

Middelen

Werkvormen die co-creatie mogelijk maken



Middelen – Processen – Praktijken – Impact



HOGESCHOOL
ROTTERDAM

Toekomstmakers

Colofon

Deze publicatie is onderdeel van een vierluik dat tot stand is gekomen naar aanleiding van de openbare les *Mensgericht onderwijs ontwerpen mét en zónder stekker* van lector dr. ir. Ivo Vrouwe (Lectoraat Docentprofessionalisering en blended onderwijs, Hogeschool Rotterdam).

De publicaties zijn ontwikkeld in samenwerking met de kenniskring van het lectoraat en vormen een reactie op de vragen, uitdagingen en inzichten die tijdens de openbare les centraal stonden. Elk deel verkent een ander perspectief op mensgericht onderwijsontwerp binnen een VOCA-wereld, ondersteund door praktijkvoorbeelden, ontwerpprincipes en onderzoek.

Lector

dr. ir. Ivo Vrouwe

Lector Docentprofessionalisering en blended onderwijs
Hogeschool Rotterdam

Kenniskring & auteurs

- Bianca Luijpen – Middelen, Werkvormen die co-creatie mogelijk maken.
- Leendert Dorst – Processen, Stap-voor-stap ontwerpen in een dynamische onderwijspraktijk.
- Ipek Yesil – Praktijken, Samen navigeren door complexiteit en professionele groei.
- Niek van den Bogert – Impact, Hoe onderwijsinterventies werken én wat ze opleveren.

Vormgeving

Floortje van Ree, Annelotte Franke

Uitgave

Kenniscentrum Talentontwikkeling, Hogeschool Rotterdam
Rotterdam, 2025

Inhoudsopgave

Inleiding.....	5
De zine middelen.....	7
1. Doelgerichte middelen in een complexe wereld.....	9
1.1 Wat zijn middelen?.....	9
1.2 Wat doen de middelen?.....	10
1.3 Welke middelen heeft het lectoraat gebruikt?.....	12
1.4 Welke middelen hebben toegevoegde waarde in de complexe wereld?.....	20
2. Hoe zet je deze middelen zelf in?.....	22
2.1 Transfer: Hoe buig je middelen om naar je eigen lesinhoud en werkpraktijk?.....	23
2.2 Succesvol inzetten: waarmee staat of valt de organisatie en toepassing van een middel?.....	26
3. Handige bronnen.....	28
4. Uitdagingen Bingo.....	31
Literatuur.....	33
Begrippenlijst.....	34

Inleiding

“Wie heeft er nog ideeën voor de workshop van morgen?”

Stilte.

Hmm. Was mijn vraag niet duidelijk? Kom op, zo moeilijk is het toch niet? Heeft echt niemand een idee vandaag en sta ik er alleen voor?

Ho!

Nee, je staat er niet alleen voor. Wat jij kunt gebruiken is een middel waar jouw collega's of studenten zich over kunnen buigen. Een middel zoals een “placemat” waarbij in groepen van vier jouw collega's of studenten eerst zelf nadenken, dan overleggen en tot een gezamenlijk idee komen die zij aan jou en de groep gaan voorleggen. De concrete ideeën vliegen je om de oren – nu is het alleen nog een kwestie van gezamenlijk kiezen en uitwerken.

Benieuwd naar de middelen die het lectoraat heeft ontworpen?



Check de site van het lectoraat
Docentprofessionalisering en
blended onderwijs.



Als docent weet je: onderwijs is nooit af. Ontwerpen, testen, aanpassen en verbeteren – alles gebeurt steeds opnieuw, samen met collega's, het werkveld en studenten.

Curriculumontwerp vraagt om flexibiliteit die aansluit bij de snel veranderende wereld en de actualiteit van het onderwijs bewaakt. Co-creatie brengt het curriculum verder door actief gebruik te maken van elkaars kennis, perspectieven en vaardigheden. Dit betekent dat een curriculumontwikkelaar niet alleen vakinhoudelijk sterk moet zijn, maar ook een onderzoekende, nieuwsgierige houding nodig heeft, passend bij een iteratief proces waarin leren centraal staat.

Het lectoraat Docentprofessionalisering en blended onderwijs aan Hogeschool Rotterdam zet vol in op de professionalisering van docenten als ontwerpers en facilitators van hun eigen onderwijspraktijk. Daarbij wordt niet gewerkt volgens vaste routes, maar door het proces van ontwerpen en herontwerpen. Praktijken, processen en middelen zijn steeds opnieuw aangepast op basis van bevindingen en feedback uit de praktijk – van prototype, naar low-fi, naar high-fi. Fouten en lessen zijn onderdeel van het leerproces en worden actief gedeeld als impuls voor groei en innovatie.

Om kennis en ervaring te bundelen, zijn vanuit het lectoraat vier zines ontwikkeld die los van elkaar te lezen zijn. Elk zine biedt een behapbare, praktijkgerichte verdieping van een aspect van facilitatie en onderwijsontwikkeling.

De zine Middelen

Deze uitgave over middelen biedt concrete handvatten om (ontwikkel)processen te ondersteunen. Hier en daar vind je dikgedrukte woorden; deze woorden kun je eventueel opzoeken in de **begrippenlijst** achterin deze zine.

