

CHECKLIST VOOR EEN GOEDE PLAYLIST

Checklist voor een goede Learning Playlist

Deze checklist is gebaseerd op de aanbevelingen van de winnaars van de 6e wedstrijd Digital Media and Literacy¹. 11 organisaties hebben subsidies ontvangen om Playlists in de VS te maken.

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

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

ONTWERP PLAYLIST

Hebben we nagedacht over hoe ...

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

TEST PLAYLIST

¹ DML competition Winner Hub:
<https://dmlcompetition.net/playlists-for-learning/winners-announcement/>

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

IMPLEMENTEER PLAYLIST

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

BEOORDELING & BADGES

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

RESULTATEN & IMPACT

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

AANVULLINGEN