

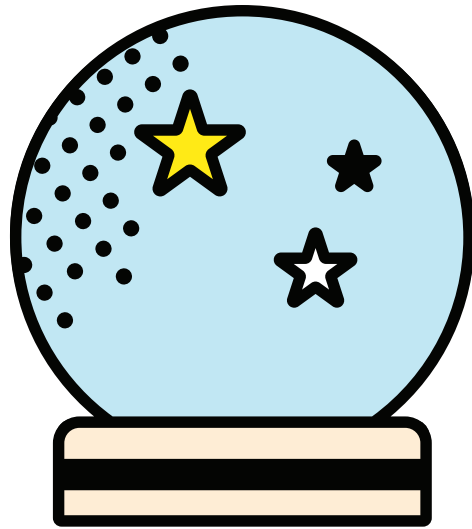
CMD kompas



werkkboek

kompas CMD

Werkboek



Leer
coaching

Auteurs

Michiel Bernsen
Hein Bijvoet
Aranea Feleus
Harold Konickx
Martha Lauria Baca
Charley Muhren

Illustraties (behalve wanneer anders vermeld) en verbeelding opdrachten

Charley Muhren

Vormgeving

Diederik Corvers

Department

Communication & Multimedia Design
Faculteit Digitale Media & Creative Industrie

Datum

juli 2026

Versie

5.0

Persoonlijke ontwikkeling richting een professionele digital designer

Fundament

Communication & Multimedia Design

Faculteit Digitale Media & Creative Industrie

26

27

Tijdens de doorlopende module leercoaching leer je jezelf kennen zodat je kan werken aan een toekomstbestendige loopbaan waarin menselijke vaardigheden leidend zijn en het ontwerpproces vorm wordt gegeven. Menselijke vaardigheden die niet vervangen kunnen worden door machines, robots of computers.

De toekomst is onzeker en levert vragen op. Welke banen zijn er nog in de toekomst? Hoe zien die eruit? Gaan er steeds meer mensen als succesvol digital designer aan de slag? Welke vaardigheden zijn dan van belang om in de toekomst een succesvolle digital designer te worden? Hoe ontwikkel je als digital designer innovatieve ontwerpen die leiden tot een betere omgeving? Hoe zorg je ervoor dat je de verbinding met je team behoudt? Hoe zorg je ervoor dat je je persoonlijke doelen haalt?

Bij de opleiding CMD zorgen we voor een veilige en stimulerende leeromgeving. Een omgeving is stimulerend als we deze vormgeven vanuit een groeimindset. Dat houdt in dat we ervan uitgaan dat kwaliteiten en vaardigheden ontwikkelbaar zijn.

De eerste anderhalf jaar vormen het fundament voor de hele opleiding CMD en zijn oriënterend en selecterend.

Tijdens leercoaching houden we ons bezig met:

- ⇒ De studieloopbaan
- ⇒ De beroepsloopbaan
- ⇒ Bildung: hoe ontwikkel je je als mens en als lid van de (ontwerp)-gemeenschap?

Deze thema's dragen eraan bij om succesvol te studeren aan de opleiding CMD en je voor te bereiden op een loopbaan als digital designer.

[1] Visie op leercoaching bij CMD

- 1.1 Welzijn van het individu en de groep
- 1.2 Krachtgerichte benadering
- 1.3 De wereld van het ontwerpen
- 1.4 Visual thinking technieken

[2] Belangrijke informatie in het fundament

- 2.1 Competentiegericht ontwikkelen en reflecteren
- 2.2 Studentinfo
- 2.3 De studentdecaan
- 2.4 Taalondersteuning

[3] Het CMD kompas

3.1 Terugkijken Wat heb ik gedaan?

Zelf aan de slag

- T1i** Breng je schoolloopbaan in kaart
- T2i** Eerst dacht ik... en nu denk ik...
- T3i** Interne studiegenoten
- T4i** Teken de scène
- T5i** Het duurzaamheidscanvas
- T6i** Mijn kijk op duurzaamheid
- T7i** Competenties tekenen
- T8i** Ontwerpkwaliteiten tekenen
- T9i** Cover story
- T10i** Canvas Ontwikkelgesprek

Samenwerken

- T1s** Reflectie op project



3.2 Waar sta ik nu? Wat weet en kan ik nu?

Zelf aan de slag

- N1i** Studievaardigheden in kaart
- N2i** Maak een eigen (of team) 'Wie ben ik?' mindmap.
- N3i** Hoe vol is jouw batterij?
- N4i** Flowmodel: waar zit ik?
- N5i** Flowmindmap
- N6i** Van kwaliteiten naar competenties
- N7i** Ontwerp je eigen wiel
- N8i** Het verkennen van waarden
- N9i** Cirkel van gezichtspunten
- N10i** Contextmap
- N11i** Canvas Mijn gebruiksaanwijzing.