Middelen zijn geen bijzaak, maar sleutels tot beweging en resultaat. Ze maken ervaringen en denkprocessen zichtbaar en deelbaar en vormen daarmee het fundament voor samenwerking en gezamenlijke uitkomsten. Of het nu gaat om een kaartenspel, canvas, of interactieve werkvorm – doelgericht inzetten van een middel maakt samen leren en ontwikkelen mogelijk. Iteratie is hierbij het uitgangspunt: **een middel is nooit 'af', maar groeit mee met het proces, het inzicht en het doel van de groep.**

1. Doelgerichte middelen in een complexe wereld

"Zonder een middel of werkvorm blijft een probleem vaak onopgelost; het inzetten van het juiste middel brengt mensen daadwerkelijk bijeen om samen tot een uitkomst te komen."

– N. Brörman, Movisie

1.1 Wat zijn middelen?

Middelen zijn de tastbare en digitale materialen die een facilitator inzet om groepen te ondersteunen en hun collectieve denkracht zichtbaar en hanteerbaar te maken. Ze vormen de toolkit van de facilitator: van eenvoudige post-its en kaartensets tot complexe grensobjecten, zoals canvassen en spelvormen die interdisciplinair samenwerken bevorderen.

Het bijzondere aan deze middelen is dat ze meer zijn dan alleen hulpmiddelen; ze slaan bruggen tussen verschillende perspectieven en disciplines, waardoor complexe vraagstukken inzichtelijk worden gemaakt.

In facilitatietrajecten zijn middelen onmisbaar om abstracte ideeën te concretiseren en het groepsproces te structureren. In het onderwijs verbinden ze abstracte doelen met concrete acties, bijvoorbeeld bij onderwijsontwerp of curriculumontwikkeling. In een snel veranderende en onvoorspelbare wereld bieden middelen structuur, houvast en inspiratie. Ze helpen teams om vanuit diverse invalshoeken samen een helder beeld van het probleem en mogelijke oplossingen te vormen.

1.2 Wat doen de middelen?

Middelen als motor van het proces

Het lectoraat put uit de principes van **design thinking**, die laten zien dat middelen als canvassen, prototypes en persona's onmisbare schakels zijn in voortdurende iteratie —ze staan niet los van het proces, maar vormen samenhangende bouwstenen voor ontwikkeling (Dekker, 2020). **Prototyping** bijvoorbeeld maakt ideeën tastbaar en geeft ruimte voor experimenteren; het is een middel om leren door doen te stimuleren. Geen middel betekent geen gezamenlijke uitkomst — middelen activeren het collectieve denkproces en maken samenwerking zichtbaar en beheersbaar.

Middelen als gedeelde taal en 'speelwereld'

Daarnaast bieden middelen, zoals visualisaties, modellen en gestructureerde workshops, een gedeelde taal die communicatie vloeiender maakt. **Gamestorming** benadrukt het belang van het creëren van 'speelwerelden' — alternatieve realiteiten waarin men experimenteert en nieuwe ideeën verkent. Deze speelse en toch doelgerichte benadering vergroot creativiteit en betrokkenheid en helpt met het navigeren in het onbekende.

Neuropsychologisch effect van werken met spel als middel

Neuropsychologisch onderzoek wijst uit dat spel en hands-on werkvormen, zoals **LEGO Serious Play**, de betrokkenheid en het geheugen versterken. Het fysieke bouwen van modellen stimuleert diepere verwerking en emotionele verbinding, wat leidt tot krachtige inzichten en duurzame resultaten. De combinatie van experimenteren, ervaren en reflecteren maakt middelen tot krachtige motoren in complexe ontwikkelprocessen.

Iteratie, flexibiliteit en co-creatie

De uitdaging ligt in het kiezen van het juiste middel op het juiste moment, passend bij het doel en de context. In complexe omgevingen is er geen kant-en-klare oplossing; middelen moeten meebewegen met nieuwe inzichten en veranderende kaders. Iteratie, flexibiliteit en co-creatie staan centraal in het gebruik van middelen die de weg naar innovatieve, gedragen oplossingen mogelijk maken.

Wetenschappelijke onderbouwing

Bronnen zoals Teun den Dekker (2020) benadrukken dat **design thinking** een mindset en toolkit is, waarbij middelen onlosmakelijk verbonden zijn met het proces van actief leren en samen creëren. **Gamestorming** (Gray e.a., 2010) toont aan hoe speelse, gestructureerde games helpen om creatieve blokkades te doorbreken en als katalysator te dienen voor innovatie. **LEGO Serious Play** (Kristiansen, 2014) onderstreept neuropsychologische voordelen van bouwen en verhalen vertellen voor collectieve intelligentie en leerervaringen.

Middelen als dragers van betekenis en verbinding

Middelen zijn daarmee niet alleen praktische tools, maar ook krachtige dragers van betekenis en verbinding, essentieel voor succes in onze steeds complexere wereld. Ze nodigen uit tot exploratie, openheid en samenwerking; cruciale ingrediënten voor het ontwerpen van toekomstgericht en inclusief onderwijs.

1.3 Welke middelen heeft het lectoraat gebruikt?

Design the right thing, design things right

Bij het lectoraat hanteren we het principe "Design the right thing, design things right". Dit betekent dat we niet alleen aandacht besteden aan het zorgvuldig ontwerpen van professionele interventies (prototypes), maar ook blijven reflecteren op of we de juiste vraag stellen en beantwoorden.

