

De Zeilboot



POFA



5-30



25 min.

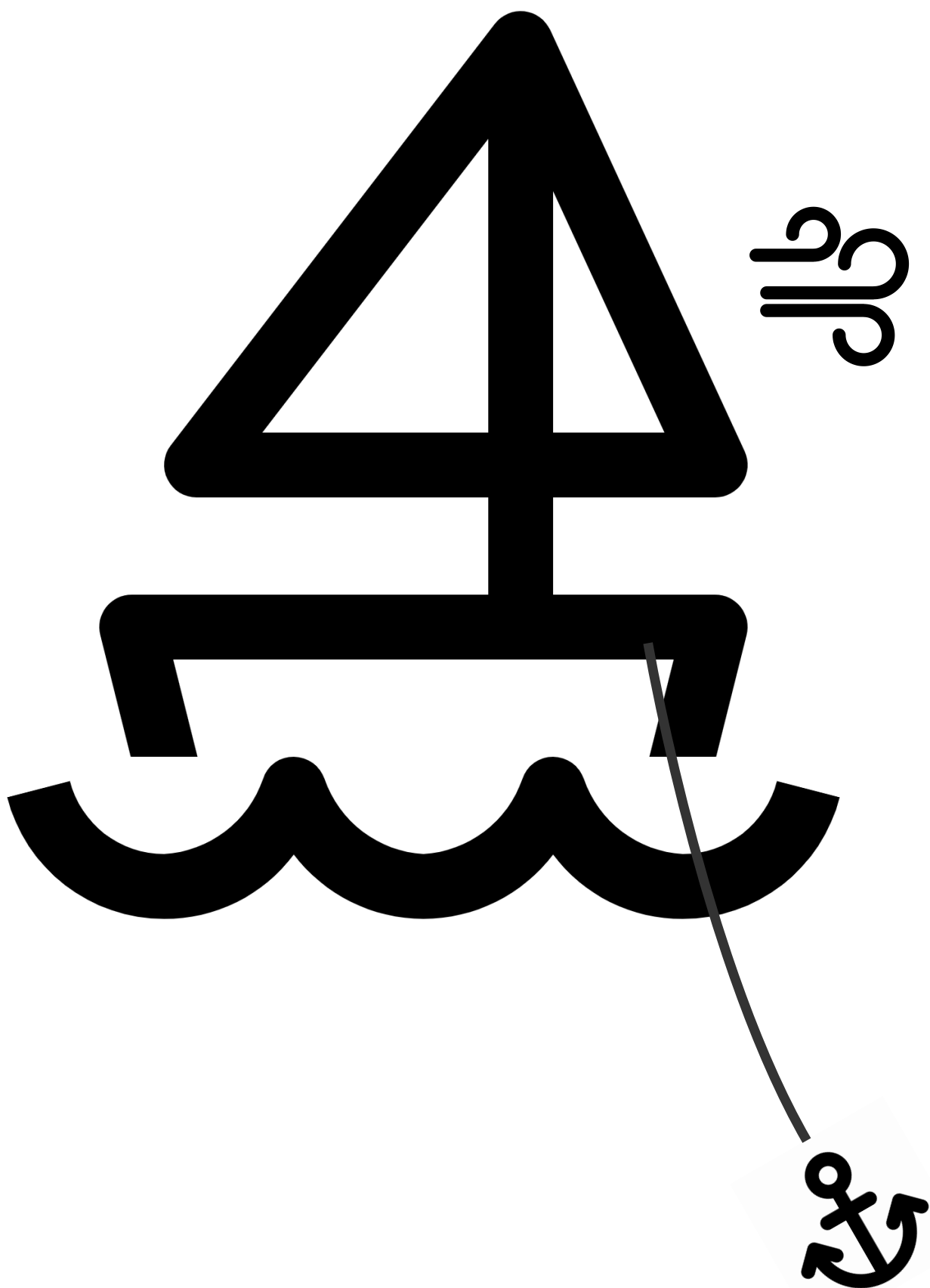


Doel:

Identificeer krachten en remmen bij onderwerp X, converteer remmen naar kansen.

Zorg voor A3-canvassen De Zeilboot (1 canvas per groep), post-its, stiften, 3 stemstippen p.p.