Samenwerken

- N1s** Teamcanvas
- N2s** Teamuitdaging
- N3s** Teamfeedback
- N4s** De common ground matrix
- N5s** De diversiteitscirkel
- N6s** Feedback in 4 stappen
- N7s** Feedback aan de hand van het Johari-venster
- N8s** Boven en onder water



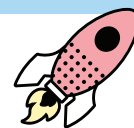
3.3 Vooruitkijken Wat wil ik ontwikkelen?

Zelf aan de slag

- V1i** Doelen stellen en behalen met roadmaps
- V2i** Maak je eigen studieplanning.
- V3i** Waar besteed ik mijn tijd aan?
- V4i** Uitstelgedrag uitstellen.
- V5i** Een toekomst waarin alle kwaliteiten samenkomen
- V6i** Een scenario van keuzes en gevolgen
- V7i** Wat wil ik dit project leren?
- V8i** Stroomschema
- V9i** Keuzes, keuzes, keuzes
- V10i** Stagecanvas
- V11i** Over 5 jaar
- V12i** Canvas Jaargesprek
- V13i** Jaar 2 assessment

Samenwerken

- V1s** Teamontwikkeling
- V2s** Hoe een team zou willen samenwerken
- V3s** Stop - start - doorgaan
- V4s** De Cirkeltechniek



Literatuurlijst

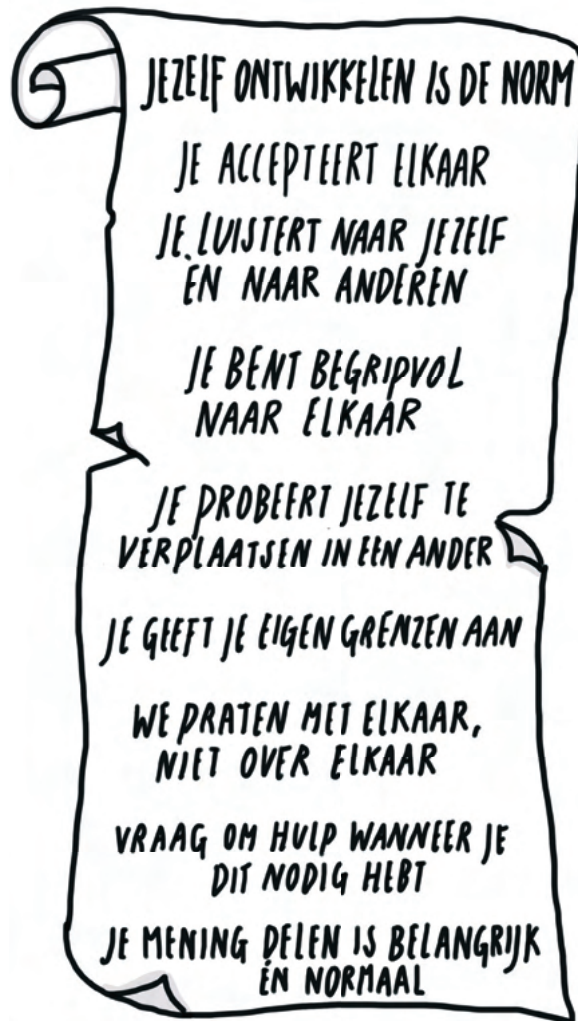
1.1 Welzijn van het individu en de groep

Een gezonde leeromgeving is het uitgangspunt bij de opleiding CMD.

Een omgeving waarin jij je als student veilig voelt om te zijn wie je bent, niet meer, niet minder. Dit betekent dat we van je vragen om de verantwoordelijkheid te nemen om deze veilige en gezonde omgeving te behouden.

