



JAARVERSLAG 2025

DIGITAL PLAYGROUND





Tanya Lodder

Voorwoord

Voorwoord	2
I. Programma	3
1.1 Innovatie	3
1.2 Projecten	4
Een greep uit onze partners	5
2. Bereik	6
2.1 Bereikcijfers	6
2.2 Aanvullend bereik	7
2.3 Buiten Rotterdam	7
2.4 Deskundigheidsbevordering	8
2.5 Rotterdam Code Tour	8
2.6 Open Immersive Art Night	8
3. Organisatie	9
3.1 Team	9
3.2 Fair Practice	9
3.3 Fair Pay	10
3.4 Diversiteit & Inclusie	10
3.5 Governance Code Cultuur	11
3.6 Risico's	11
4. Interconnectiviteit	12
4.1 Onderwijs	12
4.2 Cultuur	12
4.3 Maatschappelijk	13
4.4 Impactmeting	13
5. Financiële verantwoording	14
6. Verslag Raad van Toezicht	15

Het jaar 2025 stond voor Digital Playground in het teken van **vernieuwing, verbreding en organisatorische versterking**. Als eerste jaar van het nieuwe meerjarenbeleidsplan vormde dit verslagjaar een belangrijke overgangsfase. Nieuwe doelstellingen werden geïntroduceerd, interne structuren aangepast en bestaande activiteiten doorontwikkeld. Tegelijkertijd bleef de kern van onze missie onverminderd centraal staan. Het versterken van digitale, creatieve en sociale vaardigheden van jongeren in Rotterdam door middel van cultuur- en media-educatie.

Een belangrijke verandering betrof de herinrichting van het team in verband met de wet *DBA*. In plaats van te werken met zelfstandige workshopdocenten is gekozen voor vaste medewerkers. Hiermee is ingezet op continuïteit, kwaliteitsborging en verdere professionalisering. Deze stap heeft geleid tot een herverdeling van taken, meer ruimte voor inhoudelijke ontwikkeling en een stevigere basis voor toekomstige groei.

Inhoudelijk markeerde 2025 een jaar van **innovatie en uitbreiding**. Voor het eerst werden expliciete doelstellingen geformuleerd voor het primair onderwijs en het middelbaar beroepsonderwijs, naast het voortgezet en voortgezet speciaal onderwijs. Deze verbreding vroeg om nieuwe samenwerkingen, aangepaste programma's en flexibiliteit in uitvoering. Tegelijkertijd zijn nieuwe workshops en lessenseries ontwikkeld, waaronder **Robot Got Talent**.

Ook buiten het reguliere programma werden betekenisvolle stappen gezet. Met een succesvolle crowdfundingcampagne is financiering gerealiseerd voor een nieuwe editie van de **Rotterdam Code Tour** in 2026. Daarnaast vond de tweede editie van de **Open Immersive Art Night** plaats, waarmee een podium is geboden aan jonge makers op het snijvlak van kunst en technologie.

De in dit jaarverslag beschreven activiteiten, samenwerkingen en organisatorische ontwikkelingen tonen een organisatie in beweging. 2025 heeft een solide fundament gelegd voor de verdere uitvoering van het meerjarenbeleidsplan. Met de opgedane inzichten, versterkte interne structuur en uitgebreide netwerken kijken wij vooruit naar 2026, waarin onder meer de uitvoering van de *Rotterdam Code Tour* en verdere verdieping van onze programma's centraal zullen staan.

Wij spreken onze waardering uit voor alle partners, onderwijsinstellingen, fondsen, makers en medewerkers die in 2025 hebben bijgedragen aan de realisatie van onze activiteiten. Hun betrokkenheid en inzet maken het mogelijk om te blijven bouwen aan een toekomst waarin digitale creativiteit en cultuuronderwijs voor alle jongeren toegankelijk zijn.

Tanya Lodder
directeur-bestuurder





Hoofdstuk I

Programma

WORKSHOPS:

Robot Got Talent
AI Film Lab
Jeroen Bosch in 3D
iPad Filmfestival
3D Game Design

Face Value
Stop Motion Animatie
Podcast Maken
2D Game Design
Animatie 3D

Digital Playground biedt workshops cultuur-educatie met digitale media, vanuit een maatschappelijk karakter. In onze praktische workshops en lessenseries ontdekken Rotterdamse jongeren de creatieve mogelijkheden van digitale media en immersive tech. Binnen ons programma werken we regelmatig samen met partners uit het culturele veld en de tech sector.

Digitale media ontwikkelen zich razendsnel en spelen een steeds grotere rol in het leven van jongeren. De *21st century skills*, die eerder centraal stonden in ons programma, zijn inmiddels niet voldoende meer om met onze steeds veranderende wereld om te gaan. Digital Playground heeft daarom **Next Century Creativity** ontwikkeld, een model met alle vaardigheden die jongeren in de huidige tijd én in de toekomst nodig zullen hebben. Naast de 21st century skills zijn in dit model ook vaardigheden als nieuwsgierigheid, aanpassingsvermogen en AI-competenties opgenomen. In het ontwikkelen van ons programma zetten we *Next Century Creativity* altijd centraal.

I.1 Innovatie

De digitale wereld ontwikkelt zich in hoog tempo. Nieuwe technologieën beïnvloeden voortdurend de manier waarop mensen communiceren, leren en creëren. Tegen deze achtergrond achten wij het van groot belang om ons programma blijvend te vernieuwen. Innovatie vormt daarom een structureel onderdeel van onze werkwijze.

Deze vernieuwing krijgt vorm op verschillende niveaus. Enerzijds ontwikkelen wij nieuwe workshops en projecten waarin actuele technologieën en artistieke vormen worden verkend. Anderzijds investeren wij in de ontwikkeling van ons team, onze werkmethoden en de materialen waarmee wij werken.

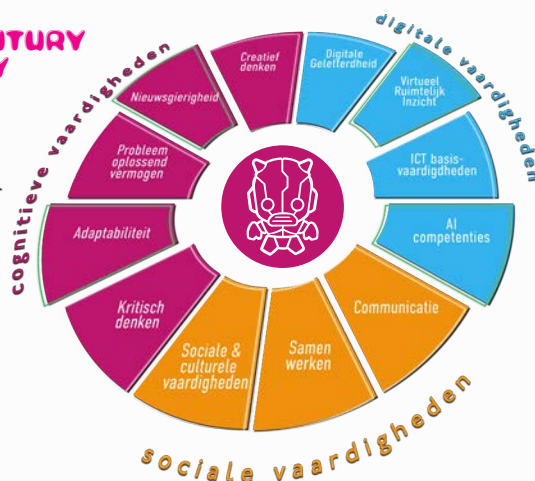
In 2025 introduceerden wij **Robot Got Talent**, ontwikkeld in samenwerking met acrobaat Daniel Simu. Geïnspireerd door zijn dansende acrobot creëren deelnemers hun eigen robotische dansvoorstelling. Daarmee richt Digital Playground zich voor het eerst op het basisonderwijs, een belangrijke doelstelling binnen het *cultuurplan 2025–2028*.

