

BuitengoeedX11



Frank Evers | frank@perfectstorm.nl



Programma:

1. Community design en transitie

2. Werken met Mural

Deel 1

Leren en ontwerpen voor een
veranderende wereld



Uitdagingen voor leerlingen



Onze uitdaging





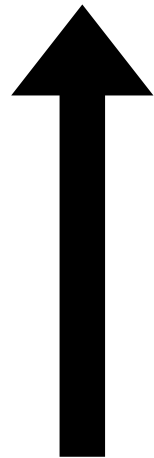
**Education is a global
social innovation challenge**

in a Complex World

**To foster deep learning so that all learners
contribute to the common good, address global
challenges and flourish in a complex world.**

Casus: onderwijs na Covid

Onderwijs in
onzekere wereld



Covid uitbraak

Complex

Ingewikkeld

Chaotisch

Simpel

What the students learned...

During her primary research phase, Ariana learned that many families which use the local food bank aren't aware of nutritional programs at their children's school.

In addition to collecting 100lbs. of fresh fruits & veggies for our local food bank, she created a resource parents can use in order to understand the services available to their children.

[Click here to view Ariana's comments.](#)



Complex -> Design

Variation of design objectives

Solving

Design preferable future



Design Thinking
Empathy
Satisfaction

Proposing

Design possible futures



Speculative Design
Criticality
Provocation

Bridging

Design sustainable future



Transition Design
Holarchy
Passion

Drawn by Masaki Iwabuchi 2019



Solving

Design preferable future



Heden

Trendsignalen

TrendSignaalkaart

Met deze tool verzamelen we signalen van nieuwe trends en ontwikkelingen die impact hebben op onze toekomst

Waarnemer Keimpe de Heer
Email keimpe@perfectstorm.nl
Datum registratie 19 mei 2020
Locatie Linked-in

Beschrijving trendsignaal

prototypen van nieuw soort botjes die ons helpen met de 1.5m samenleving. Als wij onze verantwoordelijkheid niet kunnen nemen, doen zij het wel.

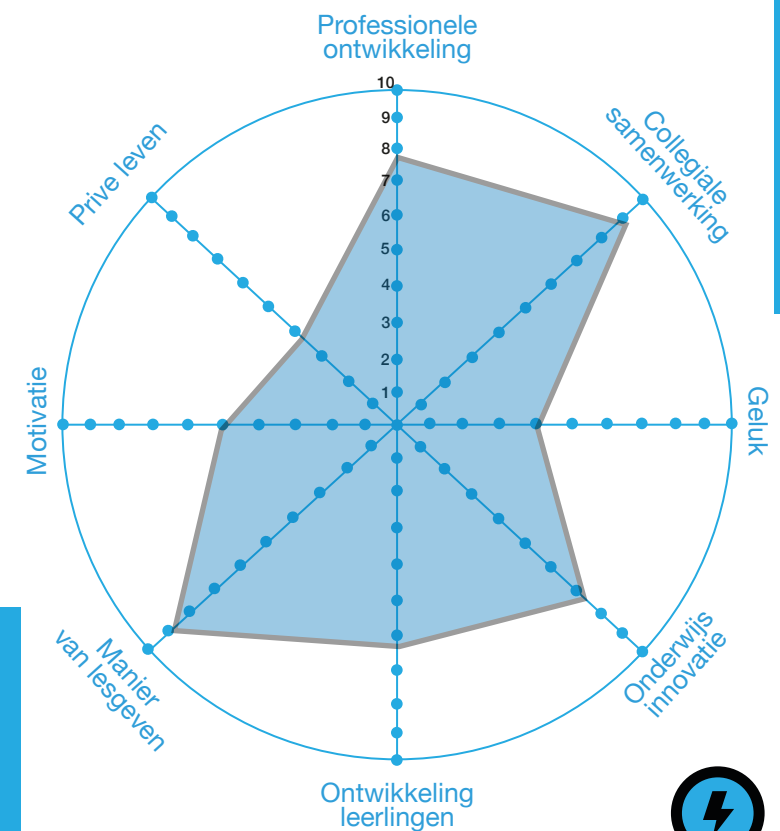
Signaleert een trend waarin we experimenteren met nieuwe vormen van sociale interactie en de wijze waarop we ons als mens tot elkaar verhouden