Op langere termijn draag je bij aan de verbetering van het ontwerpvak en weet je het ontwerpvak ook in relatie te zien tot de samenleving.

Vanuit bovenstaand gegeven — ik in relatie tot de gemeenschap — werk je aan je persoonlijke ontwikkeling.



Het leercoaching-manifest

1.2 Krachtgerichte benadering

Bij CMD geloven we dat je het meest leert als je werkt vanuit wat je al goed kunt en wat jou energie geeft. Daarom werken we krachtgericht: we kijken niet alleen naar wat beter kan, maar vooral naar waar je kracht ligt. Wat gaat je van nature goed af? Waar krijg je plezier van? En hoe kun je die kwaliteiten inzetten om verder te groeien?

Door te bouwen op je sterke punten ontwikkel je meer zelfvertrouwen, motivatie en eigenaarschap over je leerproces. Je leert jezelf beter kennen als ontwerper én als persoon.

- ⇒ Wat zijn mijn kwaliteiten?
- ⇒ Wat zijn mijn valkuilen?
- ⇒ Hoe organiseer ik mezelf?
- ⇒ Hoe werk ik in een groep?

- ⇒ Wie ben ik?
- ⇒ Wat wil ik?
- ⇒ Pas ik hier?

- ⇒ Hoe communiceer ik over mijn ontwikkeling in woord en beeld binnen CMD?
- ⇒ Hoe werk ik aan mijn eigen signatuur en mijn reputatie?

1.3 De wereld van het ontwerpen

Het ontwerpen

- ⇒ Ontwerpen maakt het algemene concreet; van probleem naar idee naar product in de wereld.
- ⇒ Ontwerpen houdt in: behoeften van belanghebbenden begrijpen en vervullen om zo genoemd listige of slecht gedefinieerde problemen op te lossen.
- ⇒ Ontwerpproblemen zijn complex aangezien er niet één goed antwoord is. Bij ontwerpen houd je rekening met gebruikers en andere belanghebbenden. Onderzoek is een integraal onderdeel van ontwerpen.
- ⇒ Ontwerpen is een iteratief proces. Dit houdt in dat het ontwerp door middel van *trial and error* stapsgewijs verbeterd wordt. Deze manier van werken vraagt om denken, analyseren en redeneren op hoog niveau.
- ⇒ Behoeften, technische mogelijkheden en 'jeuk' van de ontwerper kunnen allen het startpunt van een ontwerpproject zijn.

Een ontwerper is iemand die;

- › Een open, creatieve, nieuwsgierige en optimistische houding heeft.
- › Gedachten tastbaar maakt met modellen, schetsen en prototypes.
- › De status quo niet zomaar accepteert.
- › Oog voor detail heeft en trots op zijn ambacht is.
- › De vasthoudendheid heeft om door te zetten tot het ontwerp voltooid is.
- › Ontwikkelingen in maatschappij, technologie en werkveld volgt en in staat is om trends in zijn werk in te passen.
- › Zowel nederig (om anderen te begrijpen) is als vol zelfvertrouwen (om oplossingen te realiseren).
- › Ontwerpbeslissingen onderbouwt met redeneringen, argumenten en feiten.
- › Reflecteert op zijn werk en zijn professioneel handelen.

1.4 Visual thinking technieken

We think that thinking means stringing words together in a meaningful way.

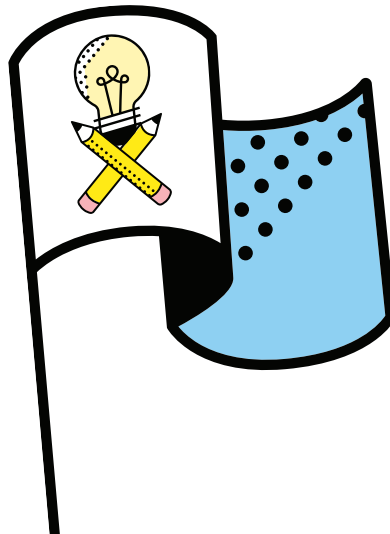
We think that talking is the best way to share an idea.

We think that speaking well is the cornerstone of intelligence.

We're only half right.