De Sensorische Tuin is een innovatief IX-project dat wordt gerealiseerd in samenwerking met **Bioto**, **Norday** en **Nemo Vos**. Ook partners als de **Gemeente Rotterdam**, het **Katoenhuis**, de **Voedseltuin** en **NEMO Science Museum** zijn betrokken. De uitvoering staat gepland voor 2026 en in 2025 is een deel van de ontwikkeling gedaan. Het project richt zich op stedelijke vraagstukken zoals biodiversiteit en klimaatadaptatie. Centraal staat een immersieve leerervaring waarin een fysieke en digitale omgeving met elkaar worden verbonden. Binnen het project wordt een *serious VR/AR-game* ontwikkeld die zich afspeelt in zowel een echte als een virtuele tuin. Leerlingen nemen hierin de rol aan van planten, dieren en insecten en verkennen vanuit verschillende perspectieven hoe stedelijke ecosystemen functioneren.

21TH CENTURY SKILLS



NEXT CENTURY CREATIVY



In ons meerjarenbeleidsplan formuleerden we de doelstelling 'van klaslokaal naar playground'. Hierin hebben wij stappen gezet door de installatie van de **Immersive Art Wall**. Deze digitale muur maakt het mogelijk om visuele content op grote schaal te presenteren en creëert nieuwe mogelijkheden voor interactie in de workshops. Daarnaast heeft de ruimte een onderhoudsbeurt gekregen en is deze aangepast naar onze huisstijl. Ons kantoor is inmiddels te klein geworden voor ons team, waardoor een aantal teamleden hun werkplek op de werkvloer hebben gekregen. Hierdoor hebben leerlingen een kijkje in het ontwikkelingsproces van workshops.

1.2 Projecten

In het afgelopen jaar hebben wij, in samenwerking met verschillende partners, een aantal projecten gerealiseerd. Deze projecten bieden ruimte voor verdieping en experiment en maken het mogelijk om nieuwe vormen van kunst- en media-educatie te ontwikkelen in co-creatie met leerlingen en docenten. Hieronder lichten wij enkele projecten nader toe.

▶ **De Kunst van het Pleziermaken**

Het project **De Kunst van het Pleziermaken** vertrekt vanuit het uitgangspunt dat jongeren recht hebben op plezier. Binnen het project wordt onderzocht hoe plezier maken en het creëren van mediakunst met elkaar verbonden kunnen worden.

Het project is een samenwerking tussen **Bekijk 't** (Amsterdam), **Common Frames** (Utrecht) en **Digital Playground** (Rotterdam). Samen met leerlingen en professionele kunstenaars onderzoeken wij hoe binnen het onderwijs meer ruimte kan ontstaan voor plezier, verbeelding en creativiteit. Naast de ontwikkeling van nieuwe werkvormen staat ook kennisdeling centraal. Digital Playground richt zich binnen dit project op storytelling voor leerlingen uit het voortgezet speciaal onderwijs. In co-creatie met leerlingen, docenten en mediaontwerpers ontwikkelen wij een workshopprogramma en een immersieve leeromgeving.

In het afgelopen jaar zijn de eerste sessies gestart met leerlingen van het **iHub Schreuder College**. Tijdens deze bijeenkomsten verkenden leerlingen het thema op een speelse manier en maakten zij kennis met technieken zoals 3D-scannen, AI-rendering en alternatieve touchpads. Deze experimenten vormen de basis voor de verdere ontwikkeling van het project en een prototype van de immersieve leeromgeving.

Deze werkwijze past binnen onze ambitie om Digital Playground verder te ontwikkelen als een leer- en werkcommunity, waarin jongeren, docenten en partners gezamenlijk bijdragen aan nieuwe vormen van cultuuronderwijs.

▶ **WAT WE DOEN: The City She Loves Me**

Als vervolg op een in 2024 gestart traject ontwikkelde theatergezelschap **WAT WE DOEN**, samen met een geselecteerde groep jongeren, de voorstelling **The City She Loves Me**. De voorstelling speelde zich af in de schrijverskamer van een fictieve film over een stad waarin geen jongeren meer wonen, en onderzocht wat dit betekent voor het leven in die stad.

Digital Playground ontwikkelde voor de foyer van de theaters een digitaal programma ontwikkeld met het platform *Wintor*, waarmee via *Augmented Reality* digitale informatie aan een fysieke omgeving kan worden toegevoegd. Bezoekers konden deze digitale laag bekijken via een applicatie op hun telefoon. De inhoud werd ontwikkeld door studenten van de **mbo-theaterschool**. Zij creëerden ieder een eigen personage en bijbehorende dialoog, waarin afscheid werd genomen van de stad.

▶ **Digital Twin**

In 2025 werkte Digital Playground aan de verdere ontwikkeling van een workshopconcept rond de **Digital Twin** van Rotterdam. Dit traject werd mede gevoed door een *hackathon* georganiseerd door de **Gemeente Rotterdam**, **Hogeschool Rotterdam** en het **Grafisch Lyceum Rotterdam**, waarin leerlingen oplossingen ontwikkelden voor vraagstukken rond de digitale toekomst van de stad.

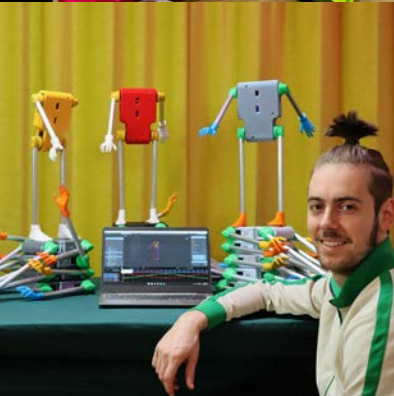
De ideeën uit dit traject worden momenteel, samen met betrokken leerlingen en in samenwerking met het **Grafisch Lyceum Rotterdam**, **360 Fabriek** en de **Gemeente Rotterdam**, verder uitgewerkt tot een workshop die in 2026 zal worden uitgevoerd. Binnen dit programma creëren leerlingen een digitaal kunstwerk dat wordt geplaatst in de *CityVerse* en via een applicatie zichtbaar wordt voor inwoners van de stad.

▶ **AR workshop Kunstmin**

In 2025 is de samenwerking met het Dordtse theater **Kunstmin** voortgezet. Digital Playground verzorgde een lessenserie rond het materiële en immateriële erfgoed van het theater. Binnen dit programma maken leerlingen kennis met de geschiedenis van het gebouw, de verhalen die ermee verbonden zijn en de rol van het theater in de stad. De lessenserie combineert erfgoed met digitale en creatieve werkvormen, waarbij leerlingen worden uitgenodigd om op een onderzoekende manier aan de slag te gaan met historische verhalen en hedendaagse media. Het project loopt door in 2026.