- 1. Uitleggen (3 min):** Licht het doel van de oefening toe en leg de metafoor uit: boven water = wat kracht geeft, onder water = wat afremt bij onderwerp X. [=oriëntatie]
- 2. Verkennen (10 min):** Groepjes schrijven antwoorden op post-its en plakken deze op het canvas. “Wat geeft kracht en wat remt af bij onderwerp X?” [=divergeren]
- 3. Reflecteren en stemmen (5 min):** Laat deelnemers 3 stemstippen p.p. plakken bij de remmende factoren die voor hen het meest bepalend zijn.[=convergeren]
- 4. Doorvragen (5 min):** Vraag: wat remt het meest? Start met “*Hoe kunnen we ...?*” om deze rem om te zetten in een kans. [=vervolg]



Speeddate



8-30



25 min.



Doel:

Leer snel verschillende middelen en toepassingen herkennen.

Als je wilt dat deelnemers de inhoud van een set middelen (bijv. werkvormkaarten uit de EDIT-pack) snel tot zich nemen, kun je een speeddate organiseren. Zet twee rijen stoelen tegenover elkaar. Elke deelnemer krijgt bijv. een werkvormkaart.*

1. **Uitleggen (2 min):** Pitch jouw werkvorm in 1 min per persoon in 2 min per ronde. Vertel ook hoe je deze gelijk in zou kunnen zetten in een volgende bijeenkomst, workshop of les. [=oriëntatie]
2. **Pitch rondes (16 min):** Wissel van partner na elke ronde tot iedereen gepitcht heeft. [=divergeren]
3. **Reflecteren (5 min):** Bespreek de meest interessante werkvormen en waarom. [=convergeren]

**) andere voorbeelden: boekentips of prototypes uitwisselen*

Parkeerwand



POFA



5-50



volledige
sessie



Doel:

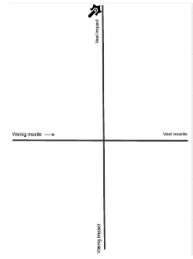
Parkeer off-topic ideeën en gedachten om bij het doel te blijven.

Zorg voor het A3-canvas Parkeerwand, post-its en stiften.

1. **Uitleggen (2 min):** Leg aan het begin van jouw sessie de bedoeling van de parkeerwand uit: het tijdelijk parkeren van nuttige maar niet-relevante ideeën voor deze sessie.
2. **Parkeren (doorlopend):** Plaats post-its met ideeën op het canvas tijdens sessie.
3. **Terugkoppelen (5 min):** Bespreek de ideeën op een gepland moment tijdens de sessie of plan een vervolgmoment waarop deelnemers zelf aan de slag gaan met de ideeën op de parkeerwand.
[=vervolg]



Impact matrix



POFA



5-30



25 min.



Doel:

Prioriteer ideeën op uitvoerbaarheid en impact.

Zorg voor een A3-canvas Impact Matrix, post-its en stiften.

- 1. Uitleggen (3 min):** De impact matrix zetten we in als ideeën generator voor de oplossing van een eerder benoemd probleem. Formuleer het probleem als kans met de '*Hoe kunnen we*'- vraag.
- 2. Plaatsen (15 min):** Brainstorm antwoorden waarbij elk antwoord op een post-it komt te staan. Bepaal per post-it de plaats in de matrix.
Voorbeeld: een idee waarvan de uitvoering weinig moeite kost, maar groots van impact is, komt links bovenin de matrix. [=divergeren]
- 3. Kiezen (5 min):** Selecteer drie ideeën: een quick win, redelijke impact en maximale impact. [=vervolg]



Veel impact

Weinig moeite →

Veel moeite

Weinig impact

Snap Decision



POFA



5-30



10 min.



Doel:

Selecteer snel wenselijke kaarten zoals attitude kaarten of EDIT-pack kaarten.

Zorg voor een kaartenset waar je snel over wilt beslissen welke kaarten je gaat gebruiken zonder in ellenlange discussies te geraken.