PerfectStorm.nl

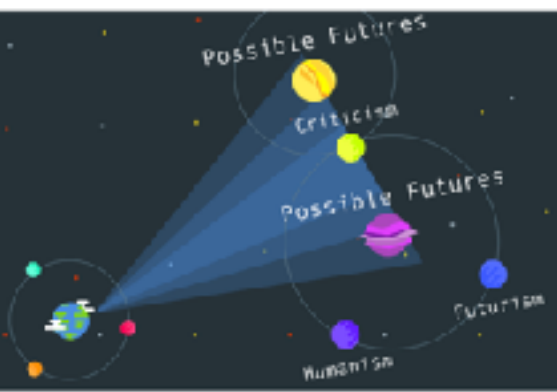
TrendSignaalkaart

Met deze tool verzamelen we signalen van nieuwe trends en ontwikkelingen die impact hebben op onze toekomst



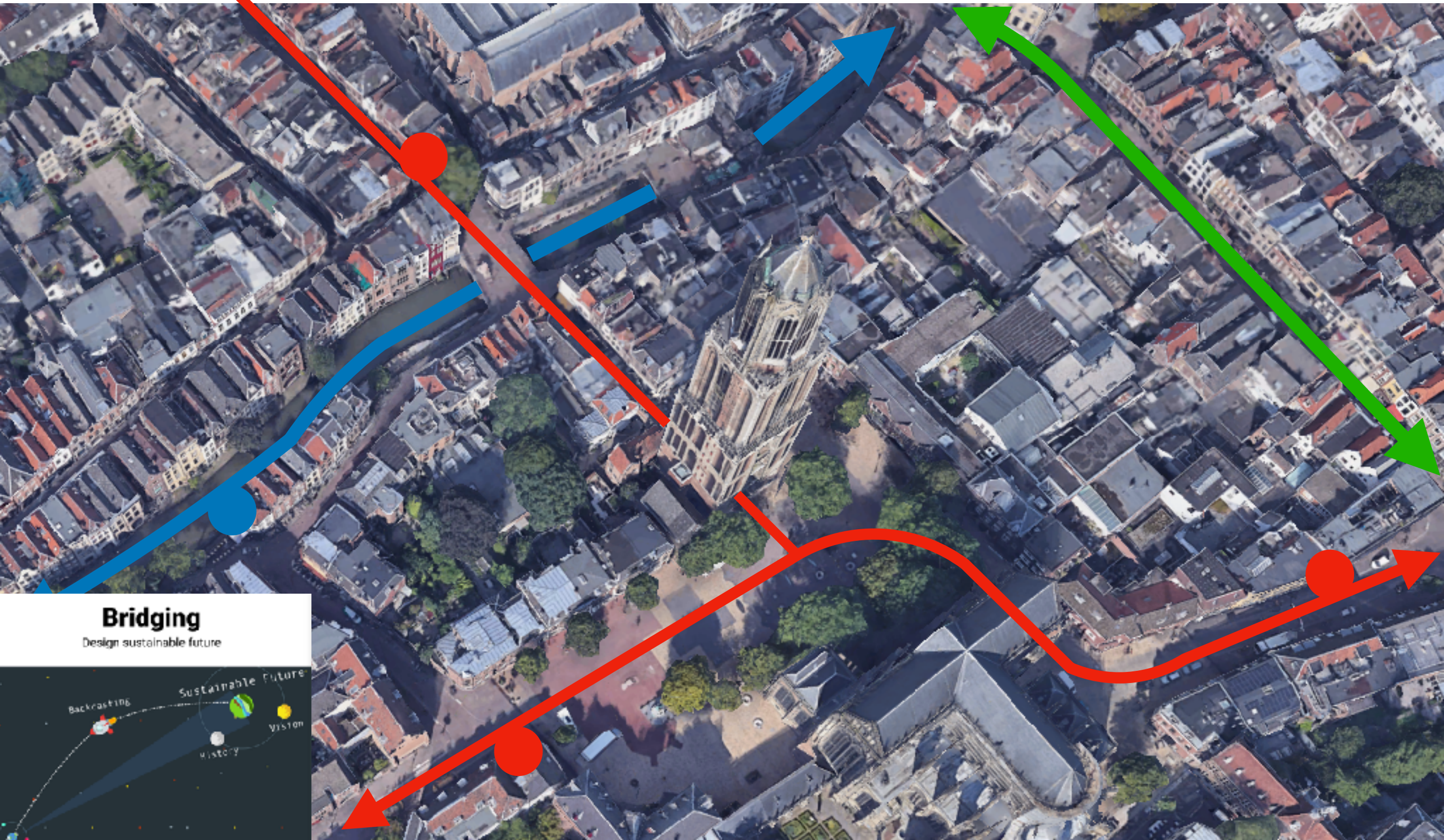
PerfectStorm.nl

Proposing
Design possible futures



InTransit 2020

nomadisch innovatiefestival

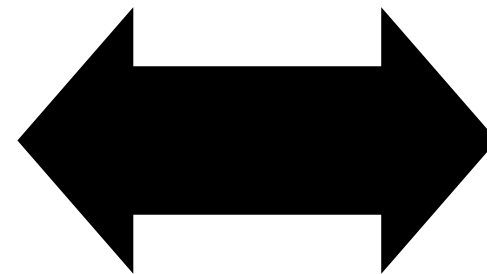
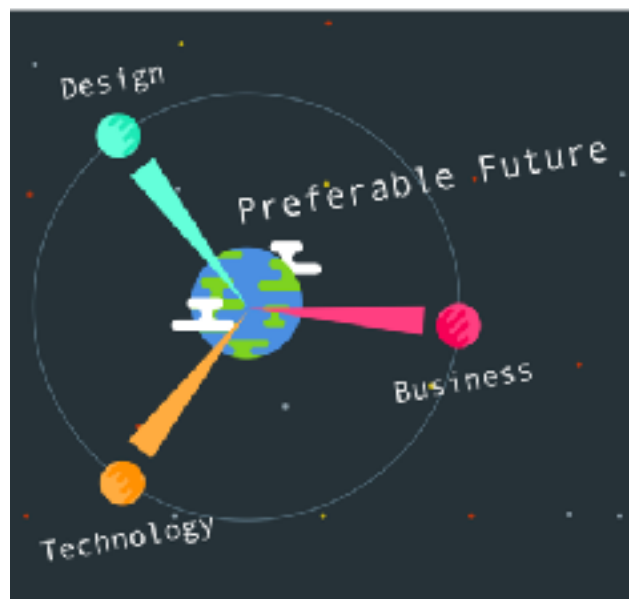