Visual consultant Dan Roam: *Blah blah blah. What to do when words don't work* (2011 p.1)

Bij CMD schetsen we veel. Ook op papier. We vinden het essentieel om met de hand te tekenen of schetsen omdat je op die manier sneller kan werken. Het zorgt er ook voor dat je boven de materie blijft staan en het overzicht houdt. Voor een ontwerper is het belangrijk meerdere richtingen te verkennen. Door te tekenen, ontdek je nieuwe dingen, blijven je ideeën niet in je hoofd hangen en maak je ze concreet. Het is dus de communicatieve functie van het eindresultaat: mensen kunnen je beter volgen omdat ze het denkproces in één oogopslag zien. Op het platform www.visualthinking.school wordt precies uitgelegd hoe dit in zijn werk gaat en hoe je deze technieken kan toepassen in de opdrachten die je verderop in deze gids kan vinden.



2.1 Competentiegericht ontwikkelen en reflecteren

Bij CMD Amsterdam leer je niet alleen hoe je een goed ontwerp maakt, maar ook hoe je jezelf ontwikkelt tot een ontwerper die bewust keuzes maakt, samenwerkt en reflecteert. Daarom werken we bij CMD competentiegericht. Dat betekent dat je werkt aan een combinatie van kennis, vaardigheden én houding. We kijken dus niet alleen naar wat je oplevert, maar ook hoe je daaraan hebt gewerkt — en wat je daarbij hebt geleerd.

De competenties die we gebruiken komen uit het landelijke beroepsprofiel van CMD. Je ontwikkelt die stap voor stap, door ermee te oefenen in projecten én door terug te kijken op je eigen leerproces.

Reflectie speelt daarbij een belangrijke rol. Door te reflecteren leer je beter begrijpen waar je goed in bent, waar je nog in kunt groeien en wat voor soort ontwerper jij wilt zijn.

Om je daarbij te helpen gebruiken we werkvormen uit het CMD kompas. Die helpen je om gestructureerd terug te kijken op je ontwikkeling, en maken het makkelijker om je leerproces onder woorden te brengen.

Zo werk je niet alleen aan mooie producten, maar ook aan jezelf en je eigen ontwikkeling.



2.2 Studentinfo

Hulp nodig en geen idee waar je terecht kunt? Je leercoach kan je met veel zaken helpen, maar sommige vragen wil je misschien niet stellen. Ook als je leercoach ergens weinig verstand van heeft kun je terecht bij student info. Heb je vragen, iets extra's nodig of wil je gewoon even met iemand praten? Student info biedt je een luisterend oor en kan je doorverwijzen als dat nodig is. Je wordt geholpen door (oud-) studenten die de weg weten in de HvA en je verder kunnen helpen.

Hieronder een voorbeeld van enkele vragen waarmee je bij student info terecht kunt:

- » Hoe kom ik in contact met andere studenten die ADHD hebben, zodat ik studietips en ervaringen met ze uit kan wisselen?
- » Ik wil na mijn opleiding een master doen in het buitenland, welke beurs kan ik gebruiken?
- » Tijdens mijn tentamenperiodes kom ik elke keer in tijdsnood, kan ik hulp krijgen bij het maken van een betere studieplanning?
- » Zijn de cijfers van mijn wiskundetoets al bekend?
- » Ik twijfel over mijn studie, hoe weet ik welke andere studie bij mij past?
- » Ik kan het collegegeld niet betalen, van welke financiële regelingen kan ik gebruik maken?
- » Ik weet niet goed welke minor bij me past en ik moet volgende maand een keuze maken. Kan iemand mij hiermee helpen?
- » Ik word buitengesloten door een docent of medestudent.

Studentinfo is elke werkdag tussen 9.00 uur en 16.00 uur te bereiken via:

- » **Telefoon:** 020 – 595 14 05
- » **E-mail:** studentinfo@hva.nl
- » **Ga langs in het Wibauthuis, in de ruimte op de eerste verdieping**
- » **Meer info?** <https://icthva.sharepoint.com/sites/Studentinfo>

2.3 De studentendecaan

Met een studentendecaan kun je vertrouwelijk spreken over persoonlijke kwesties die je studie beïnvloeden. Hieronder staan de contactgegevens van de studentendecaan. Een afspraak kan je maken via deze website:

<https://icthva.sharepoint.com/sites/Studentendecanen/SitePages/Studentendecanen-Theo-Thijssenhuis.aspx>

Studentendecanen FDMCI

Pieter Ruijsenaars

Lydwine Pijloo

Belgin Tam-Yilmaz

Khadija Manssouri

We inventariseren je vraag of probleem, bespreken het en maken een vervolgafpraak als er meer tijd nodig is. Ons contact is vertrouwelijk: zonder jouw toestemming en medeweten geven we geen informatie aan derden.