- Uitleggen (1 min):** Leg de kaarten ondersteboven in het midden; één persoon draait om en leest de kaart voor; iedereen roept tegelijk 'ja'/'nee' of 'misschien'. Sorteert op meerderheid zonder discussie. [=oriëntatie]
- Eerste schift (3 min):** Begin met de eerste kaart en dwing de groep tot een snelle 'ja', 'nee' of 'misschien'.
- Tweede schift (2 min.):** Herhaal het proces met de misschien-stapel; instrueer de groep nu definitief te kiezen tussen 'ja' of 'nee'. [=convergeren]
- Reflecteren (4 min):** Bespreek welke kaart uit de 'ja'-stapel het beste past bij wat ze willen bereiken. [=vervolg]

ACED-base opwarmer



Doel:

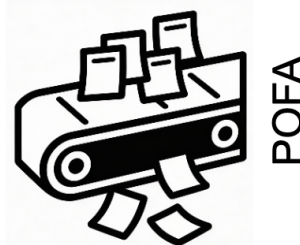
Oefen het ACED-base ontwerpproces met mini-flow voor gewenst gedrag en houding.

Zorg voor een set attitudekaarten en een EDIT-pack.

1. **Groeperen (1 min):** Vorm groepjes van zes en verdeel deze in twee drietallen; geef elk drietal drie werkvormkaarten en één attitudekaart. [=oriëntatie]
2. **Ordenen (5 min):** Elk team legt de drie werkvormen in een volgorde die de attitude op de attitudekaart stimuleert. [=convergeren]
3. **Uitleggen (5 min.):** Laat elk drietal de gekozen flow presenteren aan het andere drietal. [=vervolg]
4. **Reageren (1 min):** Het andere drietal reageert in één zin. [=divergeren]
5. **Kiezen en verdiepen (1 min):** Kies nog een laatste flow die je klassikaal doorneemt.

Als je echt aan de slag gaat met het ACED-base ontwerppleed, dan kies je uiteraard zelf de gewenste attitude en werkvormen. Ook hier ga je voor een flow die de gewenste attitude stimuleert.

De Lopende band



6-50



15 min.



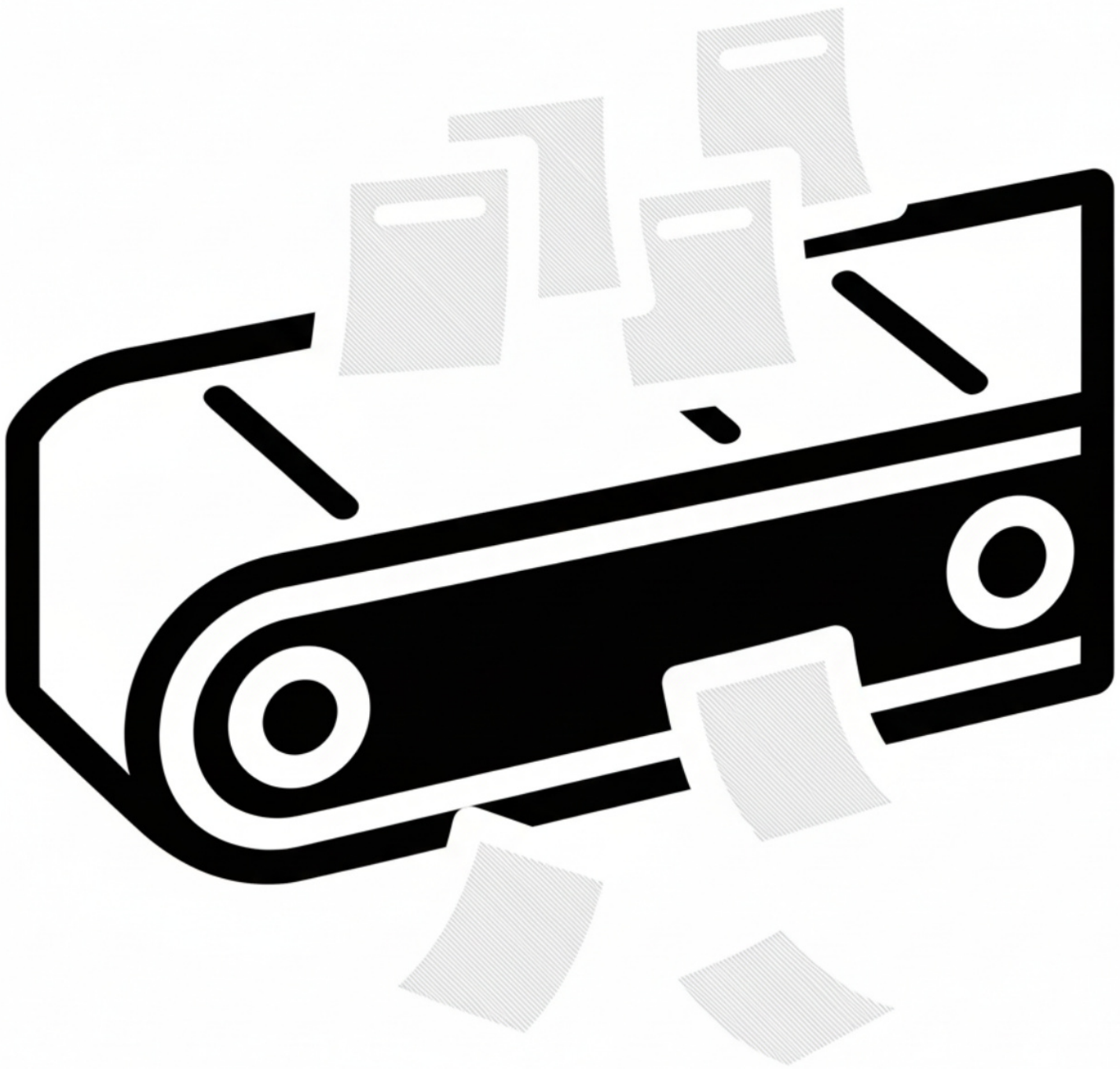
Doel:

Schift positieve en negatieve invloeden van een ontwikkeling.

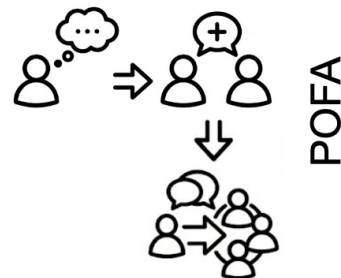
Zorg per groep van 10 voor het A3-canvas De Lopende band, twee kleuren post-its, stiften en stemstippen.

- Uitleggen (2 min):** Vorm groepen van max. 10 deelnemers. Geef in een zin aan welke ontwikkeling onder de loep genomen gaat worden. Bijvoorbeeld: De invloed van GenAI in de klas. [=oriëntatie]
- Genereren (5 min):** Tweetallen schrijven ideeën op post-its en plakken deze zichtbaar op het canvas. Positieve invloeden op één kleur worden bovenop de lopende band geplaatst; negatieve invloeden rollen van de lopende band. [=divergeren]
- Sorteren (3 min):** Twee personen clusteren gelijke post-its.
- Stemmen (5 min):** Geef elk tweetal 3 stemstippen om te stemmen op de meest positieve gevolgen; haal klassikaal de tops op. [=convergeren]

Mogelijk vervolg: welke werkvorm of toepassing kun je inzetten om het positieve effect te benutten/ in je voordeel te laten werken?



Think-Pair-Share



5-30



15 min.



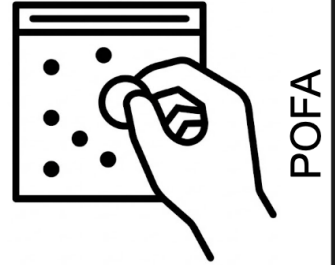
Doel:

Activeer iedereen, stimuleer individuele reflectie en wissel veilig uit.

Zorg voor een duidelijke vraagstelling en een timer.

1. **Uitleggen (1 min):** Deel de vraagstelling en geef de tijdsduur aan. Meld dat de uitkomsten straks gedeeld worden en vorm tweetallen (bijv. burens). [=oriëntatie]
2. **Denken (4 min):** Deelnemers denken individueel en in stilte na en schrijven hun punten op. [=divergeren]
3. **Delen (5 min):** Geef een signaal bij de wisseling naar duo's. Wissel ideeën uit en vergelijk perspectieven. [=convergeren]
4. **Uitwisselen (5 min):** Haal plenair enkele antwoorden op, bespreek kort de verschillende perspectieven en sluit positief af. [=vervolg]

Note & Vote



5-30



25 min.



