

# Meerjarenplan Digital Playground 2005-2008



December 2004

Watertorenweg 200  
3063 HA Rotterdam  
010- 4126031  
[www.digital-playground.nl](http://www.digital-playground.nl)

# **Meerjarenplan Digital Playground 2005-2008**

## **INHOUD**

### **1. Inleiding**

### **2. Wat is Digital Playground?**

2.1. Missie en doelstelling

2.2. Werkwijze

2.3. Reactie van deelnemers

2.4. Positie in het culturele veld: lokaal, regionaal, nationaal en internationaal

### **3. Wat gaat Digital Playground doen – plannen en activiteiten 2005/2008?**

3.1. DP Rotterdam

3.2. DP On Tour

3.3. DP Specials

3.4. DP en de provincie Zuid Holland

3.5. Onderzoek & Ontwikkeling

3.6. Educatie

3.7. Artistiek

3.8. Studio DP

3.9. Sales, Marketing en Publiciteit

## 1. Inleiding

Digital Playground (DP) organiseert sinds 1998 educatieve evenementen en projecten voor jongeren, waarin ze kennismaken met kunst en (beeld)cultuur door middel van digitale media. We richten ons op jongeren tussen de 14 en 19 jaar, vanaf VMBO niveau. Van een klein digitaal evenement in Hal 4, waar de jongeren leerden wat ze met video, fotografie, geluid en internet konden doen, gebruikmakend van bestaand stockmateriaal, is het evenement gegroeid tot een grootschalige educatieve organisatie.

In 2004 is een grote stap gemaakt naar een nieuwe toekomst voor Digital Playground. De lang gekoesterde wens van de organisatie om een eigen, permanente locatie te openen, is op 24 september in vervulling gegaan. Daarmee verandert Digital Playground Rotterdam van een jaarlijks evenement in een permanente "digitale speeltuin", die als workshopruimte het hele jaar geopend is, waar onderzoek en ontwikkeling plaatsvindt en die de uitvalsbasis wordt voor de educatieve projecten in het land: DP On Tour en DP Specials. Hiermee komen deze producten voor meer afnemers binnen hun bereik te liggen en kunnen we aanzienlijk meer jongeren bereiken.

Om deze ambities waar te kunnen maken, is een aanvraag ingediend voor opname in zowel het landelijke als gemeentelijk Cultuurplan 2005-2008. Zowel de Raad voor Cultuur en de Rotterdamse Kunststichting zijn naar aanleiding van de aanvraag zeer enthousiast over onze ambities en hebben beide een positief advies uitgebracht. De Raad is van mening dat "Digital Playground in staat is om bij jongeren 'het vuur aan te steken' en hen te interesseren voor media in de brede zin, waarbij receptie en expressie centraal staat." De RKS zegt in haar advies "veel waardering te hebben voor Digital Playground omdat het een uniek concept is voor educatie op het gebied van nieuwe media." Ook stellen beide partijen een aantal kritische vragen aan de organisatie, met name over de artistieke inhoud van de workshops en de vertaalwijze daarvan in de eindwerkstukken van de deelnemers. Hierop zal in dit meerjarenplan worden ingegaan.

Het Ministerie van OCenW en de Gemeente Rotterdam hebben de adviezen van de Raad voor Cultuur en de Rotterdamse Kunststichting overgenomen en Digital Playground opgenomen in het Cultuurplan 2005-2008, voor respectievelijk € 290.000 en € 183.000. Hiermee wordt het mogelijk de organisatie verder te professionaliseren en de programma's inhoudelijk en technisch door te ontwikkelen tot kwalitatief hoogwaardige educatieve projecten met een groot bereik.

Graag zouden wij voor de uitbreiding van onze evenementen in de provincie Zuid-Holland ook een beroep doen op het provinciale Cultuurplan 2005/2008. In dit meerjarenplan vindt u onder 3.4 (pag. 9) de projecten die wij in de provincie organiseren en de mogelijkheden die wij zien om deze projecten uit te breiden en nieuwe samenwerkingsverbanden aan te gaan.

## 2. Wat is Digital Playground?

### 2.1. Missie en doelstelling

Digital Playground (DP) organiseert sinds 1998 educatieve evenementen en projecten voor jongeren, waarin ze kennismaken met kunst en (beeld)cultuur door middel van digitale media. We richten ons op jongeren tussen de 14 en 19 jaar, vanaf VMBO niveau.

Het doel van Digital Playground is jongeren op een leuke en aansprekende manier in aanraking te brengen met de beeldcultuur en hen inzicht te geven in de rol en de werking van beelden. Receptie, reflectie en reactie zijn hierin kernbegrippen. We ontwikkelen de visuele geletterdheid van jongeren door ze op een creatieve manier kritisch te leren kijken naar de beelden in hun omgeving; van kunst in de openbare ruimte, schilderijen in een museum tot reclameposters in de stad en videoclip op MTV. Hierbij betrekken we voorbeelden van multiculturele uitingen, zodat onze cultureel diverse doelgroep identificatiemogelijkheden en herkenning vindt.

Het programma bestaat altijd uit twee onderdelen: het maken van beeld- en geluidsopnamen met een digitale camera of memorecorder, gevolgd door een computerworkshop waarin het opgenomen materiaal wordt verwerkt tot een digitaal werkstuk met (bewegend) beeld en geluid. De deelnemers kunnen kiezen uit vier multimedia workshops: foto-, geluid- of videobewerking en het maken van een website (Still, Sound, Moving en Global).

Het maken van eigen opnamen leert de jongeren keuzes te maken, kritisch te zijn en op een andere manier te kijken naar beelden. Door hen vervolgens de (digitale) technieken waarmee die beelden worden verwerkt te laten ervaren, toepassen en begrijpen, leren ze hoe ze met beelden kunnen verleiden, manipuleren en beïnvloeden. We motiveren ze om zelf te spelen met betekenissen en met artistieke basisprincipes als vorm, kleur, compositie en ritme. Wij stimuleren jongeren in hun eigen creativiteit en in hun omgang met beelden uit de kunst en uit de (jongeren)cultuur.