Na verkenning van jouw vraag geven we je informatie en advies en helpen je acties in te zetten, die leiden tot een verbetering van je persoonlijk functioneren in relatie tot studie en/of stage. We hebben hiervoor specifieke deskundigheid op het gebied van bijvoorbeeld keuzebegeleiding, studeren met een functiebeperking en studiefinanciering, en we hebben veel ervaring met het adviseren en begeleiden van studenten bij persoonlijke problemen.

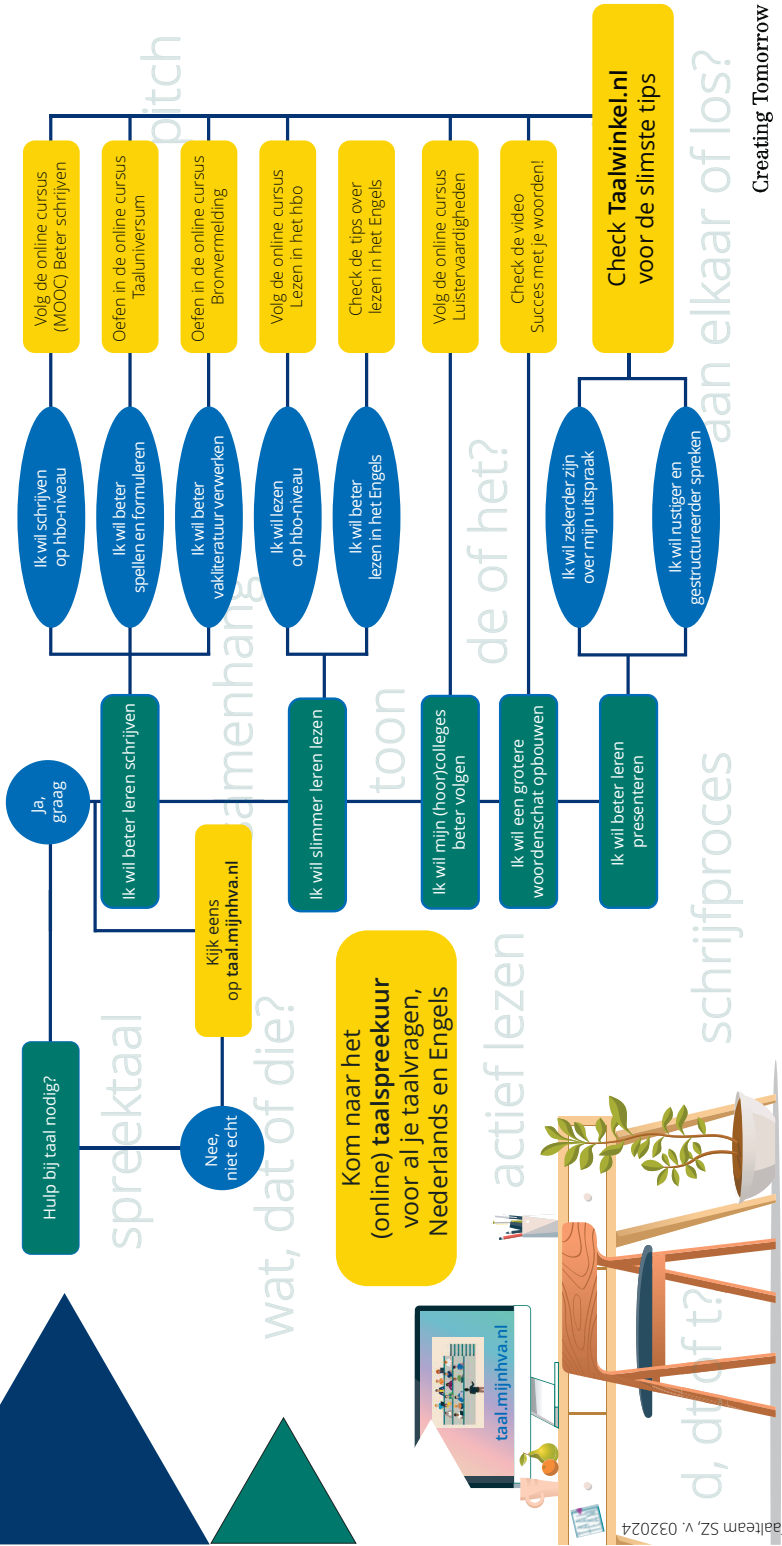
Ook adviseren we de examencommissie en de opleiding over de gewenste faciliteiten en aanpassingen zodat studenten goed kunnen studeren ondanks persoonlijke belemmeringen. Zonodig verwijzen we door (studentenarts, studentenpsycholoog, maatschappelijk werker, een GGZ hulpverlener e.d.).