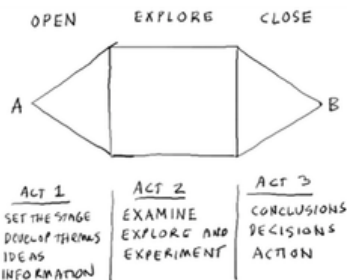
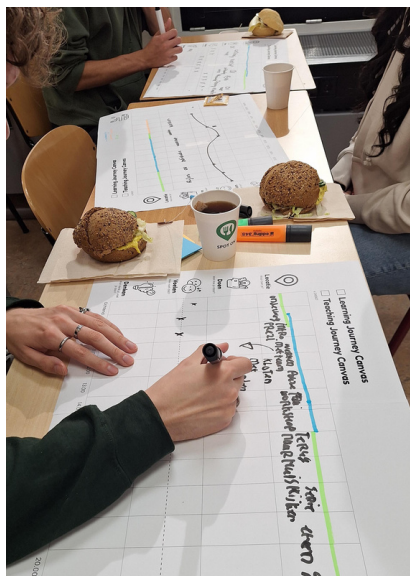


Fig 1. Design the Right Thing > < Design Things Right

In de diverse professionaliseringsprojecten die we hebben mogen ontwerpen, zetten we diverse middelen in. Deze middelen hebben we ontworpen, getest, geoptimaliseerd en iteratief verbeterd binnen een systemisch designproces. Dit varieert van **lo-fi** naar **hi-fi** middelen, steeds met een scherp oog voor het juiste middel op de juiste plek, passend bij de flow in het proces en de aard van de vraag: divergerend of convergerend.



De middelen die we gebruiken variëren van canvasvormen zoals de **Learning Journey**, het **ACED-base** ontwerpkleed, de **Parkeerwand**, **Impact Matrix**, **De Zeilboot** en **De Vuurtoren**, tot kaart- en spelvormen zoals het **Maatschappelijk Opgavenspel**, het **EDIT-pack**, **POFA-pack**, Leeractiviteiten pack en **EVA-pack**.

Daarnaast maken we gebruik van **serious play**, bijvoorbeeld met LEGO om leervragen visueel te maken, en **boundary crossing** als methode om leermiddelen te ontwikkelen tot bruikbare **boundary objects** binnen het onderwijs.



Al deze middelen vormen samen een rijk palet waarmee we professionals begeleiden en ondersteunen bij het ontwerpen, uitproberen en evalueren van hun onderwijsvernieuwingen.

Het 7P-framework als startpunt voor middelontwerp

Bij het lectoraat starten we elke professionaliseringsopdracht met zorgvuldig uitvragen, geïnspireerd door het **7P-framework** uit **Gamestorming** (Gray, e.a., 2010). Dit raamwerk helpt ons om de fundamenteën te leggen: Waarom komen we samen? Wat is het concrete doel? Wie zijn erbij? en Hoe organiseren we het proces?.

Pas wanneer deze vragen helder zijn, ontwerpen we een serie middelen die elkaar versterken en het proces begeleiden.

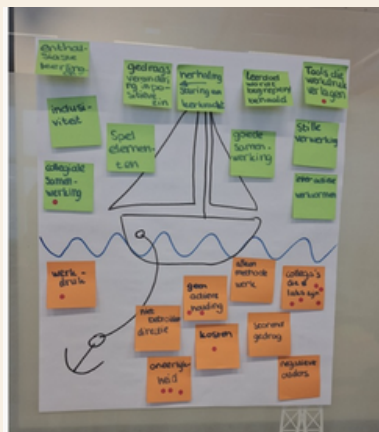
Casus Rotterdam Mainport Institute – RMI

Bij het Rotterdam Mainport Institute (RMI – Hogeschool Rotterdam) krijgen we het verzoek een professionaliseringstraject van drie bijeenkomsten te organiseren. Het thema is 'Ontdekken': ontdek wat werkt in jouw onderwijs, bij jou in de klas.

Als docent ben je vrij in de invulling van jouw lessen. De vakinhoud is van tevoren bepaald, maar jij bent de regisseur in jouw klaslokaal. Dat betekent dat jij de vakinhoud aan kunt bieden zoals jij denkt dat het beste is voor jouw studenten.

Elke docent wil zo veel mogelijk rendement uit zijn lessen, maar loopt ook tegen uitdagingen aan. We starten daarom met het ontdekken van wat er goed en minder goed gaat in het onderwijs. Hiervoor gebruiken we de metafoor van de zeilboot: welke aspecten van het onderwijs geven jou de wind in de zeilen (energie en kracht), en welke remmen je af? (Wat zit er in de weg?)

Nu gaan we gamestormen!



De eerste gamestormvraag: Waarom is verandering nodig?



"Waar willen we verandering?"
"Waar gaat het goed?"

15

De tweede gamestormvraag: Hoe zou dat eruit kunnen zien?



We gaan verder rond een nieuw canvas:

Impact Matrix.

Op een flip-over tekenen we een matrix met op de x-as 'weinig moeite -- veel moeite' en op de y-as 'weinig impact -- veel impact'.

In groepen bedenken deelnemers diverse antwoorden op de vraag "Hoe kunnen we onze studenten in een actieve houding krijgen?". Elk antwoord komt op een post-it en wordt in de matrix geplaatst, zonder te schiften.

Uit de groepsdiscussie komen ideeën als **gamification**, activerende werkvormen en het betrekken van de beroepspraktijk. Er wordt gekozen voor een middenweg: activerende werkvormen die niet te veel voorbereiding vragen, maar wel impact hebben.