### 2.2. Werkwijze

Om onze visie over beeldcultuur en de rol van digitale media te vertalen naar concrete workshopprogramma's hanteren we een aantal belangrijke uitgangspunten. Zo sluiten de methodes aan bij de **belevingswereld van jongeren** en zijn ze een combinatie van **een receptief en een actief programma**; van het kijken naar en praten over kunst en cultuur tot het maken van opnamen en het bewerken daarvan. Om de deelnemers op een speelse, maar intelligente manier door de computerprogramma's heen te leiden, hebben we **DPtutorials**

(software applicaties) ontwikkeld. De applicatie zorgt er voor dat de werkstukken automatisch op de *Digital Playground website* worden gepubliceerd. DP activiteiten vinden plaats in een **niet-schoolse, 'coole' setting** en zijn gebaseerd op **'peer-education'** en **'learning-by-doing'**. We gaan ervan uit dat jongeren sneller leren en dingen aannemen van workshopleiders die qua leeftijd en interesses dicht bij ze staan en zich tot hen verhouden als 'coach' of stimulator in plaats van als traditionele docent. Daarom worden de jongeren tijdens workshops intensief begeleid door studerende of pas afgestudeerde grafisch ontwerpers, kunstenaars, fotografen en webdesigners. Zij stimuleren de jongeren om zelf oplossingen te vinden en hun eigen creativiteit te gebruiken. De deelnemers leren door te doen en te ervaren; niet door passief te luisteren en toe te kijken. Inmiddels is gebleken dat ze daardoor sneller en intensiever leren. Docenten staan tijdens de workshops vaak met verbazing te kijken naar de toewijding en concentratie waarmee de leerlingen werken. Digital Playground is uniek in het consequent toepassen van deze methodes en trots op het succes ervan.

### 2.3. Reacties van deelnemers

Dat deze manier van omgaan met kunst, cultuur en digitale media de jongeren aanspreekt, blijkt uit de reacties die zij achterlaten in het gastenboek op de website:

*"ik heb echt een leuke tijd gehad vanmiddag en ik hoop dat het er volgend jaar weer is want het was in een woord gewoon VETCOOL!!! P.S: ik spreek ook namens de rest van me klasgenootjes waarvan ik (bijna) zeker weet dat ze te lui zijn om te reageren!!! maar ja dus ook namens hun bedankt!!"*

*"Eeeey! T was egt supertof bij jullie! Ik zat in de moving groep van 23 september en ik heb het egt onwijs naar m'n zin gehad. Op deze manier ging je je 'eigen' stad echt op een hele andere manier bekijken. Ons filmpje is leuk geworden: niet x-treem bijzonder, maar toch best mooi. Eigenlijk maf als je bedenkt dat je met een filmpje van 52 seconden bijna drie uur bezig bent. Heel erg leuk!!"*

### 2.4. Positie in het culturele veld: lokaal, regionaal, nationaal en internationaal

*Digital Playground* bekleedt een unieke positie in Nederland. Wij hebben een methode ontwikkeld om jongeren binnen een paar uur een eigen digitale mediawerkstuk te laten maken, waarbij ze hun eigen beelden gebruiken en zelf al het werk moeten doen. De DP tutorials vormen hiervan de basis. Omdat we vier disciplines bieden en het inhoudelijk programma steeds veranderd, kunnen jongeren meerdere keren terugkomen en blijft het product actueel.

*Digital Playground* is een netwerkorganisatie die samenwerkt met aanverwante instellingen om met gebruikmaking van ieders specifieke expertise de projecten zo sterk mogelijk te maken en het draagvlak te vergroten. Naast de samenwerking met de kunstinstellingen zijn we ingebed in het cultuureducatieve netwerk van Nederland en onderhouden we contacten met: Kunstacademie Willem de Kooning, Academie Sint Joost Breda, Platform Media Educatie, Kunstgebouw Zuid Holland, Kunstbende, Nederland Kennisland, Kennisnet, Thinkquest, Scoop, Kunstweb, Organise 2 Learn, Stichting Leerplan Ontwikkeling, Edu-Art, het Hoofdkwartier in Arnhem en het Grafisch Lyceum Rotterdam.

### 3. Wat gaat Digital Playground doen? - Plannen en activiteiten 2005/2008

De groei die Digital Playground heeft doorgemaakt, is bereikt door hard te werken, risico's te nemen, nieuw aanbod en software te ontwikkelen en het vertrouwen te winnen van investeerders, onderwijsinstellingen en culturele instellingen. Zes jaar geleden was Digital Playground een pionier op het gebied van media-educatie. Omdat wij al jaren van testen en ontwikkelen achter de rug hebben, hebben we een voorsprong opgebouwd op andere organisaties. Nu is het tijd deze ontwikkelingen een stap verder te voeren en de organisatie uit te breiden, zowel landelijk als in Rotterdam. De nadruk zal hierbij liggen op het versterken van de inhoudelijke kwaliteit van de workshopprogramma's, het aansluiten bij de leerdoelen en de (CKV) curricula van het voortgezet onderwijs, het onderscheid aanbrengen in de niveau's havo/vwo/mbo en vmbo en het versterken van de eigen positie in het landelijke en regionale media-educatie netwerk.

Onze ambities voor de komende cultuurplanperiode zijn:

1. **DP Rotterdam:** Het opzetten van een vaste locatie in de binnenstad van Rotterdam.
2. **DP Onderzoek & Ontwikkeling:** Plaats voor continue ontwikkeling van de didactische methodiek, culturele programma's, technische innovatie en *pilots*.
3. **DP On Tour:** Het organiseren van evenementen op locatie van enkele weken, op aanvraag van gemeenten en educatieve instellingen in het land
4. **DP Specials:** Het leveren van maatwerk voor kunstmanifestaties, festivals en culturele instellingen in Nederland.

#### 3.1. DP Rotterdam

Om onze activiteiten verder te kunnen ontwikkelen en te professionaliseren, is het noodzakelijk dat Digital Playground een permanente locatie in Rotterdam verkrijgt, met workshopruimte en kantoorfaciliteiten. In september 2004 is vooruitlopend op het beleidsplan 2005-2008 een permanente plek ingericht in de kelder van bioscoop Cinerama aan de Westblaak. Deze locatie voldoet aan alle wensen: het is goed bereikbaar met het openbaar vervoer, ligt in de nabijheid van de samenwerkende kunstinstellingen, past qua 'underground' sfeer bij de jonge doelgroep en biedt als bonus mogelijkheden tot een samenwerking op het gebied van filmeducatie met de erboven gelegen bioscoop.

In deze permanente locatie verandert Digital Playground Rotterdam van een tijdelijk evenement in een centrum voor media-educatie, waar het gehele jaar workshops worden georganiseerd voor jongeren vanaf 14 jaar. Zo kunnen we beter aan de vraag voldoen en wordt het eenvoudiger om projecten te ontwikkelen, omdat de infrastructuur er al staat. Het bereik onder Rotterdamse en Zuid-Hollandse onderwijsinstellingen zal toenemen en de doelgroep zal zich uitbreiden naar buurthuizen, migrantenorganisaties en andere (jongeren)organisaties. De verwachting is dat 80% van de jongeren uit Rotterdam komt en 20 % uit de regio Rijnmond.