Bridging

Design sustainable future



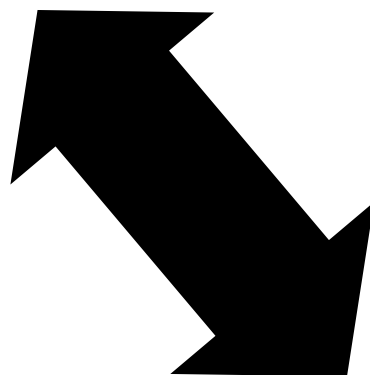
Design Thinking



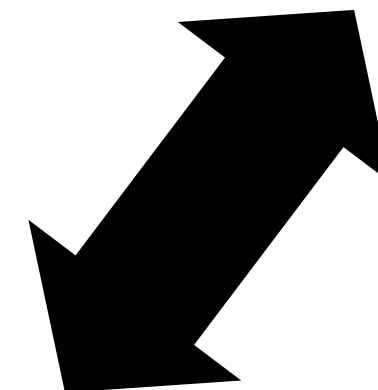
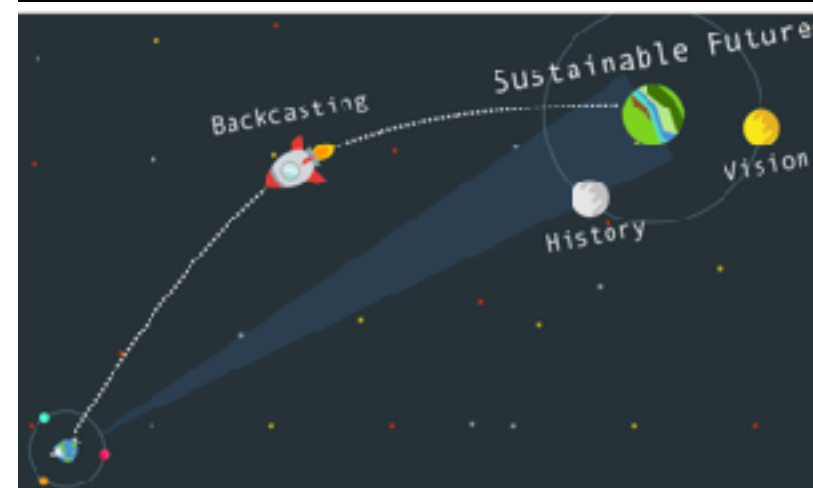
Futures Thinking