Doel

Beslis snel en democratisch over een verzameling vraagstukken of ideeën.

Zorg voor een groot bord/A3-canvas, post-its, stiften en 3 stemstippen p.p.

1. **Uitleggen (2 min):** Leg uit dat we democratisch de belangrijkste ideeën gaan selecteren om focus aan te brengen, zonder in discussie te gaan. Iedere stem telt even zwaar. [=oriëntatie]
2. **Verzamelen (8 min):** Vraag deelnemers om in stilte na te denken over vraagstukken of ideeën, deze op post-its te schrijven en op te hangen. [=divergeren]
3. **Stemmen (10 min):** Geef elke deelnemer 3 stickers. Instrueer: beslis in stilte welke drie ideeën resoneren. Plak alle stemstippen. Het mag ook op eigen inbreng. [=convergeren]
4. **Bespreken (5 min):** Bespreek plenair de ideeën met de meeste stippen (het resultaat is direct zichtbaar) en bepaal de eerste vervolgstap. [=vervolg]

De Vuurtoren



POFA



5-30



25 min.

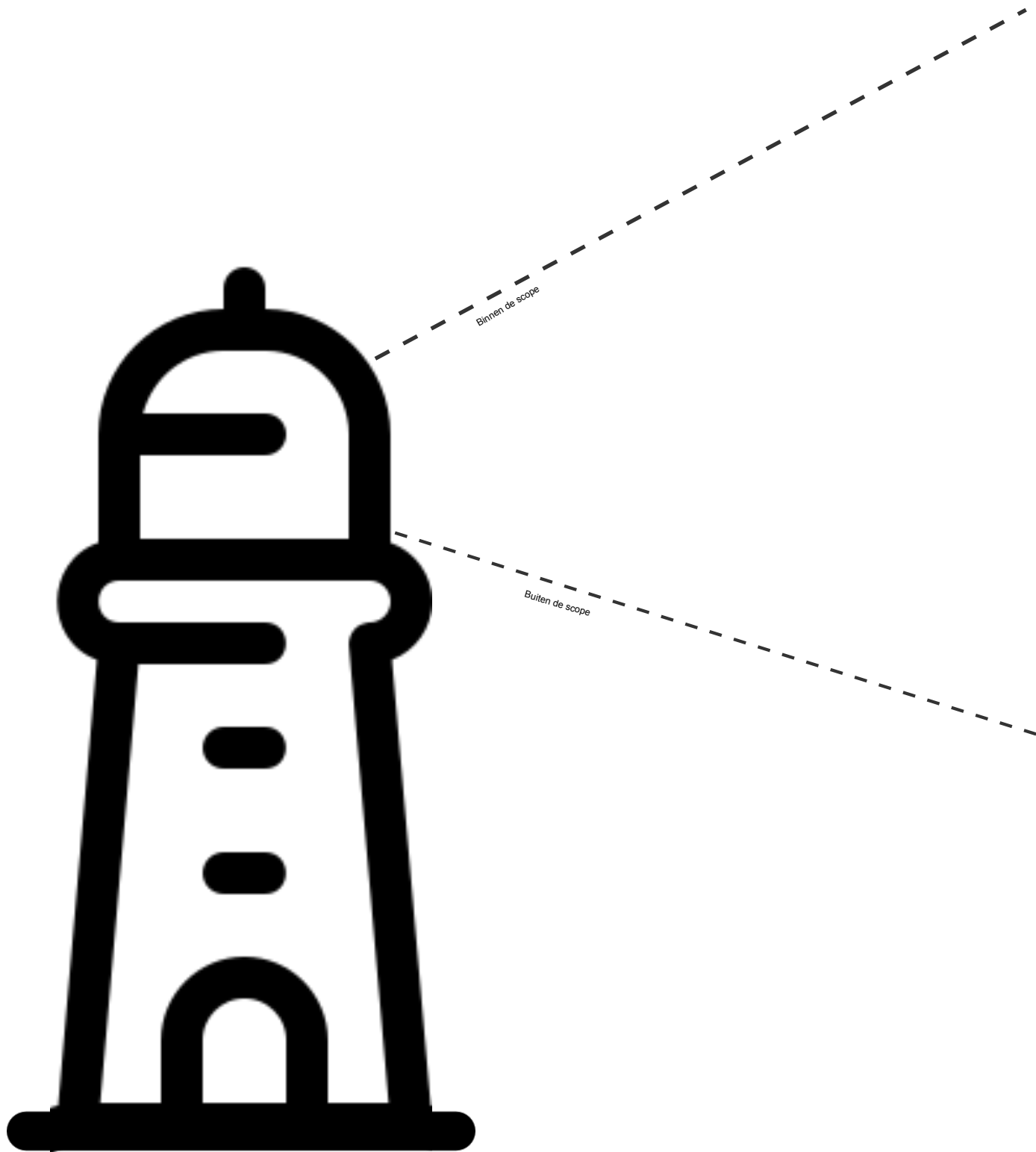


Doel:

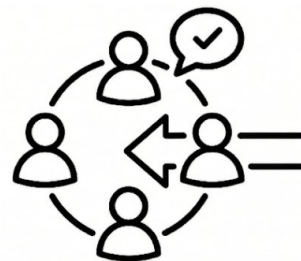
Creëer helderheid over wat essentieel is binnen het onderwerp (binnen scope), en wat afleiding is (buiten scope).

Zorg voor een A3-canvas De Vuurtoren (1 per groep), post-its en stiften.

- 1. Uitleggen (2 min):** Licht de metafoor toe: de lichtbundel van de vuurtoren staat voor de projectscope (focus). De donkere zee eromheen is alles wat (nu) buiten de scope valt. [=oriëntatie]
- 2. Overleggen (5 min):** Laat duo's nadenken over wat het ontwerp vraagt. Laat elk duo minimaal drie kernwoorden op post-its schrijven. [=divergeren]
- 3. Scope bepalen (8 min):** Deelnemers plakken hun post-its op de poster. **In het licht:** Harde doelen, kernactiviteiten en must-haves. **In het donker:** Ideeën die afleiden of wensen voor later. [=convergeren]