#### Aanbod

Op deze vaste locatie kunnen tien maanden per jaar,<sup>1</sup> vijf dagen per week workshops worden georganiseerd, met, op termijn, jaarlijks plaats voor circa 10.000 deelnemers.<sup>2</sup> Het aanbod zal vooralsnog bestaan uit korte (DPart), lange (DPart<sup>+</sup>) en meerdaagse workshops, waarbij we

---

<sup>1</sup> Na aftrek van de schoolvakanties.

<sup>2</sup> Dit is een verdriedubbeling van het aantal deelnemers aan het jaarlijkse evenement.

uitgaan van twee workshops per dag. We onderzoeken nog de mogelijkheden om tijdens de schoolvakanties, avonden en weekeinden activiteiten voor de jongeren aan te bieden.

De DPart workshop duurt 3 uur en laat de deelnemers in de buurt van de locatie digitale opnamen maken, die ze vervolgens in een opdracht verwerken op de computer. Bij de DPart<sup>+</sup> workshop (4,5 uur) maken de deelnemers hun opnamen tijdens een bezoek aan een kunstinstantie of het lopen van een kunst- of architectuurroute in de openbare ruimte, om daar vervolgens een digitale fotocollage, film, geluidswerkstuk of website van te maken.

De meerdaagse workshop wordt verdeeld over meerdere weken of maanden, naar wens in te vullen door de boeker. Hierin worden de verschillende disciplines in de volgorde Still, Moving, Sound en Global behandeld en aan elkaar gekoppeld tot een totaalwerkstuk: een eigen website met bewegend beeld, geluid en bewerkte foto's. Deze meerdaagse workshop wordt op dit moment nog niet aangeboden, maar zal als pilot met een samenwerkende school worden getest en ontwikkeld. De wensen van de school staan hierin centraal. De educatief medewerker van Digital Playground zal dit met de betreffende school invullen, zodanig dat het programma past binnen het curriculum van de school en hun uitgangspunten voor het CKV-onderwijs.

### **Hard- en software**

In de vaste locatie staan 20 computers, verdeeld over vier eilanden in de ruimte. Hierdoor kunnen we (met de huidige grootte van klassen in het voortgezet onderwijs) één HAVO/VWO klas of twee VMBO klassen een workshop geven. De maximale capaciteit per workshop is 40 deelnemers, die in groepjes van tien door één workshopleider worden begeleid.

Het netwerk is online; dit is nodig om de werkstukken na de workshop automatisch op de website te zetten en om eventuele problemen met de server op afstand op te lossen. Ook kunnen de deelnemers gebruik maken van het internet als zij een bepaalde afbeelding of link zoeken; degenen die de Global workshop volgen zijn alleen zo in staat om te controleren of links naar externe webpagina's in hun werkstukken kloppen. We gebruiken hardware en software die voor de deelnemers herkenbaar is en eventueel ook binnen hun financiële mogelijkheden ligt. Hierdoor komt de drempel om zelfstandig een vervolg aan hun ervaring bij *Digital Playground* te geven lager te liggen.<sup>3</sup>

*"Hee gasten, ik vond jullie workshop erg gaaf. Ik vond het zo gaaf dat ik wel de software van de moviemaken wel zou willen kopen. Zouden jullie mij meer info kunnen geven?"*

### **Entourage: een stimulerende en inspirerende omgeving**

Wij besteden veel aandacht aan de entourage waarin de DP workshops plaatsvinden. Voor een goed resultaat is het belangrijk dat er een niet-schoolse sfeer hangt. Het moet een andere, eigentijdse wereld zijn, waarin de deelnemers zich thuis voelen en waarin hun creativiteit wordt gestimuleerd.

Door architect Chiel van der Stelt en Ra.nj Digital Entertainment is een ontwerp gemaakt voor de verbouwing en styling van de locatie. De werkzaamheden in de nieuwe locatie zijn inmiddels gestart. De verbouwing wordt in twee fases uitgevoerd. Fase één heeft in september 2004 plaatsgevonden, fase twee is van juni tot september 2005. We hebben dan al een schooljaar gedraaid en kunnen waar mogelijk nog aanpassingen in het ontwerp doorvoeren.

<sup>3</sup> We werken daarom met normale desktop computers met het besturingsprogramma Windows XP. De camera's en memorecorders waarmee de deelnemers hun opnamen maken zijn van onze sponsor SONY. Het is eenvoudig te bedienen apparatuur voor de consumentenmarkt.

Fase één richtte zich op het leefbaar en gebruiksklaar maken van de ruimte: elektriciteit, riolering, stucwerk, brandveiligheid etc. Het meeste schilderwerk is al wel uitgevoerd, in de DP huisstijl kleuren groen en geel. In 2005 zullen hier nog schilderijen van Dig-e (het logo van DP) aan worden toegevoegd. Verder is een grote houten zitkuil/tribune gebouwd, die als ontvangst- en loungeplek fungeert. Ook is er een grote bluescreen studio ontworpen, belicht door studiolampen, waarin de deelnemers elkaar kunnen filmen en fotograferen. De bluescreen opnamen bieden veel mogelijkheden voor bewerking op de computer. Er is een beamer om de introductiefilm af te spelen op een doek dat voor de bluescreen hangt. In een later stadium zullen hiermee na afloop van de workshop ook de werkstukken van de jongeren worden geprojecteerd; dat geeft de deelnemers een gevoel van professionaliteit en stimuleert en inspireert ze.

### 3.2. DP On Tour



Vanuit de vaste locatie organiseren we jaarlijks een aantal evenementenversies Digital Playground op locaties in heel Nederland. Partners zijn gemeenten en grote culturele of educatieve instellingen in Nederland. Zij kopen Digital Playground voor een vaste prijs uit. Digital Playground levert het educatief programma, techniek, materiaal, begeleiding en eventueel workshopleiders. De opdrachtgever is verantwoordelijk voor de boekingen en krijgt daarvan ook de opbrengsten.