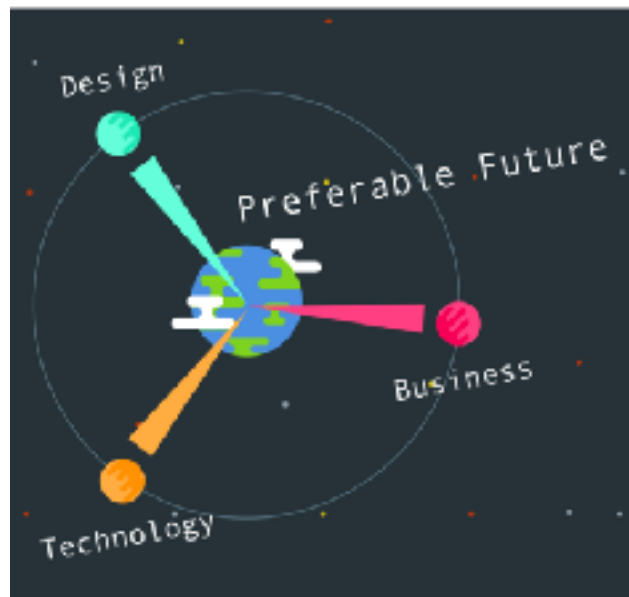
Design
Your
Thinking



Systemic Design



Producten

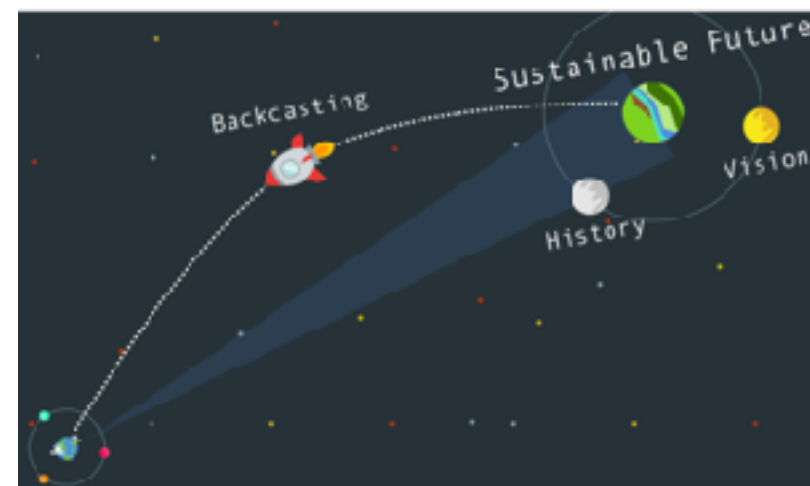


Scenario's

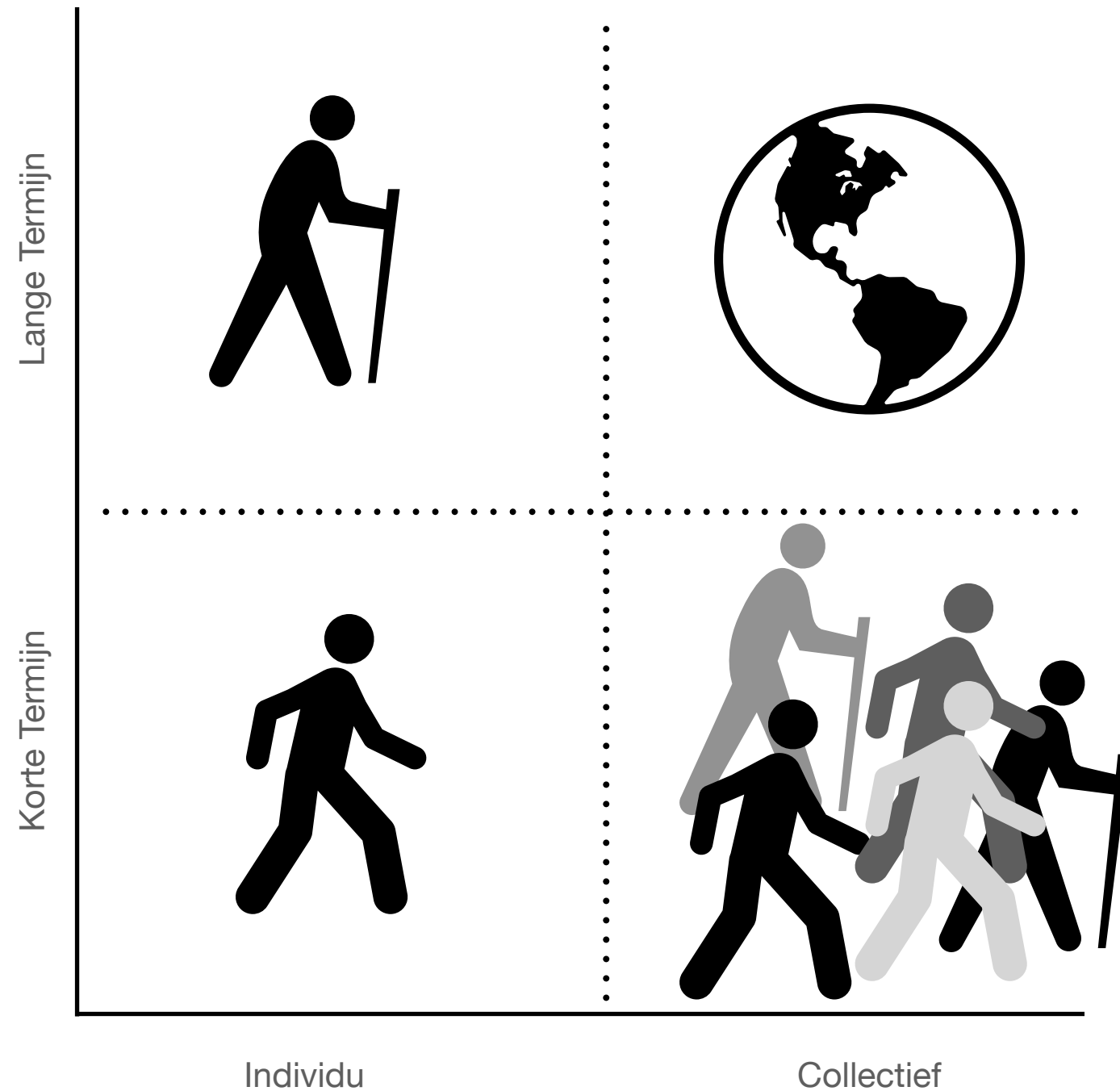


Design
Your
Thinking

Handelen



Impact en waardecreatie



Voorbeeld: Afstandsonderwijs



Post its mogen over elkaar. Ik sorteer ze straks

ANW:
Leerlingen die
nodig hebben met
het

PSH:
inzoomen op
persoonlijke
hulpvragen

HFR: Meehelpen
opzetten en
eventueel
beheren van een
mediatheek

TLT: Aanbod
SFSS voor
(pre)-examen
leerlingen

WET: Tijd
hebben om een
leerling écht te
helpen. Tijdens
de les is dat
niet altijd.

Deel 2

Design Your Thinking in Mural

WET: Leerlingen
een zinnvolle
invulling geven
aan de check-in
en -out

Een Molerleerling moet vooral
bewust zijn van zijn eigen
leerproces. Dan kan hij check-
in en out goed en effectief
benutten. Hij moet feedback
kunnen krijgen die hij nodig
heeft, kan huiswerk afmaken,
extra motivatie en een
persoonlijk praatje horen ook
erbij. Docent als klankbord.

Leerlingen zo
goed mogelijk
begeleiden bij de
keuze die ze
maken.

SLN: de leerlingen
geven hun dagdoelen
aan in de check-in. Ik
geef daar feedback
op. Uiteindelijk weet
elke leerling wat hij/zij
gaat doen die dag. In
de check-out wordt
dan gekeken in
hoeverre die
dagdoelen zijn
gehaald. Daarnaast
komt ook ter sprake
hoe het met de



Opdracht

1. Download de app 'Mural'
2. Open de Mural "even oefenen"
3. Plaats een vakantiefoto met een bijschrift op een post-it



Introductie
Mural verkennen



Principe 1

Wat is de impact op jou?