De derde gamestormvraag: Hoe gaan we hiermee aan de slag?



Vanuit het lectoraat hebben we het middel **EDIT-pack** ontworpen. De EDIT-pack is nieuw voor de deelnemers, maar het lectoraat zet het voor de derde keer als lo-fi (geprint versie) ontwerp in. De deelnemers krijgen drie werkvormen toebedeeld en doen een **forced-to-fit**-oefening:

Geef aan hoe je deze werkvormen in een logische volgorde zet om de vraag "Hoe krijgen we onze studenten in een actieve houding" te beantwoorden. Bespreek ook kort hoe elke werkvorm bijdraagt.

Een forced-to-fit-oefening laat teams bewust kiezen en werkvormen verbinden tot een samenhangend proces. Zo voorkom je willekeur en krijg je een heldere verklaring waarom bepaalde werkvormen nuttig zijn in het veranderproces.

De vierde gamestormvraag: Wat gaan we uitproberen?



Met 20 **EDIT-pack** kaarten en het **ACED-base** ontwerpkleed gaan de deelnemers aan de slag. Ze richten zich op de actieve houding die ze willen stimuleren, noteren lesdoelen, kiezen een passende leeractiviteit en selecteren daar binnen een werkvorm.

Vervolgens overleggen docenten welke werkvorm het beste aansluit bij hun studenten en of deze daadwerkelijk effectief zal zijn. Dit is het cruciale moment waarop de input van studenten onmisbaar wordt.

Participatief ontwerpen gebeurt samen mét de student en vóór de student. Door hun kritische vragen en meedenken, scherpen de studenten het ontwerp aan en bepalen ze welke werkvormen hen het meest motiveren om een actieve houding aan te nemen.

Indien nodig schakelen ze meerdere werkvormen aan elkaar om studenten te activeren of het leerdoel stapsgewijs op te bouwen. Tot slot zetten ze het te verwachten gedrag op het ontwerpkleed: waaraan zie je straks of de werkvorm succesvol zijn en studenten een actieve houding aannemen?



De vijfde gamestormvraag 5: Wat is onze verandering?



In het ACED-base ontwerpkleed worden docenten en studenten uitgedaagd om het gedrag te benoemen dat zij willen zien wanneer een werkvorm succesvol is en studenten daadwerkelijk een actieve werkhouding aannemen. Dit helpt om concrete, observeerbare doelen te formuleren waar het traject op kan worden getoetst.

Daarnaast biedt het **EVA-pack** evaluatiemiddelen voor docenten om de effectiviteit van hun ontwerp te meten. Met een kijkwijzer die aandachtspunten aangeeft, kunnen zij systematisch observeren en beoordelen in hoeverre de werkvorm bijdraagt aan de gewenste actieve houding.

Cruciaal is ook de feedback van studenten zelf. Wij raden docenten aan samen met studenten te reflecteren op de ervaringen met de werkvormen en te bespreken in hoeverre studenten vonden dat zij actief konden deelnemen aan de les. Deze informatie vormt de basis voor terugkeer naar de volgende professionaliseringsbijeenkomst, waar docenten en studenten gezamenlijk de ontwerpcirkel doorlopen van herontwerpen, uitproberen en evalueren.

Op deze manier blijft het proces dynamisch en lerend, met een voortdurende focus op verbetering en daadwerkelijke gedragsverandering.

Integratie in de praktijk: van voorbereiding tot verbetering

We koppelen grondige voorbereiding aan doordachte middelen, waardoor professionalisering niet vrijblijvend blijft, maar richtinggevend en levendig wordt. In de praktijk betekent dit dat we de stappen uit het proces – van het gebruik van het 7P-framework, het inzetten van het canvas De Zeilboot, de prioritering via de Impact Matrix, het selecteren van werkvormen uit het EDIT-pack en het verzamelen van feedback van studenten – als één doorlopende cyclus blijven gebruiken.

Docenten passen deze aanpak toe in hun eigen lessen en reflecteren voortdurend op de resultaten. De inzet van verschillende middelen en werkvormen, en het evalueren van het daadwerkelijke gedrag van leerlingen en studenten, zorgt voor een beweging van 'leren voor de professional' naar 'professioneel leren in actie'. Op die manier ontstaat een dynamisch en doelgericht professionaliseringstraject dat blijvend bijdraagt aan de kwaliteit van het onderwijs.

1.4 Welke middelen hebben toegevoegde waarde in de complexe wereld?

In de complexe wereld hebben de toegevoegde middelen vanuit het lectoraat concreet bijgedragen door structuur, focus en inspiratie te bieden in situaties waarin onzekerheid en dynamiek hoog zijn. De belangrijkste toevoegingen zijn:

1. Canvasvormen voor systemisch ontwerpen

(zoals **De Zeilboot**, **De Vuurtoren** en **De Lopende band**) die abstracte en soms diffuse thema's tastbaar maken en gedeeld inzicht creëren.

2. Kaartspellen

(**EDIT-pack**, **POFA-pack**, Leeractiviteiten-pack, **EVA-pack**, **Maatschappelijke Opgavenspel**) die diversiteit in perspectieven faciliteren en speelsheid introduceren in vaak zware, inhoudelijke gesprekken.

