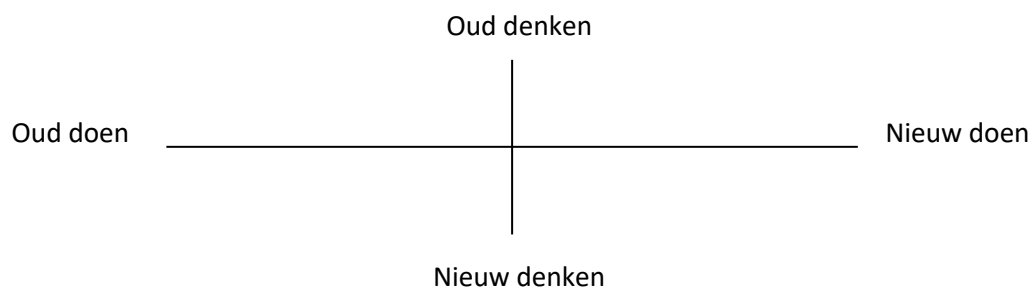


Design:

Bepalen van hefboomen voor vernieuwing als opwarmer

1. Kies in jullie groepje rond wiens organisatie / afdeling / vraagstuk jullie samen aan de slag gaan.
2. Vernieuwing binnen organisaties gaat niet enkel over dingen anders doen. Vaak gaat het gepaard met ook echt anders kijken naar de dingen...
 - a) Reflecteer met de persoon wiens organisatie / afdeling / vraagstuk jullie gekozen hebben:
 - Wat is typisch aan hoe jullie je activiteiten aanpakken? Welke naam of titel zou je geven aan hoe jullie de dingen tot nu toe altijd gedaan hebben? Voor deze oefening noemen we dit: *'oud doen'*.
 - Wat zou voor jullie een heel andere manier van aanpakken zijn? Wat zou een echte vernieuwing in jullie handelen zijn? Welke naam of titel zou je dat geven? Voor deze oefening noemen we dit: *'nieuw doen'*.
 - Onze manier van doen wordt vaak gestuurd door opvattingen en overtuigingen over hoe dingen werken. Welke gedachte of overtuiging over jullie werk is sterk aanwezig in jullie organisatie? Wat geloofden jullie tot nu dat nodig was om effectief te zijn? Welke naam of titel zou je dat geven? Voor deze oefening noemen we dit: *'oud denken'*.
 - Wat zou voor jullie organisatie een heel nieuwe opvatting zijn? Welke gedachte of overtuiging daagt de vorige uit? Welke naam of titel zou je dat geven? Voor deze oefening noemen we dit: *'nieuw denken'*.
 - b) Neem een flip-over en zet de gekozen titels als volgt in een kwadrant:



- c) Maak met elkaar tijd om voor elk van de vier kwadranten een paar voorbeelden te benoemen. Voor de voorbeelden *'oud doen x oud denken'* bevraag je de persoon wiens organisatie jullie gekozen hebben: hij/zij kan best vertellen hoe dit bij hen werkt. Voorzie voldoende tijd om voorbeelden te bedenken van *'nieuw doen x nieuw denken'*. Hier kunnen alle groepsleden over mee nadenken en suggesties geven.

- d) Kies tot slot één idee uit dat jullie bedacht hebben, en dat een potentiële hefboom is voor vernieuwing in de gekozen organisatie. Belangrijk criterium is dat de persoon wiens organisatie gekozen is, nieuwsgierig is naar de betekenis en mogelijke waarde van dit idee.

Design:

De toekomst samen vormgeven met rapid prototyping

Activiteiten:

1. Jullie hebben met elkaar gekozen om rond één ontwerp-thema te werken: een voorbeeld van nieuw denken & nieuw doen. De bedoeling van jullie werk nu is om als ontwerpers aan de slag te gaan: met elkaar te bedenken en uit te werken wat er zou kunnen gebeuren rond dit thema. Hoe maak je het concreter? Wat zouden jullie 'tot leven' kunnen brengen?

In deze eerste stap gaan jullie met elkaar brainstormen. Brainstorm zo veel mogelijk ideeën rondom jullie thema. Denk aan ideeën om stappen te zetten in de richting van de droom of het thema.

Brainstormregels:

- Stel je oordeel uit: wijs geen ideeën af
- Moedig wilde ideeën aan
- Bouw voort op de ideeën van anderen: 'ja, en' in plaats van 'ja, maar'
- Spreek om de beurt
- Schrijf elk idee op een post-it
- Ga voor veel ideeën

Zelfsturing en groepsrollen

Elke kleine groep leidt zijn eigen gesprekken, inhoud, tijd en verslag.

Het kan helpen om daarbij een paar rollen af te spreken. Verdeel ze zoals jullie willen.

Denk bijvoorbeeld aan:

- **Brainstorm facilitator:** houdt de brainstorm regels in het oog, en stelt vragen om de brainstorm aan de gang te houden.
- **Tijdsbewaker:** houdt de groep bewust van de tijd die nog rest.
- **Brainstorm radicaal:** daagt de groep uit met wilde ideeën en neemt geen genoegen met te vanzelfsprekende oplossingen.

2. Bekijk jullie ideeën. Leg bij mekaar wat samen hoort. Duid aan wat je met elkaar echt van belang vindt. Denk aan ideeën die je dadelijk een stap verder kan uitwerken in de richting van iets heel tastbaars (een leidraad, een tekening, een draaiboek, een procesflow, een onderzoeksopzet, ...).

Kies vervolgens één idee uit waar je verder mee aan de slag gaat.

Je hebt dadelijk maar tijd om van één idee een prototype te maken. Houd jullie andere ideeën nog wat bij de hand: misschien geven ze dadelijk nog inspiratie als je verder aan het ontwerpen bent.

3. Je brainstorm van net heeft geleid tot de keuze van één idee waarrond je een prototype of model kan ontwerpen en maken. Daarmee maak je zicht- en tastbaar wat een mogelijke manier is om jullie droom/thema te realiseren.

Bouw het prototype en maak het zichtbaar, bijvoorbeeld:

- een tekening
- een stripverhaal
- een drie dimensioneel model
- een rollenspel
- een flowchart
- een...

Als het prototype verschillende onderdelen heeft, kan je het werk verdelen in jullie groep.

4. Bereid jullie voor om gedurende 3 minuten jullie prototype te presenteren aan de hele groep. Daarbij vragen we jullie om goed duidelijk te maken hoe jullie prototype bijdraagt aan de droom waarvan jullie gestart zijn: wat is het, hoe werkt het, wat is de waarde ervan?