▶ **Mainport Next**

Met partner **ITCampus** stonden wij afgelopen jaar op het **Mainport Next Event** in de **Onderzeebootloods**. Doel van dit evenement is om jongeren te enthousiasmeren voor een carrière in de haven. Digital Playground gaf een verkorte versie van de workshop **Future Film Lab**. Deelnemers maakten korte AI-films over het leven in de haven. Dit evenement wordt georganiseerd door **EIC Mainport Rotterdam** en **Deltalinqs**.



Een greep uit onze samenwerkingspartners 2025:

- Bekijk 't
- Bibliotheek Schiedam
- Bibliotheek Rijen
- Bioto
- Common Frames
- Creative Funding
- Cultuurconnectie
- Cultuurfonds Zuid-Holland
- Directeuren Overleg
- Facilicom
- Filmhub Zuid-Holland
- Fonds voor Cultuurparticipatie
- Gemeente Rotterdam
- Grafisch Lyceum Rotterdam
- Hogeschool Rotterdam
- IFFR
- iHub Schreuder College
- IT Campus
- JINC
- Katoenhuis
- Kenniscentrum Cultuuronderwijs Rotterdam (KCR)
- Kunstmin
- LantarenVenster
- Mainport Next
- Natuurhistorisch Museum
- Nederlands Fotomuseum
- NEMO Science Museum
- Nemo Vos
- Netwerk Film- en Media-Educatie Rotterdam (NFMR)
- Norday
- Provincie Zuid-Holland
- ROC Zadkine
- R'nul Interactive
- SHINE
- Sint Laurens Fonds
- SKVR
- Stichting SOC
- Sterk Techniek Onderwijs
- Techkwadraat
- Stichting Technasium
- Techtown
- WAT WE DOEN
- Watch That Sound
- Werken als een Paard
- Worm
- You Talent

Hoofdstuk 2

Bereik 2025

2.1 Bereikcijfers

In 2025 bevond Digital Playground zich met de start van een **nieuw Cultuurplan** in een overgangsfase. Het betrof het eerste jaar waarin niet alleen een doelstelling voor het voortgezet onderwijs werd opgesteld, maar ook voor het primair onderwijs en het middelbaar beroepsonderwijs. Hoewel deze doelgroepen in voorgaande jaren incidenteel werden bereikt, maakten zij geen structureel onderdeel uit van het reguliere programma. De uitbreiding naar deze onderwijssectoren betekende daarom een inhoudelijke en organisatorische verbreding, waarvan de praktische uitwerking vooraf niet volledig te voorspellen was.

De totale deelnemersdoelstelling van 6.000 is ruimschoots gerealiseerd. De verdeling over de verschillende onderwijssectoren week echter af van de oorspronkelijke prognose. Binnen het primair onderwijs was gerekend op 250 leerlingen, terwijl het daadwerkelijke bereik uitkwam op ruim 1.000 leerlingen. Ook binnen het voortgezet speciaal onderwijs lag de deelname aanzienlijk hoger dan voorzien.

Binnen het voortgezet onderwijs en het middelbaar beroepsonderwijs bleef het bereik iets achter bij de oorspronkelijke inschatting. Desondanks werd in beide doelgroepen circa 90 procent van de prognose gerealiseerd. Gezien het feit dat 2025 het eerste jaar was waarin deze nieuwe doelstellingen werden gehanteerd, kan worden vastgesteld dat de gekozen koers tot een solide basis heeft geleid, met waardevolle inzichten voor de toekomst.

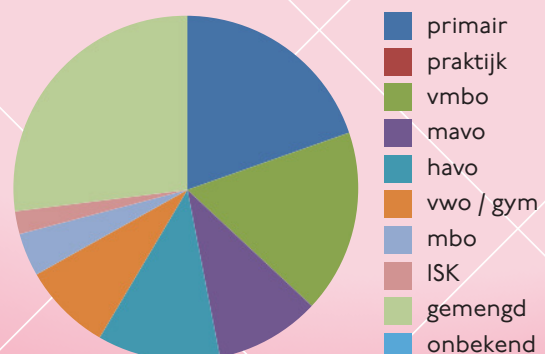
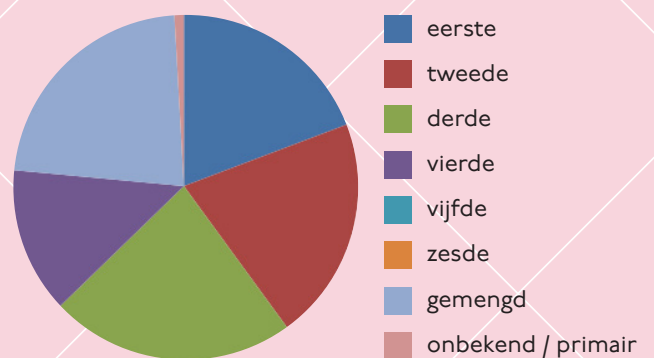
Net als in het voorgaande jaar was ongeveer een derde van de deelnemende leerlingen in het voortgezet onderwijs afkomstig uit het vmbo. Daarnaast bestond de groep voor 15 procent uit havoleerlingen en voor 11 procent uit vwo-leerlingen. Ook ontvingen wij regelmatig gemengde klassen, met name binnen projecten, waarin leerlingen uit verschillende niveaus samenwerkten.

De meeste leerlingen bevonden zich in het eerste tot en met het vierde leerjaar van het voortgezet onderwijs. Leerjaar twee en drie waren hierin vrijwel even sterk vertegenwoordigd en vormden samen ongeveer de helft van het totale aantal deelnemers binnen het voortgezet onderwijs. Ook hier maakten gemengde klassen een groot deel van de groep uit. Daarnaast werkten wij samen met **KCR** binnen het programma *Cultuurtraject*. Binnen dit programma verzorgen wij doorgaans workshops voor het voortgezet onderwijs.

Op verzoek van **KCR** hebben wij onze workshop **Robot Got Talent** echter ook beschikbaar gesteld voor het een bredere groep leerlingen kennis kon maken met deze werkvorm.

Het aantal docentcontacturen viel lager uit dan begroot door diverse interne en externe factoren. De reguliere workshops zijn ingekort van drie naar twee uur. Deze aanpassing heeft geleid tot een merkbare kwaliteitsverbetering. Leerlingen zijn gedurende de hele workshop meer geconcentreerd en betrokken, waardoor de resultaten verbeteren.

Daarnaast bleek vanuit scholen een duidelijke behoefte aan maatwerk in de vorm van kortere workshops of lessenseries die beter aansluiten op het bestaande lesrooster. In veel gevallen is slechts één lesuur van 40 tot 60 minuten beschikbaar voor externe programma's. Deze ontwikkeling heeft directe invloed gehad op het totaal aantal gerealiseerde docentcontacturen. Tegelijkertijd heeft deze flexibiliteit bijgedragen aan een grotere toegankelijkheid van ons programma voor uiteenlopende onderwijsinstellingen. Tot slot kunnen op grote groepen minder docenten worden ingezet dan nodig, door het in dienst nemen van workshopleiders zijn wij minder flexibel dan voorheen.