3. Serious Play

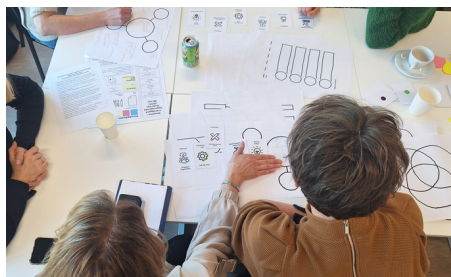
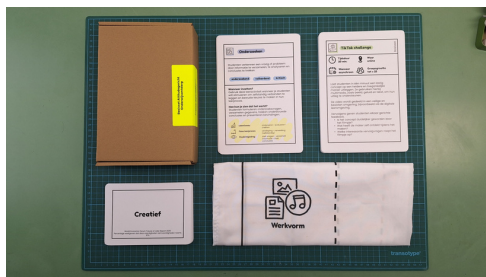
werkvormen zoals LEGO, die creatieve expressie en nieuwe verbindingen stimuleren, buiten het traditionele denkkader.

4. Iteratieve ontwerpmethoden

(**lo-fi** naar **hi-fi**) die de ruimte bieden voor experiment, evaluatie en verfijning in kleine stappen, passend bij de adaptieve aard van complexe vraagstukken.

Deze middelen zijn gekozen en ontworpen om docenten aan te moedigen out-of-the-box te denken en samen (met studenten) toe te werken naar oplossingen en continu te leren en bij te sturen. Daarmee versterken ze handelingsbekwaamheid en veerkracht in een veranderlijke context.

Twee middelen van het lectoraat:

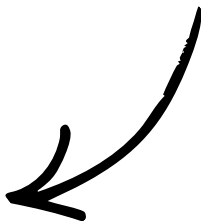


ACED-base ontwerpkleed en EDIT-pack Maatschappelijke opgavenspel

Denkvraag: Welk middel van het lectoraat maakt jou enthousiast?

Goed om te weten

De middelen die wij noemen in deze zine vind je terug op de LDBO middelen pagina:



2. Hoe zet je deze middelen zelf in?

*"Vertel het me en ik zal het vergeten.
Laat het me zien en ik zal het onthouden.
Laat het me ervaren en ik zal het me eigen maken."
— Benjamin Franklin*

Zelfstandig aan de slag met de middelen

Om docenten zo goed mogelijk te ondersteunen hebben we elk ontworpen middel uitgewerkt in een handleiding, quickstart gids en/of facilitatie-kaart. Hiermee kunnen docenten zelfstandig en zonder extra begeleiding een middel inzetten in hun eigen onderwijspraktijk of ontwerpssessies.

Deze uitwerkingen bevatten niet alleen de praktische stappen, maar ook handige facilitatievragen. Zo krijgt de docent het gevoel er niet alleen voor te staan, maar wordt de sessie toch met focus en diepgang begeleid.

Deze aanpak bevordert eigenaarschap en flexibiliteit bij docenten, waardoor zij de middelen naar eigen inzicht kunnen inzetten en aanpassen aan hun specifieke context en behoefte. Zo kunnen zij het volle potentieel van de middelen benutten, zonder afhankelijk te zijn van externe begeleiding.

2.1 Transfer: Hoe buig je middelen om naar je eigen lesinhoud en werkpraktijk?

Transfer van middelen betekent niet simpelweg een werkvorm kopiëren en in je eigen les plakken. Het vraagt om bewuste regie en reflectie: wanneer helpt een middel écht om beweging te creëren bij jou en je studenten? Het is essentieel om stil te staan bij de context en de leerdoelen, zodat het gekozen middel echt aansluit bij wat jij wil bereiken in jouw eigen klaslokaal.

In deze bewustwording past ook een kritische blik op de middelen zelf. Welke middelen zijn onmisbaar en welke kun je prima vervangen door (digitale) alternatieven die flexibeler zijn of beter aansluiten bij je huidige middelenarsenaal? Door vaker digitale tools te overwegen, vergroot je je wendbaarheid en blijf je actueel met je aanpak.

Daarnaast helpt het om afhankelijkheid van je eigen favoriete tools te voorkomen. Hoewel het verleidelijk is om vast te houden aan wat vertrouwd is, kan dit innovatie en diversiteit in werkvormen in de weg staan. Door te verbinden met een breed palet aan middelen creëer je meer speelruimte en voorkom je dat je beperkt bent in je aanpak.

Eigen regie over het gebruik van middelen betekent ook dat je reflectief blijft: check regelmatig of het middel nog steeds past bij de situatie en de groep. Door deze dynamiek ontstaat een lerende professionele praktijk waarin middelen steeds opnieuw passend worden gemaakt, in plaats van rigide toegepast.

Praktische tips voor succesvolle transfer:

- **Pas middelen altijd aan de eigen context aan.** Gebruik voorbeelden, thema's of vragen die specifiek zijn voor jouw leerlingen en lesinhoud om relevantie te vergroten (Gray, e.a., 2010).
- **Experimenteer met variaties.** Probeer een werkvorm eerst in een kleine setting uit en bekijk wat je kunt verbeteren voordat je deze opschaaft.
- **Gebruik digitale alternatieven waar passend.** Dit maakt middelen toegankelijker en combineert traditionele werkvormen met moderne middelen.
- **Reflecteer samen met collega's en studenten.** Dit schept betrokkenheid en leidt tot waardevolle inzichten om middelen verder te ontwikkelen.
- **Werk met facilitatievragen in de facilitatie-kaarten of handleidingen.** Deze ondersteunen je in het aansturen van de werkvorm, zelfs zonder extra begeleiding.
- **Creëer een veilige en open leeromgeving.** Zoals AJ & Smart in *The ultimate guide to workshop facilitation* aangaf: "Creating a space where people feel heard and respected is the foundation for effective learning and change." Doordat deelnemers zich gehoord voelen, ontstaat meer eigenaarschap en transferkracht (AJ&Smart, 2023).