Scenario als vertrekpunt





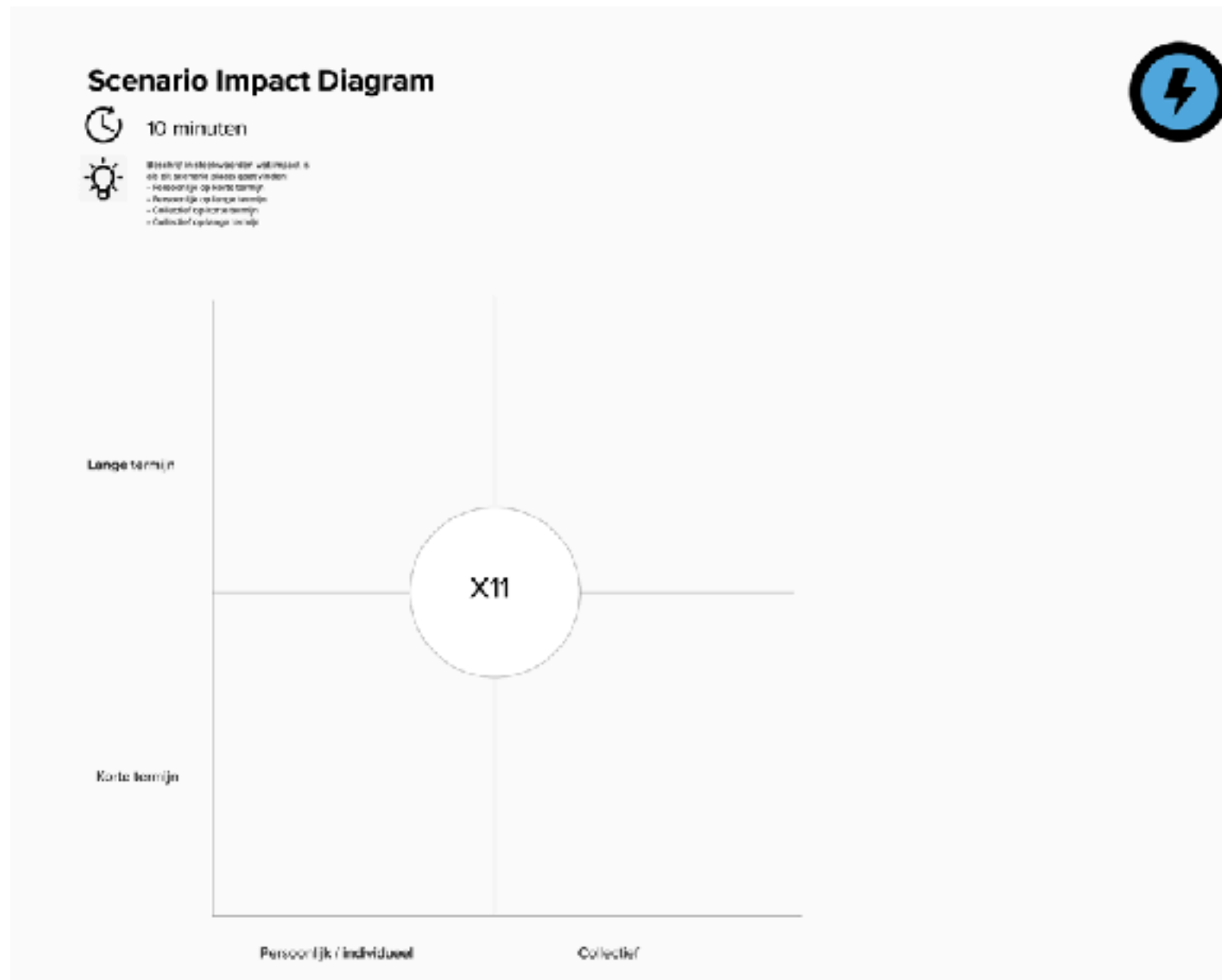
Opdracht

Scenario impact diagram

1. Neem een Postkaart vanuit de toekomst, uit de sessie van gisteren
2. Beschrijf in kernwoorden de impact op jou zelf en op de wereld, op korte en lange termijn. Geef het nummer aan op je post it.

Immersie 1
Impact van
scenario's

Casus: hybride onderwijs in een fluïde tijd



Van Stabieleit naar Veranderlijkheid

Van Tekst naar Beeldcultuur

Van Locatiegebonden naar Taakgebonden

Principe 2

A black and white photograph of a dandelion seed head. The seed head is in the center, with many seeds blowing away from it, creating a sense of movement. The background is black, making the white seeds stand out.

Wat wil jij met de wereld?



Opdracht

1. Formuleer op basis van de scenario's drie ontwerp vragen, gericht op:

- Locaties
- Didactiek
- Inhoud

Wat wil jij dat er verandert

Wat	Hoe kunnen we onderwijs op locatie	Hoe kunnen we Onderwijsproject / les	Hoe kunnen we Kennisontwikkeling
Actie	Herontwerpen	Herontwerpen	Herontwerpen
	Zodat	Zodat	Zodat
Iets verandert			



Principe 3

Wat kan jij in de wereld?



Opdracht

1. Formuleer op basis van de ontwerp vragen een mogelijk klein experiment dat je volgende week uit zou kunnen voeren.
2. Plaats dit beeld bij een scenario

BuitengoeedX11



Materialen downloaden:

<https://www.perfectstorm.nl/futures-thinking-kaartenset/>

Keimpe de Heer | keimpe@perfectstorm.nl