Naast individuele gesprekken bieden wij ook trainingen die jou kunnen helpen bij het studeren, bijvoorbeeld de training Timemanagement, EHBO bij tentamenstress en Studeren met dyslexie. Wij kunnen je adviseren om een training te volgen, maar je kan je ook zelf aanmelden.

- › Training Studeren met dyslexie
- › Training Studeren met AD(H)D
- › Training Timemanagement
- › Training EHBO bij tentamenstress



Succes met je taalondersteuning!



3.1 Overkoepelende opdracht CMD kompas

Geïnspireerd op yearcompass.com.

Voor je ligt je Werkboek CMD kompas.

In je eerste jaar bij CMD werk je aan je eigen jaarkompas: een visueel en persoonlijk document waarin je reflecteert op je ontwikkeling als mens en ontwerper. Met behulp van analoge opdrachten in je dummy onderzoek je waar je vandaan komt, waar je nu staat en waar je naartoe wil — steeds zowel individueel als samen met anderen.

De werkvormen zijn ingedeeld in drie richtingen:

Terugkijken — wat heb je gedaan en geleerd?

Stilstaan bij nu — waar sta je op dit moment?

Vooruitkijken — wat zijn je plannen, idealen en ambities?

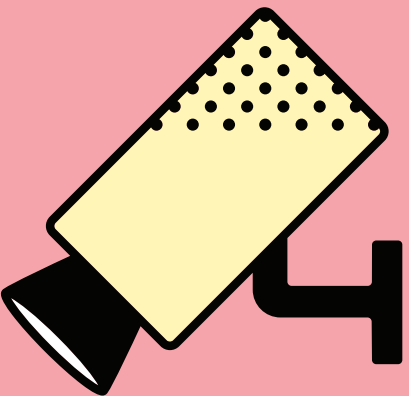
Door te tekenen, helpen deze werkvormen je om op een andere manier te reflecteren dan alleen met woorden. Je neemt je kompas* mee naar de werkgroepen en gesprekken met je leercoach. Zo bouw je stap voor stap aan jouw unieke pad binnen CMD.

* Het is en blijft jouw boek en je kiest zelf wat je er in opneemt of toont, maar we vragen je zeker er stukken uit te delen. Dus: intieme of compromitterende zaken kun je er beter niet in opnemen.

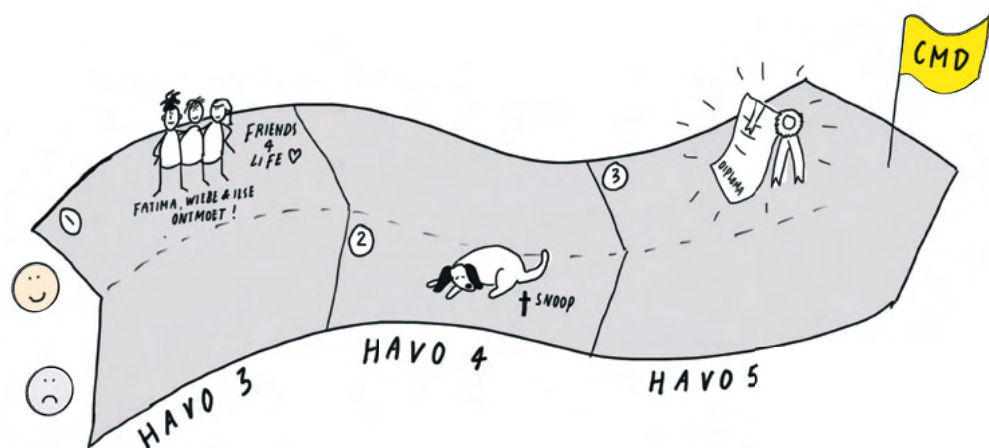
Schrijf,
teken, laat je
verwachtingen
los en durf
te dromen.