- **Maak ideeën tastbaar via bouw- en speelmomenten.** Door te bouwen kun je de complexiteit van een vraagstuk verhelderen: "Through hand and mind, ideas become real and actionable." Dit stimuleert actieve betrokkenheid en beter begrip (Kristiansen & Rasmussen, 2014).
- **Kies werkvormen die natuurlijk aansluiten bij je groep.** Houd het eenvoudig en inclusief. "The best structure is the one that feels like it emerges naturally from the group, energizing rather than constraining the participants." Dit vergroot de kans dat middelen effectief worden toegepast en duurzaam worden geïntegreerd (Lipmanowicz & McCandless, 2013).

Door deze tips te combineren met eigen reflectie en praktijkervaring vergroot je de kans dat je het middel niet alleen overneemt maar dat ze écht impact heeft in jouw onderwijspraktijk.

2.2 Succesvol inzetten: waarmee staat of valt de organisatie en toepassing van een middel?

Het slagen van een middel in een professionele bijeenkomst hangt voor een groot deel af van hoe jij als facilitator deze kiest, aanpast en inzet op het specifieke sessiedoel.

Een eerste belangrijke tip is om abstracte vraagstukken altijd concreet en bespreekbaar te maken. Dit zorgt ervoor dat deelnemers zich verbonden voelen en dat gesprekken doelgericht verlopen. Visualisaties en werkvormen kunnen hierbij krachtig ondersteunen, maar het is cruciaal om het visuele aspect af te stemmen op de groepssamenstelling. Niet elke groep werkt hetzelfde en verschillende doelgroepen hebben verschillende werkvormen nodig om mee te komen.

Casus College van Bestuur-proof werkvormen verzinnen

Een voorbeeld hiervan is de voorbereiding van een spel voor het College van Bestuur. Dit is een formele groep die zich waarschijnlijk niet comfortabel voelt bij actief staan of zitten in een werkvorm. Een werkvorm waarbij zij met rode en groene kaarten aangeven of een bewering waar of niet waar is, sluit beter aan bij hun stijl en dynamiek. Zo wordt de werkvorm concreet en passend gemaakt voor de groep, waardoor betrokkenheid en input worden vergroot zonder dat het geforceerd aanvoelt.

Gebruik daarnaast tijdsmanagementtechnieken zoals timeboxing om sessies strak en effectief te houden. Parking lots helpen om zijpaden te parkeren zonder het hoofdproces te verstoren. Ook mood checks zijn waardevol om snel de groepsenergie en betrokkenheid in te schatten en indien nodig bij te sturen. Een krachtige aanpak is het combineren van middelen: geen enkele werkvorm staat op zichzelf, maar ze vormen samen een proces. Het samenstellen, of 'componeren', van meerdere werkvormen en canvassen vormt dan een doorlopende flow, waarbij elk middel het volgende ondersteunt. Deze aanpak, zoals ook beschreven in **Zine Processen**, helpt om complexe processen behapbaar te maken en continu aan te passen aan behoeften en inzichten van de groep.

Door bewust deze tips te volgen bij de keuze en toepassing van middelen verhoog je de kans op een succesvolle en betekenisvolle bijeenkomst.

3. Handige bronnen

*"The best facilitator doesn't take center stage
— they create the stage for others."*

- 'The ultimate guide to workshop facilitation. AJ&Smart

Bij het ontwikkelen en inzetten van middelen voor professionalisering hebben we ons niet alleen gebaseerd op **gamestorming**, maar ook geput uit andere inspirerende bronnen die ons hebben geholpen tools en werkvormen zo effectief mogelijk over te dragen en te verankeren.

Aanbevolen leestips voor verdieping en toepassing

- ***Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*** – Gray, Brown & Macanufo

Wat levert het jou op? Praktische, speelse en bewezen werkvormen die helpen om creativiteit te stimuleren, samenhang aan te brengen en complexe vraagstukken te verkennen. Ideaal om professionele processen te verlevendigen en collega's of studenten te activeren.

- ***The ultimate guide to workshop facilitation*** – AJ & Smart

Wat levert het jou op? Een handzame gids vol concrete tips en technieken om bijeenkomsten te faciliteren, interactie te bevorderen en het proces doelgericht te sturen. Perfect voor docenten die hun facilitatievaardigheden willen versterken en zelf vertrouwen willen krijgen in het begeleiden van groepssessies.

- ***Building a Better Business Using the Lego Serious Play Method***
– Kristiansen

Wat levert het jou op? Een verrassende en toegankelijke methode om complexe ideeën tastbaar te maken en groepsdynamiek te verbeteren via creatieve 'building'-sessies met LEGO. Onmisbaar voor wie wil experimenteren met visuele en ervaringsgerichte werkvormen.

- ***Liberating Structures*** – Lipmanowicz & McCandless



Wat levert het jou op? Een verzameling laagdrempelige, krachtige werkvormen die gelijkwaardigheid en creativiteit stimuleren in teams. Ideaal voor het creëren van betrokkenheid en het genereren van nieuwe inzichten, zonder ingewikkelde voorbereiding.