2.2 Aanvullend bereik

Het bereik van Digital Playground beperkt zich niet tot de vaste doelgroepen binnen het onderwijs. Naast workshops en lessenseries voor leerlingen organiseren wij ook activiteiten die gericht zijn op andere groepen, zoals docenten in het kader van deskundigheidsbevordering en incidentele projecten buiten de regio Rotterdam. Op deze manier dragen wij bij aan kennisuitwisseling en aan de bredere verspreiding van kunst- en mediaeducatie.

2.3 Buiten Rotterdam

Hoewel onze activiteiten primair gericht zijn op Rotterdam, verzorgen wij jaarlijks ook een beperkt aantal workshops buiten de regio. In 2025 waren wij onder meer te gast in Middelburg, waar leerlingen van **CSW Van de Perre** trailers ontwikkelden voor hun eigen filmproject. Daarnaast gaven wij in de **bibliotheek van Rijen** een editie van de workshop *Robot Got Talent* aan een groep basisschoolleerlingen. Met **Kunstmin in Dordrecht** bewogen we ons ook over de gemeentegrenzen.

Bereik 2025



CATEGORIE	AANTAL
Primair onderwijs:	1133
Voortgezet onderwijs:	4.415
Speciaal onderwijs VO:	221
MBO:	233

Basisonderwijs (PO)

De Driemaster
Van Oldenbarneveltschool
KBS Paus Johannes
OBS De Plevier
Prins Willem Alexanderschool
Risala
Zuiderymnasium (Pregymnasium en Zuiderymnasium Basisschool)

Voortgezet Onderwijs (VO) & Regio

Codarts Lyceum	Melanchthon Mavo
Comenius Meerpaal	Melanchthon Schiebroek
Dalton Lyceum Barendrecht	Montfort College
Emmaus College	De Passie
Eye College	Toorop Mavo
Gemini Lekkerkerk	Vakcollege Hillegersberg
Hugo de Groot	Wolfert van Borselen College
Lyceum Rotterdam	Wolfert van Borselen TTO
Marnix Gymnasium	Wolfert Dalton
Melanchthon Berkroden	

Voortgezet Onderwijs (VO) buiten de regio

CSW van de Perre
Haags Montessori Lyceum
Insula College
Jan Tinbergen College
Johan de Witt
Markland College
RGO Middelharnis
Stanislas College
Stedelijk Dalton Lyceum
Willem de Zwijger College

Voortgezet Speciaal Onderwijs (VSO)

Heer Bokel College
De Hoge Brug
Passer College
Recon Openluchtschool
Schreuder College

MBO

MBO Theaterschool
Zadkine

2.4 Deskundigheidsbevordering

Op 13 november vond, georganiseerd door **Kenniscentrum Cultuuronderwijs Rotterdam (KCR)**, het evenement *Het Levende Essay* plaats. Tijdens deze bijeenkomst kwamen makers, partners en onderwijsprofessionals samen om ervaringen en perspectieven rondom cultuuronderwijs in Rotterdam met elkaar te delen.

Vanuit Digital Playground verzorgden wij, in samenwerking met het **Netwerk Film- en Media-Educatie Rotterdam**, een workshop waarin docenten met behulp van kunstmatige intelligentie een korte film maakten over de toekomst van het Rotterdamse onderwijs. Het creatieve maakproces bood ruimte voor reflectie op beeldvorming, zowel in relatie tot de mogelijkheden en beperkingen van AI als ten aanzien van de aannames en perspectieven van de makers zelf.

2.5 Rotterdam Code Tour

In de periode 2020 tot en met 2023 organiseerde Digital Playground jaarlijks de Rotterdam Code Tour. Binnen dit project trokken wij de wijken in om kinderen van acht tot en met twaalf jaar kosteloos kennis te laten maken met programmeren. In 2024 kwam de financiering voor dit project te vervallen. Omdat wij het van groot belang achten dat kinderen op jonge leeftijd toegang krijgen tot digitale vaardigheden, besloten wij in 2025 een crowdfundingcampagne te starten om het project voort te kunnen zetten.

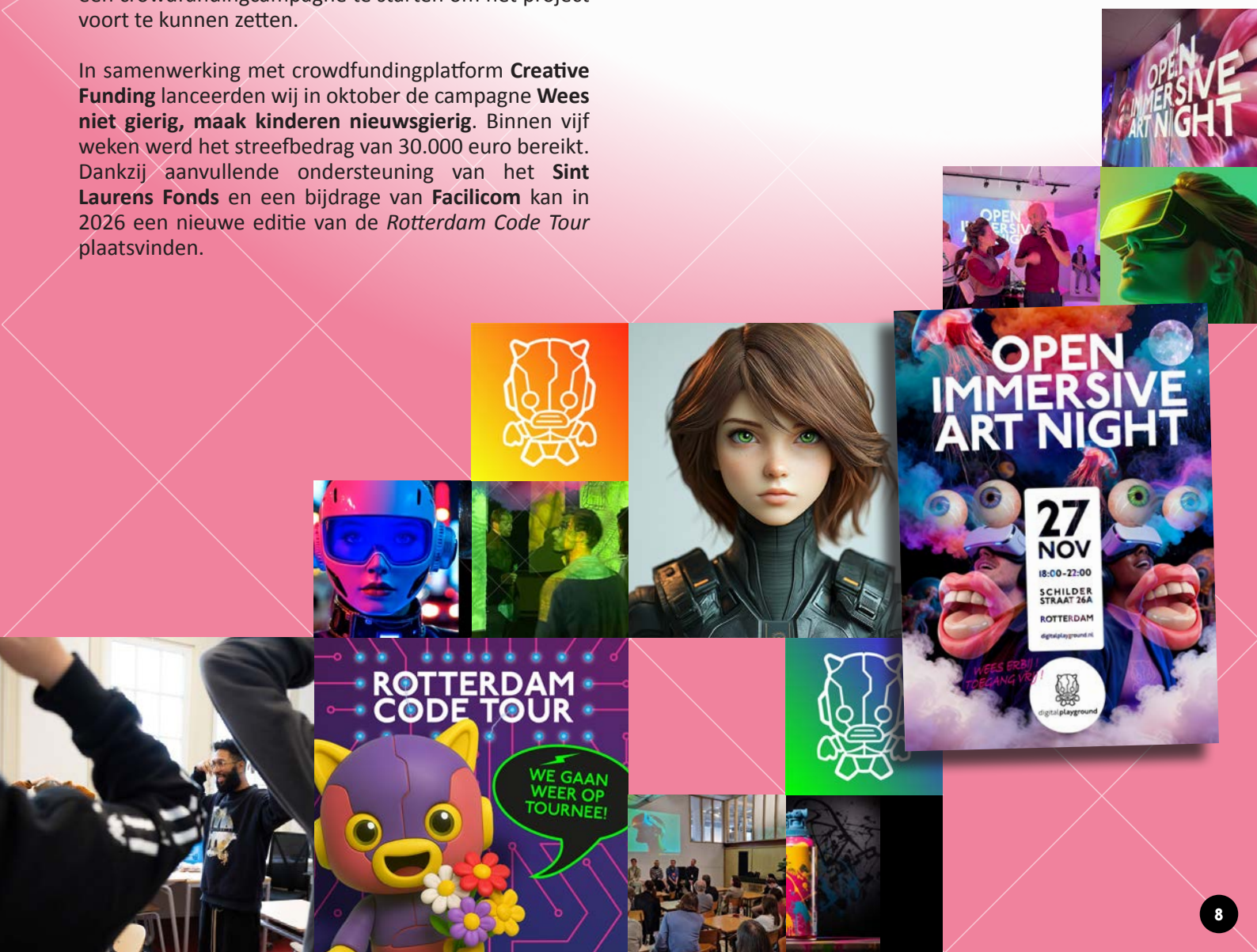
In samenwerking met crowdfundingplatform **Creative Funding** lanceerden wij in oktober de campagne **Wees niet gierig, maak kinderen nieuwsgierig**. Binnen vijf weken werd het streefbedrag van 30.000 euro bereikt. Dankzij aanvullende ondersteuning van het **Sint Laurens Fonds** en een bijdrage van **Facicom** kan in 2026 een nieuwe editie van de *Rotterdam Code Tour* plaatsvinden.