De On Tour versie bestaat uit maximaal zestien laptops in draadloos netwerk en biedt daarmee plaats aan 32 deelnemers per dagdeel, twee keer per dag. In principe worden alle vier de disciplines aangeboden: Still, Sound, Moving en Global. Digital Playground zorgt ook voor aankledingmaterialen in huisstijl: posters, banners, muismatten, stickers, folders, gadgets en T-shirts. De publiciteitsmedewerker zorgt ervoor dat de huisstijl overal wordt overgenomen, in drukwerk en op websites. Plaatsen waar DP On Tour heeft gestaan of in de nabije toekomst zal staan, zijn: Almere, Amsterdam (in NEMO), Zoetermeer en Arnhem. In de periode 2005-2008 wordt dit uitgebreid naar andere regio's in Nederland.

### 3.3. DP Specials

Naast evenementen legt DP zich toe op het ontwikkelen en produceren van kwalitatief hoogwaardige en op maat gesneden educatieve projecten op het gebied van beeldcultuur voor jongeren, in opdracht van kunstmanifestaties, festivals en culturele instellingen: de zogenaamde DP Specials. De DP Specials zijn speciaal toegesneden op de wensen van de opdrachtgever en op de inhoud van tentoonstelling of evenement.

Ook de DP Specials worden bij Digital Playground uitgekocht, waarbij een offerte op maat wordt gemaakt. De opdrachtgever kan kiezen welke disciplines er worden aangeboden: tijdens de filmfestivals alleen Moving, bij een fotofestival alleen Still enzovoorts. In de afdeling Onderzoek & Ontwikkeling (zie hieronder) worden de programma's ontwikkeld, in samenwerking met de opdrachtgever. De ontwikkelaar Culturele Programma's heeft hierin de hoofdtaak, bijgestaan door de educatief medewerker.



DP Specials die op dit moment jaarlijks worden georganiseerd zijn: workshops Moving tijdens Nederlands Film Festival Utrecht, Film by the Sea Vlissingen, International Film Festival Rotterdam en IDFA Amsterdam. Filmhuis Den Haag neemt Digital Playground structureel op in haar educatieve aanbod, door minimaal twee en maximaal drie keer per jaar het project 'Korte Filmmaken' aan te bieden. Voor deze filmworkshops zijn speciale lesbrieven en introductievideobanden ontwikkeld.

Ook vindt in november 2004 voor het eerst een DP Special plaats tijdens DEAF04 (Dutch Electronic Art Festival). Dit is een pilotproject in een meer structurele samenwerking met V2\_, Instituut voor de instabiele media Rotterdam, om Digital Playground structureel het educatief programma voor het voortgezet onderwijs tijdens het tweejaarlijkse DEAF festival te laten verzorgen.

Daarnaast zijn er gesprekken gaande met Museum Boijmans Van Beuningen om maatwerk te ontwikkelen voor de Salvador Dali tentoonstelling in 2005 en met het NAI om een landelijk jongereneducatie programma op te zetten voor architectuurcentra in Groningen, Hilversum, Maastricht en Amsterdam. Het streven is om met de On Tour en Specials versies in totaal gemiddeld 100 dagen per jaar op locatie te staan. De plaatsen waar Digital Playground wordt georganiseerd liggen ook steeds meer verspreid over het land.



### **3.4. DP en de provincie Zuid Holland**

Met Digital Playground Rotterdam spreken wij het VO in een groter gebied dan Rotterdam alleen aan. We verwachten dat de komende jaren ongeveer 20% van onze boekingen van scholen buiten Rotterdam zal komen. Zo hebben we nu al jaarlijks boekingen uit o.a. Spijkenisse, Dordrecht en Pijnacker. Er is echter meer vraag naar onze workshops vanuit steden buiten Rotterdam. Vaak zijn echter de extra kosten van busvervoer de reden dat deze interesse niet tot een boeking leidt. Er wordt dan ook regelmatig gevraagd of we niet naar hun toe kunnen komen.

Voor de scholen die de reis naar Rotterdam te ver of te duur vinden, willen wij graag nieuwe mogelijkheden creëren. Hiervoor werken wij samen met lokale culturele instellingen en gemeenten (zoals SIZO Zoetermeer en Filmhuis Den Haag) en met organisaties op het gebied van jongereneducatie, zoals Kunstgebouw en de Mediafabriek.

Met name in samenwerking met Kunstgebouw zien we mogelijkheden om onze workshops op meer plaatsen in de provincie uit te voeren. Het succesvolle pilotproject DP Zoetermeer in 2004 was een eerste aanzet tot een nauwere samenwerking. Met de juiste partners moeten we in staat zijn ook in plaatsen als bijvoorbeeld Leiden, Delft, Brielle, Dordrecht en Gorinchem Digital Playground Specials te organiseren.

### Start in 2004

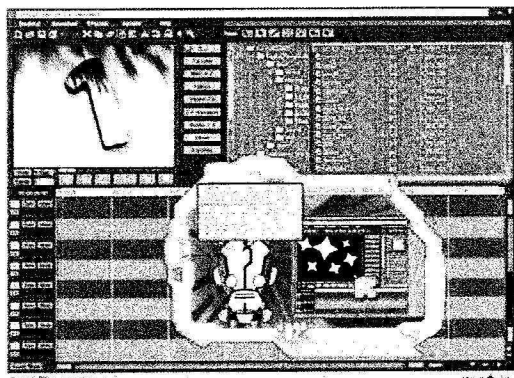
De eerste projecten op locatie in de provincie Zuid Holland hebben in 2004 al plaatsgevonden. Samen met het SIZO, een gemeentelijk project ter bevordering van ICT in het Zoetermeerse onderwijs, en Kunstgebouw hebben we in mei 2004 een pilot van een week georganiseerd in het CKC Zoetermeer. SIZO was hier zeer tevreden over. Een vervolg van twee weken is inmiddels al gepland in mei 2005. De ondersteuning van Kunstgebouw bestond er vooral uit het financieel mogelijk te maken de pilot te organiseren. Voor het vervolg heeft de gemeente Zoetermeer zelf geld vrijgemaakt. Kunstgebouw heeft als aanjager dus goed gewerkt. We hopen dit op meer plaatsen te gaan doen.

In Den Haag is een samenwerking opgezet met het Filmhuis Den Haag. Hier is in november 2004 al drie weken Digital Playground georganiseerd. In februari 2005 volgen nog eens twee weken. Gezien het succes hier (uitverkocht!) zijn de gesprekken over een meer structurele samenwerking voor de komende jaren al gestart. Aan de workshops in het Filmhuis deden ook leerlingen van buiten Den Haag zelf mee. Tijdens de workshops in november 2004 waren er onder andere scholen uit Zoetermeer, Rijswijk en Voorburg.

