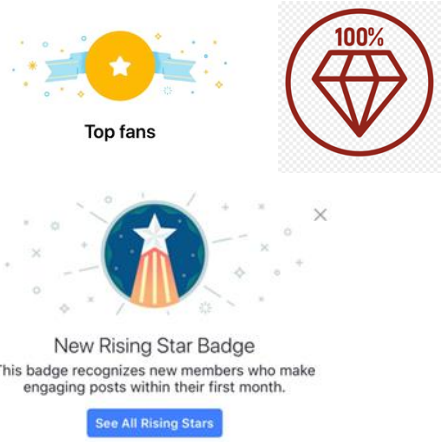
- Admin oder Moderator: Zeigt, wer für die Verwaltung der Seite verantwortlich ist
- Neues Mitglied: Hebt hervor, wer neu in der Gruppe ist, damit man ihm das Gefühl geben kann, willkommen zu sein
- Gruppenjubiläum: Erscheint am Jahrestag des Tages, an dem diese Person der Gruppe beigetreten ist, um das Engagement zu feiern
- Konversationsstarter: Jemand, der regelmäßig neue Beiträge erstellt, die durch Likes und Kommentare ein Engagement zeigen
- Gründungsmitglied: Erkennt diejenigen an, die von Anfang an dabei sind (innerhalb der ersten drei Tage) und hilft, die Mitgliedschaft und das Engagement zu steigern
- Gesprächsverstärker: Erkennt diejenigen an, die andere zu Beiträgen ermutigen oder die wertvolle Kommentare abgeben
- Visueller Geschichtenerzähler: Jemand, der routinemäßig nützliche Fotos und Videos teilt
- Greeter: Jemand, der häufig auf Kommentare von neuen Mitgliedern antwortet
- Link-Kurator: Jemand, der regelmäßig nützliche Links zu Informationsquellen an anderer Stelle im Web teilt
- Aufsteigender Stern: Neue Mitglieder, die innerhalb ihres ersten Monats der Mitgliedschaft in einer Gruppe die meisten Kommentare und Reaktionen erhalten

ERFAHRUNGEN - SONSTIGES

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

MATERIALIEN



WEB-LINK REFERENZEN

https://www.facebook.com/help/215734232362020/

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

4. ZUSAMMENFASSUNG

Mit diesem EU-OBP Toolkit of Practices haben die Partner des EU-OBP-Projekts versucht, einige interessante Beispiele für bereits etablierte Praktiken im Bereich der Nutzung von Open Badges zu präsentieren.

Wir möchten das Thema der Anerkennung von nicht-formalem Lernen und die Bedingungen, unter denen offizielle Behörden nicht-formales Lernen anerkennen, ansprechen, damit es von anderen Stakeholdern, wie potenziellen Arbeitgebern, Bildungsorganisationen und politischen Entscheidungsträgern, weiter anerkannt werden kann. Die nicht-formale Anerkennung von lebenslangem Lernen existiert zwar, z. B. in Organisationen, die interne Schulungen anbieten und damit das Leistungsniveau der Mitarbeiter erhöhen oder in Organisationen der Erwachsenenbildung, die sich mit lebenslangem Lernen beschäftigen, aber diese Anerkennung bleibt immer noch hauptsächlich lokal und wird nicht weithin genutzt. Open Badges ändern das, indem sie die Möglichkeit bieten, lokale Anerkennung national oder sogar international zu machen.

Der Beitrag von Open Badges zur Anerkennung von Lernen ist die Bereitstellung eines einheitlichen Instruments, das Unterstützung bietet für:

- die Anerkennung von formalem (Akkreditierung) wie auch informellem Lernen - der Einsatz von Open Badges in formalen Lernsettings kann dazu beitragen, die Akzeptanz für non-formales Lernen zu erhöhen
- Lernende, die die Kontrolle über die Anerkennungsprozesse übernehmen - die Verwendung von Open Badges kann dazu beitragen, ihre Identität und soziale Reputation zu steigern.

Die Projektpartner haben große Hoffnung, dass die im EU-OBP Toolkit vorgestellten Beispiele ein aussagekräftiger Indikator dafür sind, wie effektiv verschiedene Organisationen Open Badges in ihr Bildungs-/Lernumfeld implementieren. Wir wollten ein Gesamtbild über bestehendenOrganisationen und verfügbare Open Badges für die Erwachsenenbildung und deren Implementierung im gesamten EU-Raum geben.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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

PROJEKTPARTNER:

FUNDATIA EUROED Rumänien

CYPRUS UNIVERSITY OF TECHNOLOGY CUT Zypern

FOLKUNIVERSITETET STIFTELSEN VID LUNDS UNIVERSITET Schweden

METODO ESTUDIOS CONSULTORES SL Spanien

VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM e.V. Deutschland

ACCION LABORAL Spanien

LJUDSKA UNIVERZA PTUJ Slowenien

LYCEE CHARLES ET ADRIEN DUPUY Frankreich

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

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