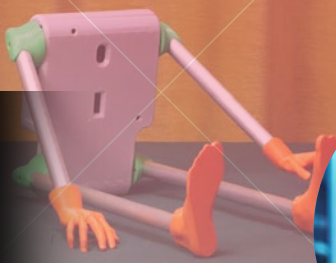
2.6 Open Immersive Art Night

Voor jongeren vanaf achttien jaar organiseren wij de **Open Immersive Art Night**. Dit vrij toegankelijke evenement biedt jonge makers en bezoekers de mogelijkheid om kennis te maken met digitale kunst en immersieve technologie. Tijdens de avond nemen bezoekers actief deel aan het programma via miniworkshops en interactieve presentaties, waarin experiment en ontmoeting centraal staan. Bezoekers die zich verder willen verdiepen, kunnen zich vervolgens inschrijven voor aanvullende workshops.

Op 27 november 2025 vond de tweede editie van de *Open Immersive Art Night* plaats op onze workshoplocatie aan de Schilderstraat. Tien makers presenteerden hier hun werk en onderzochten ieder op hun eigen manier hoe digitale technologie kan bijdragen aan zelfexpressie en het verbeelden van de toekomst.

Hoewel immersieve technologie en digitale kunst de laatste jaren sterk in de belangstelling staan, zijn er in Rotterdam nog relatief weinig plekken waar deze kunstvormen publiekelijk ervaren kunnen worden. Met de *Open Immersive Art Night* bieden wij daarom bewust een podium aan jonge en minder gevestigde makers die binnen dit veld werkzaam zijn.





Hoofdstuk 3

Organisatie

Op organisatieniveau stond 2025 in het teken van de verdere professionalisering zoals voorzien in het meerjarenbeleidsplan, onder meer door versterking van het team en uitbreiding van het netwerk.

3.1 Team

In verband met de invoering van de Wet DBA zijn wij eind 2024 een onderzoek gestart om mogelijke schijnzelfstandigheid te voorkomen. In gesprek met de zzp'ers is in 2025 besloten een deel van hen een dienstverband aan te bieden, zodat we aan wet- en regelgeving voldoen. Dit brengt uitdagingen met zich mee op het gebied van planning en inroostering, waardoor minder workshops gegeven kunnen worden dan gehoopt. Ook kunnen we daardoor minder workshopleiders op grote groepen zetten, wat invloed heeft op onze docentcontacturen.

Naast het verzorgen van workshops beschikt ieder teamlid over een eigen inhoudelijke specialisatie. Daardoor vallen ook projectleiding, marketing en technische ontwikkeling binnen het takenpakket. Zo worden ook de uren die niet lesgebonden zijn efficiënt ingevuld. Het vaste team werd regelmatig aangevuld met leerlingen die hun maatschappelijke stage bij ons uitvoerden. Door deze ontwikkeling is de rol van de teamleider veranderd. Daardoor is meer ruimte ontstaan om zich te richten op sales en fondsenwerving, twee belangrijke terreinen voor de verdere ontwikkeling en continuïteit van de organisatie.

3.2. Fair Practice

Als culturele instelling onderschrijven wij de Fair Practice Code. De vijf kernwaarden van deze code vormen een belangrijk referentiekader voor onze organisatie. Regelmatig reflecteren wij op onze werkwijze en bedrijfsvoering aan de hand van deze uitgangspunten. Waar nodig passen wij onze werkwijze aan om deze principes beter in de praktijk te brengen.

Zoals eerder beschreven, is het team in 2025 aanzienlijk uitgebreid. Bij de werving van nieuwe medewerkers hebben wij niet alleen gekeken naar technische en pedagogische vaardigheden, maar ook naar de samenstelling van het bestaande team. Daarbij streven wij naar een team waarin verschillende achtergronden, perspectieven en ervaringen vertegenwoordigd zijn, zodat onze organisatie aansluit bij de diversiteit van de stad Rotterdam en de jongeren met wie wij werken. Diversiteit en inclusie beschouwen wij daarbij niet als een eindpunt, maar als een doorlopend aandachtspunt binnen onze organisatie.



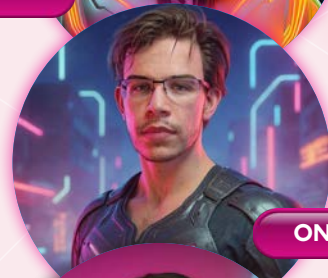
BARRY



LISA



ARMIN



ONNO



TANYA



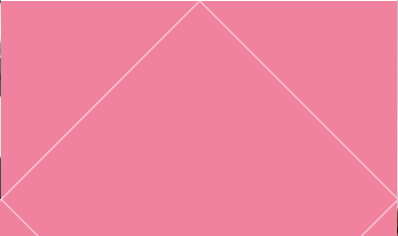
ELSBETH



OMAR



NINA



Organisatie

Wij besteden actief aandacht aan een werkomgeving waarin iedereen zich welkom, gezien en gerespecteerd voelt. Wekelijks vindt er een teamoverleg plaats waarin praktische zaken worden besproken. Daarnaast is er ruimte voor het delen van ervaringen, vragen en aandacht voor het welzijn van alle teamleden. In 2026 start bovendien een teambuildingprogramma, gericht op het versterken van samenwerking, onderlinge uitwisseling en een inclusieve werkcultuur.

De uitbreiding van het team heeft ertoe bijgedragen dat de werkdruk binnen de organisatie beter verdeeld kan worden. Tegelijkertijd blijven wij alert op signalen van mogelijke overbelasting. Eventuele knelpunten worden in de teamoverleggen besproken en waar nodig gezamenlijk aangepakt.