### 3.5. Onderzoek & Ontwikkeling

Op de vaste locatie komt de afdeling Onderzoek & Ontwikkeling, waar de didactische methodiek en de culturele programma's worden ontwikkeld, het onderzoek naar technische innovatie plaatsvindt en waar nieuwe methodes worden getest. Deze afdeling werkt ten behoeve van **DP Rotterdam**, **DP On Tour** en de **DP Specials**. Het sterke aan dit expertisecentrum is dat het zich bevindt in de directe aanwezigheid van de dagelijks opererende DP workshopruimte en midden in het netwerk van scholen, buurthuizen en culturele instellingen. De nieuwe methodieken, programma's en technische innovaties kunnen in de vorm van *pilots* direct worden getest in de locatie. Zo versterken beide onderdelen van Digital Playground elkaar.

#### Technische innovatie: Aanpassen en doorontwikkelen DPtutorials



De software van Digital Playground wordt voortdurend aangepast aan de vorm van de workshops, de behoeften van de gebruikers en technische innovaties. Jaarlijks wordt bekeken of de gebruikte versies nog wel voldoen aan de gewenste mogelijkheden.

In 2002 en 2003 is voor een aantal andere multimedia programma's gekozen ten opzichte van de jaren daarvoor om de gebruiksvriendelijkheid voor onze doelgroep te verhogen. Momenteel wordt gewerkt met Frontpage, Video Deluxe, Music Maker en Photoshop Elements.

In 2004 is door Ra.nj een 'editor' ontworpen, waarmee wij zelf de DPtutorials kunnen aanpassen in tekst en in beeldmateriaal en het mogelijk wordt ze beter te laten aansluiten op het niveau van de groep en op het inhoudelijk programma. Deze editor maakt het ook mogelijk de tutorials in andere talen te laten vertalen. Er zijn ons inziens mogelijkheden om ook in het buitenland activiteiten te ontplooiën, vanwege gesprekken met partners in het buitenland (Stichting The Backlot Suriname, Transmediale Berlijn) en met internationale scholen en studentenorganisaties in Nederland. Het onderzoek naar de mogelijkheden wordt in 2005 opgestart en het is ons doel binnen de komende vier jaar de stap naar het buitenland te maken.

#### Artistieke innovatie: Culturele programma's

In de ontwikkeling van het evenement is het inhoudelijk programma ieder jaar verbeterd. De samenwerking met Rotterdamse kunstinstellingen is uitgebreid van vier (2000) naar elf (2003), en is hechter en inhoudelijk sterker geworden. De inbreng van de kunstinstellingen is voor ons van groot belang. Wij vinden het niet alleen geweldig dat zij hun instelling voor DP openstellen, maar ook dat zij op een actieve manier meedenken met het programma of thema en hun educatiemedewerker, curator of programmamaker hiervoor beschikbaar stellen.

De samenwerking met de Rotterdamse kunstinstellingen heeft een structurele basis in het beleid van DP en krijgt dit steeds meer in het beleid van de instellingen. Met het NAI, het Nederlands fotomuseum, V2\_Organisatie en het Museum Boijmans Van Beuningen zijn we daarin het verst gevorderd. Ook andere instellingen zoals het Historisch Museum Rotterdam en het CBK Kunst in de Openbare Ruimte hebben aangegeven hierin geïnteresseerd te zijn. Het bieden van kwalitatief hoogwaardige projecten staat voorop. Daarom worden de inhoudelijke programma's en de kunst- en architectuurroutes voortdurend aangepast aan de actuele situatie en wordt er blijvend geïnvesteerd in de instructie van workshopleiders.



De ontwikkelaar Culturele Programma's onderhoudt een intensieve samenwerking met de kunstinstellingen en draagt er zorg voor dat de inhoudelijke programma's zowel qua theorie als praktische uitwerking passen binnen de doelstellingen van Digital Playground en aansluiten bij de belevingswereld van jongeren. Door de structurele opzet van DP Rotterdam kunnen we veel verschillende kunstroutes opzetten of programma's voor een specifiek museum of specifieke tentoonstelling samenstellen. Hoe de culturele content en de artistieke kwaliteit van de programma's de komende jaren verder wordt ingevuld, wordt uitgebreider besproken onder 3.6.

### **Didactische innovatie – educatieve programma's**

Digital Playground heeft de afgelopen zes jaar een heel eigen werkwijze en didactische methodiek ontwikkeld, die perfect aansluit bij de belevingswereld en het niveau van de (met name VMBO) leerlingen. Deze didactische uitgangspunten zijn onder 2.2 al genoemd: te weten peer education, learning-by-doing, een niet-schoolse leeromgeving en het werken met de DPtutorials.

Vooral voor VMBO jongeren is een puur receptief bezoek aan een kunstinstelling vaak niet geschikt. Digital Playground heeft een methode ontwikkeld om het kijken naar kunst te combineren met een actief gedeelte: het maken van digitale opnamen aan de hand van gerichte vragen over de tentoonstelling. Zo kunnen ze direct iets doen met wat ze zien en slagen we er beter in de aandacht vast te houden en aan te sluiten bij hun belevingswereld.

In het verleden is af en toe gebleken dat de vragen en opdrachten niet altijd aansloten bij het niveau van de individuele leerling. Daarom brengen we in de nieuwe programma's en in de DPtutorials onderscheid aan tussen VMBO en HAVO/VWO. Voor het hoogste niveau worden de vragen en opdrachten diepgaander en uitgebreider. Om leerlingen op de workshops voor te

bereiden en na afloop een follow up aan de workshop te geven, gaan we voor- en natrajecten ontwikkelen. Hierover meer onder 3.5 Educatie.

### **Pilots**

Alles wat in DP Onderzoek & Ontwikkeling wordt opgezet, kan tijdens de reguliere workshops of als er grote veranderingen zijn (zoals nieuwe software of DPtutorials) in een speciale *pilot* worden getest in de workshopruimte.

## **3.6. Educatie**

Voor het verder uitwerken van het educatieve beleid, de educatieve kwaliteit van de projecten en het opbouwen van een intensieve samenwerking met het voortgezet onderwijs, stelt Digital Playground vanaf 1 januari 2005 een educatief medewerker aan.

Deze professional heeft via opleiding en werkervaring aantoonbaar competenties verworven die nodig zijn voor het educatieve beleid. Daarnaast heeft hij/zij kennis van en affiniteit met het onderwijs en scholieren – met name vmbo – kennis van kunsteducatie en affiniteit met digitale media, sterke communicatieve kwaliteiten, sterk in het opbouwen en onderhouden van contacten met scholen en andere organisaties op het gebied van kunst- en media-educatie.