- 4. Reflecteren (10 min):** Bespreek de opbrengsten plenair. Is iedereen het eens met wat er in het licht staat? Wat betekent dit voor de volgende stappen? [=vervolg]



Check-in



POFA



5-30



15 min.

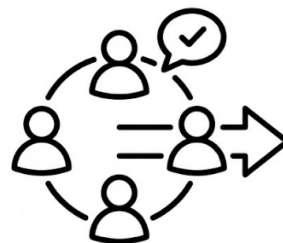
Doel:

Peil de sfeer, verbind deelnemers en verhoog de focus voor een productieve start.

Zorg voor een voorbereide check-in vraag.

1. **Uitleggen (2 min):** Stel een korte, open vraag aan de groep. Instrueer dat het antwoord maximaal één zin per persoon mag zijn om het tempo erin te houden. [=oriëntatie]
2. **De ronde (10 min):** Iedereen beantwoordt de vraag in een snelle ronde. Voorbeelden: 'Welke kleur voel jij je vandaag?', 'Wat is je focus voor nu?', 'Wie zit er naast jou?' of 'Welke drank voel jij je vandaag?' [=oriëntatie]
3. **Afronden (3 min):** Bedank voor het delen en vat de sfeer eventueel in één zin samen. Maak direct de brug naar het inhoudelijke doel van de bijeenkomst. [=vervolg]

Check-out



POFA



5-30



15 min.

Doel:

**Evalueer de sessie en activeer
eigenaarschap voor blijvende impact.**

Zorg dat de check-out past bij de informatie die je uit de groep wilt halen.

- 1. Uitleggen (2 min):** We kijken terug (evaluatie) en vooruit (borging). [=oriëntatie]
- 2. Afronden (10 min):** Er zijn veel manieren om een check-out te organiseren. Hier drie opties:
 - Benoem in één woord wat je van de sessie vond.
 - Deel drie acties: één op korte termijn, één op middellange en één op lange termijn.
 - Wat is de eerste stap die je morgen zet? [=vervolg]