3.3 Fair Pay

Voor de beloning van onze medewerkers volgen wij de CAO Kunsteducatie als richtlijn. Voor de beloning van de directeur-bestuurder hanteren wij de Beloningsleidraad directeur-bestuurder cultuureducatie en participatie. Daarnaast zijn wij aangesloten bij de branchevereniging **Cultuurconnectie** en nemen wij deel aan de algemene ledenvergaderingen van deze organisatie. Onze directeur neemt tevens deel aan het **Directeuren Overleg**, een netwerk van directeuren van culturele instellingen in Rotterdam.

3.4 Diversiteit en Inclusie

Inclusiviteit vormt een belangrijk uitgangspunt binnen de activiteiten van Digital Playground. Wij streven ernaar dat digitale cultuur- en media-educatie toegankelijk is voor een brede en diverse groep jongeren. Dit sluit aan bij de ambities uit ons meerjarenbeleidsplan en bij de uitgangspunten van de *Code Diversiteit & Inclusie*.

In 2025 hebben wij via ons onderwijsprogramma een brede groep leerlingen bereikt uit verschillende onderwijssectoren, waaronder het voortgezet onderwijs, het voortgezet speciaal onderwijs, het primair onderwijs en het middelbaar beroepsonderwijs. Daarbij werken wij met scholen in uiteenlopende wijken en bereiken wij ook jongeren voor wie toegang tot cultuur en technologie minder vanzelfsprekend is.

Binnen onze workshops en projecten werken wij regelmatig met gemengde klassen en projectgroepen waarin leerlingen met verschillende niveaus en achtergronden samenwerken. De creatieve en technologische werkvormen die wij gebruiken, zoals animatie, AI, robotica en immersive storytelling, bieden ruimte voor verschillende talenten en leerstijlen.

Ook in de komende periode blijven wij werken aan het verder vergroten van de toegankelijkheid van ons programma. Daarbij richten wij ons op het versterken van samenwerkingen met scholen en maatschappelijke partners en op het ontwikkelen van programma's die aansluiten bij een diverse groep jongeren.





3.5 Governance Code Cultuur

Als culturele instelling onderschrijven en hanteren wij de Governance Code Cultuur. Aan de hand van de uitgangspunten en principes van deze code lichten wij toe op welke wijze deze binnen onze organisatie wordt toegepast.

▶ **Waarde creëren voor de samenleving (principe 1 en 2)**

Onze maatschappelijke doelstelling vormt het vertrekpunt van al onze activiteiten. Digital Playground draagt bij aan de ontwikkeling van Rotterdamse jongeren en docenten binnen een steeds verder digitaliserende samenleving. Daarbij zoeken wij actief de samenwerking met andere maatschappelijke organisaties in de regio.

▶ **Integer en rolbewust handelen (principe 3 en 4)**

Digital Playground kent een directeur-bestuurder en een raad van toezicht. Beide organen opereren onafhankelijk en handelen volgens de beginselen van integriteit en transparantie. Taken, verantwoordelijkheden en werkwijzen zijn vastgelegd in de statuten, het directiereglement en het reglement van de raad van toezicht. Er wordt zorgvuldig omgegaan met mogelijke belangenverstrengeling en de schijn daarvan wordt vermeden. Leden van de raad van toezicht vervullen nevenfuncties uitsluitend in overleg.

▶ **Zorgvuldig besturen (principe 5 en 6)**

De directeur-bestuurder is verantwoordelijk voor het dagelijkse beleid van Digital Playground. Met de Fair Practice Code als leidraad ziet zij erop toe dat mensen en middelen binnen de organisatie zorgvuldig en verantwoord worden ingezet. Indien nodig vindt afstemming plaats met interne en externe belanghebbenden.

▶ **Goed toezicht uitoefenen (principe 7 en 8)**

De raad van toezicht vergadert minimaal viermaal per jaar met de directeur-bestuurder en voert jaarlijks een functioneringsgesprek. Daarnaast vindt ten minste eenmaal per jaar een zelfevaluatie van de raad plaats. Het rooster van aan- en aftreden is opgenomen op de website) en vermeld onderaan dit verslag. De raad van toezicht bestaat uit minimaal drie en maximaal vijf leden.

De leden van de raad van toezicht ontvangen geen bezoldiging. Wel worden onkosten die in het kader van de stichting worden gemaakt vergoed.

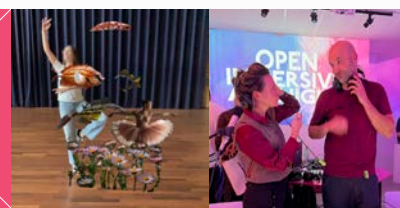
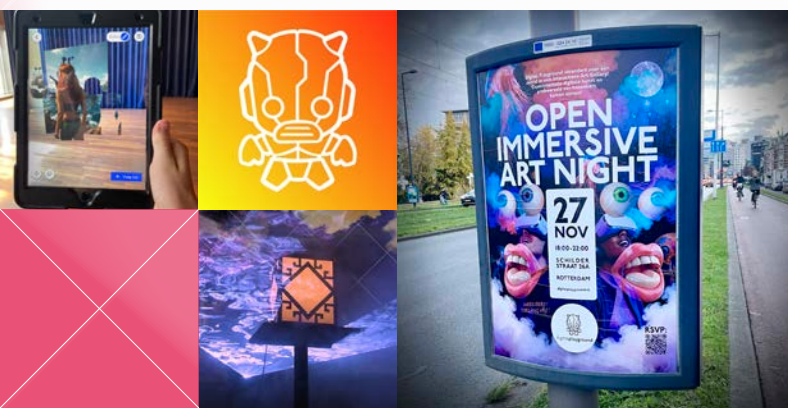
3.6 Risico's

Digital Playground heeft te maken met een aantal organisatorische risico's. Vanwege de overgang naar een vast team, zijn we minder flexibel bij het inroosteren van workshopleiders. Er kunnen ook minder workshopleiders per workshop worden ingepland.

Daarnaast vraagt de zichtbaarheid van de organisatie blijvende aandacht. Marketing en communicatie moeten binnen een kleine organisatie vaak worden gecombineerd met andere taken, waardoor sociale media en andere kanalen niet altijd de gewenste aandacht krijgen.

Ook onze technische apparatuur, die de basis vormt van onze workshops en projecten, vraagt periodiek onderhoud en vervanging. De beschikbare middelen binnen de begroting laten echter niet altijd ruimte voor grotere investeringen.

Deze aandachtspunten zijn opgenomen in onze risico-inventarisatie en worden regelmatig geëvalueerd.





Hoofdstuk 4

Interconnectiviteit_

Digital Playground opereert op het snijvlak van meerdere domeinen. Onze activiteiten bewegen zich binnen het onderwijs, de culturele sector, de technologische sector en het maatschappelijke veld. Binnen al deze domeinen zoeken wij actief samenwerking met instellingen en organisaties die vergelijkbare doelstellingen nastreven. Door deel te nemen aan verschillende netwerken en door langdurige partnerschappen aan te gaan, ontstaat een infrastructuur waarin kennis, ervaring en middelen worden gedeeld. Hieronder lichten we er een aantal toe.