### **Educatieve kwaliteit verbeteren**

Om de educatieve kwaliteit van de Digital Playground programma's te verbeteren, worden de volgende stappen genomen:

#### **1. Onderscheid niveaus**

In de workshops wordt onderscheid gemaakt tussen VMBO en HAVO/VWO. Voor het hoogste niveau worden de vragen en opdrachten diepgaander en uitgebreider. Daarbij wordt de inhoud gekoppeld aan de DPtutorials door middel van de 'editor'.

#### **2. Ontwikkeling voor- en natrajecten**

Om leerlingen op de workshops voor te bereiden en na afloop een follow up aan de workshop te geven, ontwikkelen we voor- en natrajecten. Het voortraject bestaat in de eerste plaats uit een lesbrief en een videoband met voorbeelden van kunstwerken en korte films. Hiermee is in 2004 begonnen, maar vooralsnog zonder onderscheid tussen havo/vwo/mbo en vmbo-niveau. Ook hier wordt een niveauverschil ingevoerd.

Als natraject kunnen de werkstukken van een groep klassikaal worden besproken aan de hand van een aantal thema's uit de lesbrief. Als leerlingen na Digital Playground verder willen met digitale media, verwijzen we ze door naar de cursusmogelijkheden van de Beeldfabriek, deelname aan de Kunstbende of Thinkquest en, als ze er echt hun opleiding van zouden willen maken, naar het Grafisch Lyceum/het Mediacollege Rotterdam.

#### **3. Ontwikkelen samenwerking voortgezet onderwijs m.b.t. het aansluiten bij hun leerdoelen, curriculum en educatieve methoden.**

De educatief medewerker zal uit gesprekken met verschillende docenten en ckv-coördinatoren een lijst opstellen met educatieve uitgangspunten en leerdoelen. Deze zullen in de lesbrief vervolgens worden behandeld en bieden een houvast voor docenten om na afloop van de workshop de leerlingen te 'testen' op hun opgedane kennis. Zo kan regelmatig worden geëvalueerd of de workshopprogramma's en lestrajecten voldoen aan de leerdoelen van het onderwijs. Ook moet het mogelijk worden dat leerlingen hun opgedane kennis en eindwerkstuk in een vast format kunnen toevoegen aan hun CVK dossier.

Daarnaast zal er met een school een samenwerkingsverband worden aangegaan in een 'pilotproject', waarmee wordt gekeken hoe de leerdoelen m.b.t. beeldende kunst en digitale media gedurende het schooltraject wordt ingevuld. Een klas zal vanaf de eerste klas tot en met

het eindexamen worden gevolgd, waarbij Digital Playground workshops op maat worden ontwikkeld. Hoe kan een klas meegroeien met DP, en DP met een klas? Deze vraag zal zorgvuldig worden onderzocht.

#### **4. Ontwikkeling educatieve website gebaseerd op 'game based learning'**

Om leerlingen goed op de workshops voor te bereiden, is het niet voldoende een lesbrief naar de scholen te sturen en te hopen dat de betreffende docenten die zullen behandelen. Daarbij is het in een papieren lesbrief bijna onmogelijk om het dynamische karakter en de artistieke mogelijkheden van digitale media te behandelen. Juist bij VMBO leerlingen is het van belang dat zij bij het leren dingen zelf kunnen zien en ervaren.

Daarom willen wij een interactieve website ontwikkelen, die een lesuur door een leerling 'doorlopen' kan worden, waarbij hij/zij zelf op onderzoek kan uitgaan en experimenteren met de mogelijkheden van digitale media. Zo kun je op een interactieve website laten zien hoe beeldmanipulatie tot stand komt, in de beeldende kunst (bijvoorbeeld het werk van Micha Klein of Inez van Lamsweerde), in de reclame (geretoucheerde modellen), in de muziek (videoclips) en kun je de verschillende disciplines Still, Moving, Sound en Global behandelen, met digitaal voorbeeldmateriaal, waarin ze ook zelf kunnen werken en verschillende opties kunnen zien.

Neem bijvoorbeeld een plaatje en laat het effect zien van inzoomen met een camera: van totaalshot, via mediumshot naar close up. En wat is het effect van filmen vanuit kikvorsperspectief of vogelvluchtperspectief? Hoe komt een stukje film op je over als je er in plaats van klassieke muziek een hiphop beat onder zet? Of juist zigeunermuziek?

Op deze manier kun je leerlingen al doende zelf de verschillende aspecten van digitale media laten ontdekken. Bij de website zal een vragenformulier komen, dat tijdens het 'surfen' door de site ingevuld kan worden. Ook dit kan bij het CVK dossier worden ingeleverd.

Dit zijn een aantal eerste ideeën om deze site in te vullen en dit wordt verder uitgewerkt door de educatief medewerker in samenwerking met de ontwikkelaar culturele programma's. Er zal een multimedia bureau worden ingehuurd om de site te ontwikkelen en voor het voorbeeldmateriaal wordt zoveel mogelijk samengewerkt met educatieve organisaties op het gebied van film, fotografie, geluid en het internet en met kunstenaars die in hun werk veel doen met beeldmanipulatie.

### **3.7. Artistiek**

#### **Samenwerking kunstinstellingen en kunstmanifestaties**

In de zes jaar dat we bestaan, hebben we een inhoudelijke en productionele groei doorgemaakt en ons een plek in het culturele en educatieve veld verworven. Er is een intensieve samenwerking opgezet met kunstinstellingen in Rotterdam en met culturele festivals in Nederland. Wij werken in Rotterdam samen met: Museum Boijmans Van Beuningen, NAI, Kunsthal, Historisch Museum Rotterdam, Nederlands fotomuseum, TENT, Centrum voor Beeldende Kunst, Showroom MAMA, Witte de With, Roodkapje, V2\_Organisatie, Beeldende Kunst in de Openbare Ruimte (CBK), Artotheek (CBK), Vivid Vormgeving, DEAF en het Internationaal Film Festival Rotterdam. Landelijk werken we samen met het Nederlands Film Festival, Film by the Sea, IDFA, het Filmhuis in Den Haag en het Hoofdkwartier in Arnhem.