- ***EDU010*** – Krachtige werkvormen en tools voor doelgericht onderwijs!



Wat levert het jou op? Edu010 helpt je didactische doelen scherpstellen en effectief integreren in lessen. Ontdek passende werkvormen en educatieve tools voor maximale leerimpact.

- **Leermiddelen lectoraat Docentprofessionalisering en blended onderwijs**



Wat levert het jou op? Op deze site vind je alle middelen en tools die in deze zine zijn langsgesproken, verzameld en toegankelijk gemaakt door het lectoraat Docentprofessionalisering en blended onderwijs van Hogeschool Rotterdam.

Deze bronnen bieden samen een rijk palet aan methodieken en tools voor docenten en professionals die zelf aan de slag willen met middelen in hun onderwijspraktijk. Door kennis uit deze boeken te combineren met eigen reflectie en praktijkervaring, wordt transfer naar de eigen context veel effectiever en duurzamer.

4. Uitdagingen Bingo

"De grootste uitdaging bij het faciliteren is niet het vinden van de juiste middelen, maar het vermogen om flexibel in te spelen op de dynamiek en behoeften van de groep."

- AI (geïnspireerd door principes uit Gamestorming)

Omdat we het niet kunnen laten om jou te activeren middels een spel: de Uitdagingen Bingo.

Plan minstens vier uitvoeringen van de zestien uitdagingen die op de bingokaart op de volgende bladzijde staan. Je hebt pas een bingo als je een horizontale, verticale of diagonale vier op een rij hebt.



Ga snel naar de volgende bladzijde voor een leesbare versie van de Uitdagingen BINGO.

Heel veel plezier!

UITDAGINGEN BINGO

4 op en rij = Bingo.
Deel je succes met
Edu010@hrr.nl

Probeer De Zelfboot uit om abstracte vraagstukken concreet te maken.

Pas een werkvorm uit de EDIT-pack aan op jouw lespraktijk en voer deze uit.

Ontwerp een spel dat aansluit bij jouw sessiedoelen.

Leer je studenten beter kennen door hen het Learning Journey Canvas in te laten vullen.

Nodig studenten uit om mee te denken en te reflecteren op een uitgevoerde werkvorm.

Reflecteer op welke middelen ervoor zorgen dat er beweging wordt gecreëerd.

Gebruik faciliteervragen om zelfvertrouwen te krijgen in faciliteren.

Kies werkvormen op basis van de ingevulde Learning Journeys.

Integreer digitale alternatieven passend bij het doel en de groep.

Gebruik tijdsblokken (timeboxing) om sessies effectief te houden.

Zet mood checks en parking lots in om de energie en focus te bewaken.

Experimenteer met serious play, bijvoorbeeld LEGO, om ideeën tastbaar te maken.

Zorg dat je flexibel bent en een werkvorm op maat kunt maken als de situatie daarom vraagt.

Probeer een werkvorm meerdere keren uit en scherp deze per keer aan.

Vraag je studenten een werkvorm te noemen waar zij enthousiast van werden.

Experimenteer met werkvormen uit een van onze favoriete boeken: *Liberating Structures*.

Een speelse kaart vol kleine experimenten met grote impact op jouw facilitatiepraktijk.



Literatuur

AJ&Smart. (2023). *The ultimate guide to workshop facilitation*.
<https://www.workshopper.com/post/the-ultimate-guide-to-facilitation>

Dekker, T. den. (2020). *Design Thinking* (Hoofdstuk 4). Noordhoff Groningen.

Gray, D., Brown, S., & Macanuso, J. (2010). *Gamestorming: A playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers* (p. 77). O'Reilly Media.

Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). *Building a better business using the LEGO Serious Play method*. Wiley.

Lipmanowicz, H., & McCandless, K. (2013). *The surprising power of liberating structures: Simple rules to unleash a culture of innovation*. Liberating Structures Press.

Facilitator School (z.d.) <https://www.facilitator.school/glossary>.

FunRetrospectives. (z.d.). <https://www.funretrospectives.com>

Gamestorming. (z.d.). <https://www.gamestorming.com>

Liberating Structures. (z.d.).

<https://www.liberatingstructures.com/ls>

Begrippenlijst

7P framework

Het 7P-framework is een checklist die helpt om een bijeenkomst of professionaliseringsopdracht grondig voor te bereiden en gericht te laten zijn. Het bestaat uit zeven elementen:

- Purpose: Waarom organiseer je deze bijeenkomst? Wat is het doel?
- Product: Welk concreet resultaat wil je bereiken?
- People: Wie moeten er deelnemen en welke rollen hebben zij?
- Process: Welke methode of agenda gebruik je om het doel te bereiken?
- Pitfalls: Welke valkuilen of risico's zijn er en hoe voorkom je die?
- Preparation: Wat moet er vooraf goed geregeld of voorbereid worden?

Practical concerns: Wat zijn de praktische details zoals tijd, locatie en faciliteiten?

ACED-base

Attitude Centred Educational Design is een manier van ontwerpen waarbij de gewenste houding en gedrag van de student het uitgangspunt vormt.

Boundary crossing

Het werken en leren op de snijvlakken tussen verschillende disciplines, vakgebieden of organisaties, waarbij nieuwe inzichten ontstaan door de ontmoeting van verschillende perspectieven.