4.1 Onderwijs

Sinds 2025 is Digital Playground aangesloten bij het Practoraat Kunst en Cultuur, een initiatief van Kenniscentrum Cultuuronderwijs Rotterdam (KCR) en ROC Zadkine. Het practoraat richt zich op de vraag hoe kunst en cultuur een structurele plaats kunnen krijgen binnen het mbo-onderwijs. Daarbij wordt onderzocht op welke wijze creatieve processen kunnen bijdragen aan de ontwikkeling van studenten. Binnen het practoraat staan vier thema's centraal. Dit zijn actieve studentenparticipatie, de culturele sector als mogelijk carrièrepad, persoonlijke groei en professionele ontwikkeling. Digital Playground neemt binnen dit verband deel als cultuureducatieve instelling en draagt bij als adviserende partner vanuit haar ervaring met digitale media en kunsteducatie.

4.2 Cultuur

Rotterdam beschikt over een sterk en gevarieerd veld van organisaties die actief zijn op het gebied van film- en media-educatie. Deze organisaties zijn verenigd in het Netwerk Film- en Media-educatie Rotterdam (NFMR). Binnen dit netwerk wordt gewerkt aan een toegankelijk en samenhangend aanbod voor scholen in Rotterdam en de regio, zowel in de vorm van bestaande programma's als in maatwerktrajecten. Digital Playground vervult sinds 2024 de rol van voorzitter binnen het NFMR.

In 2025 heeft Digital Playground, samen met Stichting SOC, een verkenning uitgevoerd voor het project Toekomstmakers. Voor dit initiatief is subsidie toegekend door het Cultuurfonds Zuid-Holland. Het project richt zich op het ontwikkelen van twee creatieve technologie-workshops voor het voortgezet onderwijs in Ridderkerk, Dordrecht, Zwijndrecht en Papendrecht.

Tijdens deze voorbereidende fase zijn de inhoud en opzet van de workshops uitgewerkt en zijn samenwerkingen met deelnemende scholen en partners verder vormgegeven. De workshops **Hollywoodfilms maken met AI** en **Robot Got Talent** worden ontwikkeld tot een flexibele on-tourvariant.

De uitvoering van de pilots met circa 300 leerlingen staat gepland voor 2026. Het project beoogt cultuurparticipatie buiten de grote stad te stimuleren en vormt de basis voor een duurzame samenwerking met scholen, gemeenten en culturele partners. Digital Playground treedt op als penvoerder en is verantwoordelijk voor de inhoudelijke ontwikkeling en uitvoering van het programma.

In het afgelopen jaar heeft Digital Playground haar netwerk binnen de technologische sector verder uitgebreid. Rotterdam ontwikkelt zich steeds nadrukkelijker als centrum voor immersieve technologie. Een belangrijke rol hierin spelen het Katoenhuis, een Space for Immersive Culture & Technology, en het **SHINE-netwerk**. SHINE is een initiatief van de gemeente Rotterdam, de **Provincie Zuid-Holland** en partners uit het bedrijfsleven, met als doel een internationaal toonaangevend ecosysteem voor immersieve technologie te ontwikkelen.

Digital Playground maakt deel uit van dit SHINE-netwerk en participeert actief in samenwerkingen en projecten. In december nam Digital Playground, als onderdeel van een Nederlandse delegatie, deel aan het **UnitedXR-evenement** in Brussel, wat bijdroeg aan internationale kennisuitwisseling en netwerkvorming.

Daarnaast is Digital Playground betrokken bij **Techtown**, een initiatief dat zich richt op het beter verbinden van het bestaande aanbod rond techniekeducatie. Binnen dit netwerk richt Digital Playground zich met name op de aansluiting met leerlingen in het voortgezet onderwijs en denkt de organisatie mee over manieren om verbindingen tussen scholen, techniek aanbieders en creatieve technologieprogramma's te versterken.



Organisatie

4.3 Maatschappelijk

In 2025 hebben wij onze samenwerking met **JINC** en **Werken als een Paard** voortgezet. Beide organisaties richten zich op het vergroten van kansengelijkheid en ontwikkelen programma's voor kinderen en jongeren uit focuswijken. Digital Playground draagt bij aan deze initiatieven door verschillende workshops tegen een gereduceerd tarief aan te bieden, zodat het voor een bredere groep jongeren mogelijk wordt om kennis te maken met digitale media en creatieve technologie. Daarnaast zijn wij een nieuwe samenwerking gestart met de organisatie **You Talent**, die zich inzet voor talentontwikkeling onder jongeren in Rotterdam. Samen verzorgden wij een lessenserie op een basisschool in de wijk Feijenoord.

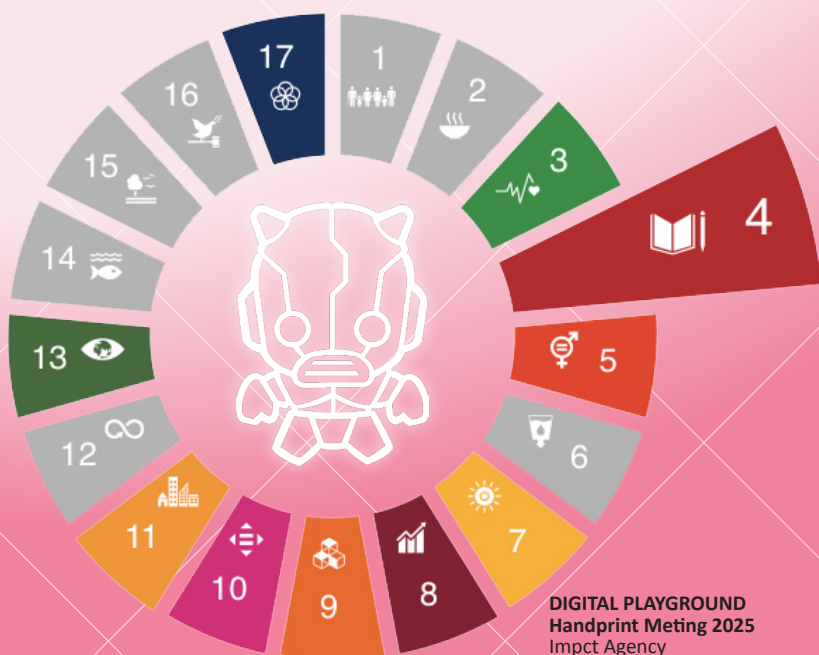
4.4 Impactmeting

In 2025 heeft Digital Playground voor het eerst een impactmeting laten uitvoeren volgens de methode van de **Social Handprint**. Deze methode maakt zichtbaar welke positieve maatschappelijke bijdrage een organisatie levert en vertaalt activiteiten naar een geschatte maatschappelijke waarde. De meting is uitgevoerd onder begeleiding van een adviseur van **Impct Agency**, die ook een stuk fondsenwerving uitvoert.