De instellingen en festivals zijn blij met deze samenwerking, omdat het hun een kans geeft de toch vaak moeilijk te bereiken doelgroep (VMBO) naar hun instellingen te krijgen en 'anders dan anders' programma's te ontwikkelen. In de afgelopen jaren is het mogelijk gebleken om zelfs met relatief moeilijk toegankelijke, intellectuele instellingen als V2\_ en het NAI bij de doelgroep passende programma's op te zetten, wat heeft geleid tot een zeer enthousiaste en intensieve samenwerking met de medewerkers van deze instellingen.

Het bieden van kwalitatief hoogwaardige projecten staat in alle samenwerkingsverbanden voorop. Daarom worden de inhoudelijke programma's en de kunst- en architectuurroutes voortdurend aangepast aan de actuele situatie en wordt er blijvend geïnvesteerd in de instructie van workshopleiders. De instellingen geven de workshopleiders speciale introducties bij nieuwe tentoonstellingen en nodigen ze uit voor openingen. Samen zorgen we er voor dat de inhoudelijke programma's zowel qua theorie als praktische uitwerking passen binnen de doelstellingen van Digital Playground en aansluiten bij de belevingswereld van jongeren.

In de programma's wordt uitgegaan van de hedendaagse (beeld)cultuur in al haar verschillende aspecten: van 'high art' tot 'popular culture'. We tonen de jongeren hoe kunstenaars omgaan met de dagelijkse werkelijkheid en daar iets verrassends, nieuws en eigens mee doen. De kunstwerken en tentoonstellingen die ze tijdens de workshops zien, dienen zowel als inspiratie en als input voor het opnemen van eigen materiaal. De jongeren gaan, gestuurd door de opdrachten, op een persoonlijke manier materiaal opnemen, waarbij zij hun ervaringen, gevoelens, gedachten en verhalen centraal zetten.

Wat de leerlingen bij de kunstinstellingen of tijdens het lopen van de buitenroutes zien, vormt de basis voor hun eindwerkstuk. De Ontwikkelaar Culturele programma's werkt intensief samen met de medewerkers van de instellingen om de vragen en opdrachten die de leerlingen mee krijgen zo te formuleren dat ze aansluiten bij de collectie van het museum, de tijdelijke tentoonstelling of de route door de stad. De opdracht die ze meekrijgen, geeft een automatische aansluiting op de computerworkshop. Hiermee willen we bereiken dat er diversiteit in de uiteindelijke werkstukken ontstaat en dat het gehele programma een logisch verband heeft. Hier wordt de komende periode extra in geïnvesteerd en de workshopleiders krijgen de taak strenger toe te zien op de uitwerking van de opdrachten.

### **Nieuwe samenwerkingspartners en afnemers**

Voor de ontwikkeling van nieuwe inhoudelijke programma's willen we onze samenwerking met cultuureducatieve organisaties zowel lokaal als landelijk uitbreiden. We denken hierbij aan het Nederlands Instituut voor Filmeducatie, Stichting Filmset Amsterdam, The One Minute Foundation, CEM; Centrum Elektronische Muziek Amsterdam, Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid, JOM (Jongeren Onderwijs Media), De Waag; de Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media en het Virtueel Platform.

Nieuwe afnemers vinden we in culturele instellingen en culturele manifestaties. We denken daarbij aan: Impakt Festival Utrecht, Breda Photo, E-culture Fair Amsterdam, Noorderlicht Groningen en Fotofestival Naarden Vesting. Maar ook zal er contact worden gelegd met buitenlandse partijen en festivals zoals de Transmediale Berlijn en The Backlot in Paramaribo.

### **Doorontwikkeling inhoudelijke programma's DPart Rotterdam voor landelijke toepassing**

De komende periode zullen onze programma's inhoudelijk aangescherpt worden en willen we meer maatwerk te maken, zodat wij onze projecten beter en makkelijker in heel Nederland kunnen inzetten. We streven ernaar de methodes, de technieken en de programma's die in Rotterdam worden ontwikkeld voor meerdere projecten te gebruiken. We zoeken altijd naar brede toepassingsmogelijkheden van alles wat we ontwikkelen.

Zo is bijvoorbeeld het SMS\_ity programma, waarbij deelnemers door middel van sms berichten op speurtocht gaan naar diverse beelden in de stad, tijdens alle landelijke Digital Playground activiteiten toepasbaar. Ook het City Portraits project, dat draait om jongeren in hun stedelijke omgeving, is in het hele land toepasbaar. Dit zijn programma's waarbij we niet afhankelijk zijn van de aanwezigheid van een concentratie van culturele instellingen, zoals in Rotterdam het geval is.

### **Samenwerking kunstenaars**

Ieder jaar betrekken we (jonge) kunstenaars bij Digital Playground: workshopleiders, tentoonstellingmakers, fotografen, videokunstenaars en multimedia vormgevers. Zij zijn een goede schakel tussen kunst en jongeren en vullen met hun (praktische) expertise de kennis en ervaring van de DP projectleiders aan. In 2002 is beeldend kunstenaar Hanneke Breuker gevraagd een 3D expositie rond het thema 'Logo's en Iconen' samen te stellen in de workshopruimte. Daarnaast is er een flashanimatie gemaakt door Boudewijn Danser die we gebruiken als algemene introductievideo. In 2003 hebben we de fotograaf Ralph Kämena betrokken bij het samenstellen van de vragen- en opdrachtengids en de kunstroutes. Zijn praktische kennis en ervaring gaven de fotografische en filmische benadering van het thema 'City Portraits: jongeren in hun stedelijke omgeving' meer kracht. Daarnaast is hij meegegaan op de routes om de jongeren te stimuleren tot het maken van gedurfde foto's en om reportagefoto's maken van de deelnemers. Door de videokunstenaars van Kantoor voor Bewegend Beeld is een inhoudelijke 'inspiratiefilm' gemaakt, aansluitend bij het thema. De film is poëtisch, maar toch snel en flitsend gemonteerd waardoor hij aansluit bij de belevingswereld van jongeren.

In de komende periode zullen verschillende kunstenaars gevraagd worden hun bijdrage te leveren aan Digital Playground. Dit kan zijn in de vorm van een introductievideo, een fotoreportage, maar ook in het ontwikkelen van een speciale tentoonstelling in de workshoplocatie, in de ontwikkeling van een interactieve website, in de ontwikkeling van educatief materiaal enzovoort. Dit is afhankelijk van het project waarvoor hun bijdrage wordt gevraagd. Graag werken wij met jonge kunstenaars, omdat zij het beste aansluiten bij de belevingswereld van de doelgroep.