Boundary object Een boundary object is een hulpmiddel of middel dat verschillende groepen helpt om samen te werken, ook als ze verschillende talen, ideeën of werkwijzen hebben. Het is iets dat iedereen herkent en begrijpt, maar waar ze elk hun eigen betekenis aan kunnen geven. Een voorbeeld is een tekening of model dat een team gebruikt om samen een product te bespreken.

Design Thinking Design Thinking is een iteratieve methode om complexe problemen op te lossen door empathie met gebruikers, creatieve ideeën genereren, prototypen bouwen en testen. Het richt zich op oplossingen die wenselijk, levensvatbaar en haalbaar zijn via samenwerking en feedback.

EDIT-pack Een middel ontworpen door het lectoraat. Een kaartenset met werkvormen die onder negen soort leeractiviteiten vallen. EDIT staat voor **E**quality, **D**iversity, **I**nclusivity & **T**echnology.

EVA-pack Een middel ontworpen door het lectoraat. Een kaartenset met manieren om te evalueren. EVA staat voor Evalueren.

POFA-pack Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken deze kaarten om workshops, sessies of processen gestructureerd te begeleiden en te activeren. POFA staat voor **P**rofessionele **O**ntwikkel **F**acilitatie.

Learning Journey Canvas	Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken dit canvas om studenten in een informele setting hun dagelijkse patronen van studie, werk, reizen en privéleven visueel in kaart te laten brengen door locaties, activiteiten, gevoelens en gedachten per uur vast te leggen.
Gamestorming	Gamestorming is een methode waarbij spellen en spelregels worden gebruikt om creatief denken, innovatie en samenwerking te stimuleren in meetings en workshops.
Gamification	Gamification is het gebruik van spelelementen, zoals punten, badges of levels, in niet-spel situaties om gedrag te motiveren, betrokkenheid te vergroten of leren te bevorderen.
Hi-fi ontwerp	Een high fidelity ontwerp dat z gezegd ingekleurd is. De puntjes op de i zijn gezet: lettertypes, huisstijl, witruimte, materiaal zijn vastgelegd.
Impact Matrix	Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken dit canvas om ideeën te ordenen op twee assen: impact en benodigde moeite, zodat direct zichtbaar wordt welke opties de meeste waarde opleveren tegen de laagste inspanning. Zo helpt de matrix om gezamenlijk en onderbouwd te prioriteren welke ideeën als eerste worden opgepakt.

LEGO Serious Play LEGO Serious Play (LSP) is een gefaciliteerde methode waarbij deelnemers met LEGO-stenen driedimensionale modellen bouwen om gedachten, ideeën en complexe problemen tastbaar te maken en te bespreken.

Lo-fi ontwerp Een **low fidelity** ontwerp is het prototype dat nog relatief ver van het uiteindelijke resultaat ligt; het is enkel een schets. Voor een lo-fi ontwerp canvas begin je bijvoorbeeld met een brown-paper en post-its.

De Lopende band Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken dit canvas om de positieve en negatieve invloeden van een ontwikkeling duidelijk naast elkaar te zetten, alsof ze over een lopende band voorbij komen. Zo wordt zichtbaar welke factoren voortgang ondersteunen, welke juist tegenwerken en waar interventies het meest effect hebben.

Maatschappelijk opgavenspel Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken dit spel om onderwijsprofessionals, studenten en andere betrokkenen op een speelse maar gestructureerde manier samen te laten ontwerpen aan onderwijs rond urgente maatschappelijke vraagstukken.

Parking lot

Een parking lot in facilitatie is een hulpmiddel, zoals een flipover of digitaal bord, om off-topic ideeën, vragen of punten tijdelijk te parkeren tijdens een meeting of workshop. Dit houdt de discussie gefocust op de agenda, zonder ideeën te verliezen.

Parkeerwand

Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken dit canvas om off-topic ideeën, vragen en gedachten zichtbaar te parkeren, zodat de groep de focus kan houden op het gezamenlijke doel. Zo blijft waardevolle input bewaard zonder het proces te verstoren en kan deze op een passend moment alsnog worden opgepakt.

Participatief ontwerpen

Participatief ontwerpen is een ontwerpmethode waarbij ontwerpers en gebruikers of andere belanghebbenden actief samenwerken tijdens het ontwerp proces. Hierbij wordt niet voor mensen ontworpen, maar mét mensen, zodat het resultaat beter aansluit bij hun wensen en behoeften.

Prototyping

Prototyping is het proces van het maken van een voorlopige versie van een product.

Timeboxing

Timeboxing is een facilitatietechniek waarbij je een vaste hoeveelheid tijd toewijst aan een specifieke taak of activiteit. Dit helpt om gesprekken en oefeningen binnen een workshop, vergadering of project op schema te houden en te voorkomen dat onderwerpen uitlopen.

De Vuurtoren

Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken dit canvas om gezamenlijk zicht te krijgen op wat een groep vooruit helpt en tegenhoudt bij vraagstuk X, én om helder te maken wat écht essentieel is binnen de scope van het ontwerp en wat slechts afleiding is daarbuiten. Zo worden remmende factoren én randzaken omgezet in concrete kansen en gefocuste keuzes die de beweging richting het gewenste doel versterken.

De Zeilboot

Een middel ontworpen door het lectoraat. Facilitators gebruiken dit canvas om gezamenlijk zicht te krijgen op wat een groep vooruit helpt (wind) en wat deze tegenhoudt (ankers) in relatie tot vraagstuk X. Daarbij worden de remmende factoren expliciet omgezet naar concrete kansen en acties die de beweging richting het gewenste doel versterken.