De analyse laat zien dat de activiteiten van Digital Playground bijdragen aan elf van de *Sustainable Development Goals* (SDG's) van de **Verenigde Naties**. De impact van onze programma's concentreert zich met name rond thema's als kwaliteitsonderwijs, goede gezondheid en welzijn en duurzame steden en gemeenschappen.

Uit de impactmeting van *Social Handprint* blijkt dat de activiteiten van Digital Playground in 2025 een maatschappelijke waarde vertegenwoordigen van €289.000. Op basis van de huidige ontwikkelingen en geplande activiteiten laat de prognose zien dat deze maatschappelijke impact in 2026 naar verwachting met ruim 12 procent zal toenemen.

De organisatie beschouwt deze eerste impactmeting als een belangrijk instrument voor reflectie en verantwoording. In de komende jaren willen wij de *Social Handprint* daarom vaker toepassen, zodat de maatschappelijke bijdrage van onze activiteiten systematisch gevolgd en verder ontwikkeld kan worden.



DIGITAL PLAYGROUND
Handprint Meting 2025
Impct Agency

- 1 Geen armoede
- 2 Geen honger
- 3 **Goede gezondheid en welzijn**
- 4 **Kwaliteitsonderwijs**
- 5 **Gendergelijkheid**
- 6 Schoon water en sanitair
- 7 **Betalbare en duurzame energie**
- 8 **Waardig werk en economische groei**
- 9 **Industrie, innovatie en infrastructuur**
- 10 **Ongelijkheid verminderen**
- 11 **Duurzame steden en gemeenschappen**
- 12 Verantwoorde consumptie
- 13 **Klimaatactie**
- 14 Leven in het water
- 15 Leven op het land
- 16 Vrede, justitie en sterke publieke diensten
- 17 **Partnerschap om doelstellingen te bereiken**



Hoofdstuk 5

Financiële verantwoording

Resultaat

Digital Playground sluit het jaar af met een positief resultaat van €2194,00. Dit bedrag zal worden toegevoegd aan de algemene reserve.

▶ Baten

De inkomsten zijn €80.000 lager dan begroot. Dit wordt verklaard door €20.000 minder fondsen, die wel zijn geworven, maar gereserveerd voor 2026, waarin de projecten worden uitgevoerd. In totaal staan er €152.000 vooruit ontvangen fondsen op de balans. Er zijn geen sponsorinkomsten in 2025. Activiteiten die daaromtrent zijn ontwikkeld geven inkomsten in 2026, waar nu al de target is gehaald.

Hoewel wij streven naar een zo divers mogelijke financieringsmix, lagen er voor Digital Playground in het afgelopen jaar meer kansen op het gebied van publieke subsidies. Hierdoor vallen de inkomsten op private fondsen voor dit jaar lager uit.

Voor 2026 zien we nu al een flinke stijging op dit vlak door de investering in fondsenwerving en crowdfunding die eind 2025 is gestart.

▶ Lasten

De kosten zijn ook €80.000 lager. Hierin zijn de inhuurkosten personeel veel lager dan begroot, workshopleiders zijn allemaal in dienst gekomen. Toch blijven de loonkosten achter op de begroting als gevolg van minder workshops en het inwerken van het nieuwe team.

In de materiele lasten is de aanschaf van de **Immersive Art Wall** opgenomen, waar fondsen tegenover staan. In de beheerlasten personeel zijn de overige personeelskosten negatief door de uitkering van een verzuimverkering. De algemene publiciteitskosten vallen hoger uit.



Hoofdstuk 6



Verlag Raad van Toezicht

In 2025 heeft de **Raad van Toezicht** (RvT) van Digital Playground toezicht gehouden op een organisatie die zich verder heeft ontwikkeld in professionaliteit, strategische focus en organisatorische stabiliteit. Onder leiding van directeur Tanya Lodder is voortgebouwd op de koers van de afgelopen jaren, met aandacht voor duurzame groei, versterking van de interne structuur en een duidelijke positionering binnen het culturele en maatschappelijke veld.

De samenstelling van de RvT is in 2025 gewijzigd door de komst van twee nieuwe leden, Rosa Douma en Emiel Boeser. Zij brengen aanvullende expertise en perspectief mee, passend bij de ontwikkelfase waarin Digital Playground zich bevindt.

De RvT kwam in 2025 vier keer fysiek bijeen voor reguliere vergaderingen. Daarnaast vonden individuele werkbezoeken plaats en werd, conform de *Governance Code Cultuur*, een vergadering zonder de directeur-bestuurder gehouden.

In 2025 is verder gewerkt aan het versterken van de governancestructuur. De RvT heeft aandacht besteed aan thema's zoals strategische koers, risicobeheersing, zichtbaarheid en de relatie met externe partners. Deze onderwerpen krijgen steeds meer een vaste plek in de toezichtcyclus, zodat de organisatie toekomstbestendig kan blijven opereren in een dynamische omgeving.

Daarnaast bereidt de RvT zich tijdig voor op de komende jaren. Met het oog op het geplande vertrek van een RvTlid en de voorzitter in 2027 wordt in 2026 een wervingsprocedure ingericht. Hiermee borgt de RvT continuïteit, diversiteit van perspectieven en een stabiele governancestructuur voor de periode 2026–2027.

De RvT volgt de *Governance Code Cultuur* en er is in 2025 geen sprake geweest van belangenverstrengeling.

Het jaarverslag en de jaarrekening 2025 zijn op 9 maart 2026 vastgesteld.

De Raad van Toezicht

H.I. Karaaslan, *Kerndocent Hogeschool Rotterdam, Lid adviesgroep Discriminatie & Racisme Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, Eigenaar De Zwarte Leeuw*

A. Paikar, *Audit Compliance Rabobank, Lid Raad van Toezicht Scholengemeenschap Spieringshoek*

F.P. Mahomedradja, *Beleidsadviseur Albeda, Eigenaar FM Consultancy, Boekrecensent Managementboek.nl, Lid Raad van Toezicht Rotterdammers 4 Rotterdammers, Lid Raad van Toezicht De Goudse Schouwburg, Bestuurslid Vrienden van het Studentenfonds Albeda, Bijlesdocent Bijleshuis*

R. Douma - van der Meulen, *Cultureel ondernemer*

E. Boeser, *Managing Director WADM, Partner Mindstone*

Naam lid	Functie in RvT	Kerncompetentie	Datum aantreden (1e termijn)	Datum aftreden (1e termijn)	Datum aantreden (2e termijn)	Datum aftreden (2e termijn)
H.I. Karaaslan	Voorzitter	Maatschappelijk	01-07-2019	30-06-2023	01-07-2023	30-06-2027
A. Paikar	Lid	Financiën	12-09-2022	11-09-2026	12-09-2026	11-09-2030
F.P. Mahomedradja	Lid	Governance	07-11-2022	06-11-2026	07-11-2026	06-11-2030
R. Douma – van der Meulen	Lid	Nieuwe Media	20-01-2025	19-01-2029	20-01-2029	19-01-2029
E. Boeser	Lid	Strategie en branding	20-01-2025	19-01-2029	20-01-2029	19-01-2029