### **3.8. Studio DP**

#### **Opleiden workshopleiders**

Om de kwaliteit van de programma's te verhogen werken we met een vaste groep workshopleiders. Hierdoor kan ook het inhoudelijke gedeelte beter worden overgebracht; workshopleiders worden gekoppeld aan routes en tentoonstellingen. Hierdoor kunnen zij zich beter verdiepen in het kunstprogramma en deze kennis beter overdragen. De instructie van de workshopleiders wordt gedaan door de Projectleider Digital Playground, de ontwikkelaar Culturele Programma's en de educatief medewerker. Daarnaast huren we expertise van buiten de organisatie in om trainingen te geven op het gebied van (kunst)educatie en het omgaan met jongeren. Hierbij denken we bijvoorbeeld aan docenten vanuit het SLO (Stichting Leerplan Ontwikkeling).

Door met studenten van kunstacademies en jonge professionals te werken, steunen we de ontwikkeling van jong talent: zij doen bij Digital Playground werkervaring en didactische vaardigheden op. Bij projecten buiten Rotterdam (On Tour en Specials) wordt er zoveel mogelijk een team samengesteld van workshopleiders die afkomstig zijn uit die stad zelf. Op deze manier wordt de kennis en de werkwijze over meer steden verspreid en wordt ons netwerk vergroot.

#### **Docentenopleidingen**

Digital Playground is een voorloper op het gebied van media-educatie. Een belangrijke reden hiervoor vloeit voort uit het feit dat er weinig docenten zijn die met deze materie kunnen omgaan. Dit wisten we al uit ervaring en uit marktonderzoek in 2003 bleek dit opnieuw. Om de impact van Digital Playground op een school te vergroten is het van belang dat docenten

begrijpen waar we mee bezig zijn. Zij kunnen dan het voor- en/of natraject beter uitvoeren. Ook de kans dat er echt iets met de lesbrieven wordt gedaan wordt dan groter. Op de lerarenopleidingen wordt nog zeer weinig aandacht aan het werken met nieuwe media gegeven. Wij zullen ons daarom in de komende jaren ook richten op de docenten zelf. In samenwerking met enkele van de gedreven docenten, die er zeker zijn, ontwikkelen we een workshoptraject voor docenten uit het VO gericht op het creatief gebruik van digitale media in de lessituatie. Dit workshoptraject is ook toegankelijk voor studenten aan de lerarenopleiding, zowel pabo als op hbo kunstvakonderwijs.

### **Studiedagen**

Om onze banden met de ICT business en het onderwijs aan te scherpen, organiseren we jaarlijks (in 2003 samen met bureau Organise 2 Learn) één of meerdere studiedagen, bestaande uit lezingen en workshops. Sprekers zijn deskundigen uit het veld.

Het thema draait altijd om ICT en/of kunsteducatie in het onderwijs. Van de eerste studiedag in 1998 over 'Digitale Identiteit' tot de laatste in 2003 over 'DPtutorials in het Voortgezet Onderwijs' resulteren deze dagen in verhelderende inzichten over het creatieve gebruik van digitale media in het voorgezet onderwijs en de rol van *Digital Playground* daarin. Hiermee willen wij graag een impuls geven aan het gesprek over media-educatie en e-culture, dat momenteel zo divers door het land gevoerd wordt.

Daarnaast zullen er ook informatiebijeenkomsten voor docenten worden georganiseerd, waar zij uit eerste hand kennis kunnen nemen van Digital Playground en al haar projecten. Deze bijeenkomsten worden georganiseerd door de Sales medewerker, in samenwerking met de educatief medewerker. Vanuit verschillende invalshoeken lichten de medewerkers van DP tijdens zo'n dag de werkwijze en doelstellingen van Digital Playground toe. Ook presenteren zij audiovisueel materiaal.

### **3.9. Sales, Marketing en Publiciteit**

Voor steeds meer scholen in Rotterdam en omstreken is *Digital Playground* een vast onderdeel van hun CKV-cultuurprogramma. Er is een uitgebreid netwerk van scholen en jongerenorganisaties, maar met een jaarlijks aanbod is het verstandig deze verder uit te breiden. Er wordt daarom een sales- en marketingmedewerker aangenomen. Hij/zij verzorgt de communicatie naar het voorgezet onderwijs, buurthuizen, migrantenorganisaties en andere (jongeren)organisaties in de regio Rijnmond en is de centrale contactpersoon. Hij is verantwoordelijk voor de boekingen en bereikt zoveel mogelijk nieuwe afnemers en doelgroepen door middel van mailings, het bezoeken van scholen en buurthuizen en het aanwezig zijn op manifestaties.

### **Website**

De website van Digital Playground ([www.digital-playground.nl](http://www.digital-playground.nl)) wordt vernieuwd en ingezet als informatie- en publiciteitsbron, met een deel voor docenten, boekers en andere geïnteresseerden. De mogelijkheden van online boeken worden onderzocht.

Met de website '[www.digital-playground.nl](http://www.digital-playground.nl)' als publicatiemedium biedt Digital Playground een platform om te laten zien wat er tijdens de evenementen gebeurt en wat er is gemaakt. Direct na afloop worden de projecten die door de jongeren zijn gemaakt online gezet. De beste werkstukken zijn zichtbaar in de 'Hall of Fame' en er zijn (foto)reportages te vinden van de verschillende evenementen en specials. Een deel van de site wordt specifiek voor jongeren ingericht, vormgegeven en voorzien van interactieve opties: alle mogelijkheden van het medium worden benut om de site voor de jongeren als instrument en communicatiemiddel te laten werken. Ze kunnen hun reacties en vragen kwijt in het gastenboek, andermans werkstukken bekijken en worden op de hoogte gehouden van digitale mediaontwikkelingen en links. Het



andere deel van de site is bedoeld voor docenten, boekers en geïnteresseerden en dient als informatievoorziening. Er wordt veel tijd gestoken in het online promoten van DP Rotterdam, DP On Tour, de DP Specials via links op aanverwante websites en die van partners.

### **Promotiemateriaal en drukwerk**

De website wordt communicatief ondersteund met e-mail nieuwsbrieven, vermelding in brochures en mailings. Voor de verkoop aan onderwijsinstellingen en het sociaal cultureel werk wordt jaarlijks een eigen CKV brochure gemaakt en verspreid in ons netwerk. Hierin staan de mogelijke workshops vermeld. Voor jongeren maken we gadgets als DP-stickers, key chains en t-shirts, die we tijdens de workshops gratis verspreiden of tegen een geringe prijs verkopen. Door de aard en doelgroep van de Digital Playground activiteiten scoren we veel free-publicity.