Terugkijken

Wat heb ik gedaan?



T1i Breng je schoolloopbaan in kaart — CMD aan



Stappen:

- 1 Gebruik een linkerblad uit je zwarte dummy en neem de tijd voor het volgende: ga door de laatste jaren van je (school)loopbaan. Wat waren belangrijke samenwerkingen, ontmoetingen, taken, successen, slechte en goede momenten? Je mag ook tekenen of foto's gebruiken.
- 2 Gebruik het blad aan de rechterkant en teken acht vakjes waarin je betekenis geeft aan wat je op het linkerblad hebt opgeschreven
 1. Dit waren mijn grootste uitdagingen
 2. Dit waardeer ik aan mijn vrienden
 3. Deze mensen hebben invloed op mij
 4. Hier ben ik trots op
 5. Dit voeg ik toe aan een groep
 6. Dit zijn mijn waarden
(= dit vind ik echt belangrijk)
 7. Zo vul ik mijn vrije tijd
 8. Zo uit ik mijn creativiteit
 9. Dit laat ik achter mij

Gebruik een nieuw blad en werk uit:

- 3 De 3 beste momenten van de afgelopen jaren: maak een combinatie van tekst en beeld

4 Hoe ziet je eerste jaar van CMD eruit?

Ga hierbij gerust uit van grote idealen. Het hoeft niet uit te komen.

⇒ Wat gebeurt er als alles perfect zou gaan?

⇒ Waarom wordt het een geweldig jaar?

① ZO GRAPPIG GOUDEELIJK ENORM TROUW  FATIMA, WIBE, ILSE	② ROTSIE MOMENT UIT MIJN LEVEN. HEEFT ME BEST VERANDERD. DAARVOOR WAS IK MEER EEN ZONDAGSKIND....  † SNOOP
③  DIPLOMA IK WAS ZO BLIJ! IK HAD NOOIT GEDACHT DAT IK HET IN EEN KEER ZOU HALEN. DIT HEEFT ME ZELFVERTOUDEN GEGEVEN!	

Voorbeelden van betekenisvolle momenten

Schrijf tot slot een brief aan jezelf van ongeveer 1 kantje: waar hoop je op als het jaar voorbij is. Wat wens jezelf toe. Stop de brief in een envelop, plak 'm dicht en plak de envelop in je jaarkompas.

T2i Eerst dacht ik... en nu denk ik...

Reflectie is een vorm van bewust denken. Als je reflecteert sta je stil bij een ervaring of bij je handelen en vraagt je af waarom je het op deze manier doet.

Reflectietools – Karim Benammar, Marieke van Schaik, Irene Sparreboom, Sijmen Vrolijk, Olga Wortman.

Je leert van ervaring als je erop reflecteert. Als je dingen meemaakt zonder er bij stil te staan, zal er veel ervaring verloren gaan. Tijdens je studie is het de bedoeling dat je nadenkt over wat je tijdens je leerproces ervaren hebt en dat je kan beschrijven waarom je een project zo (en niet anders) aangepakt hebt en wat je ideale uitkomst was, toen je ermee begon.

In deze opdracht ga je reflecteren op een (een) gebeurtenis tijdens je studie.

- ⌘ Denk aan iets (een onderwerp, idee, concept) wat je geleerd hebt tijdens jouw CMD studie. Het mag iets heel kleins zijn.
- ⌘ Maak vervolgens een tekening van hoe je daar eerst over dacht. Schrijf/annoteer erbij wat je dacht.
- ⌘ Maak een tekening van wat je nu over dat onderwerp denkt. Schrijf/annoteer ook daarbij wat je nu denkt.
- ⌘ Bespreek jouw tekeningen met een klasgenoot. Bespreek ook waarom je hier nu anders over denkt.

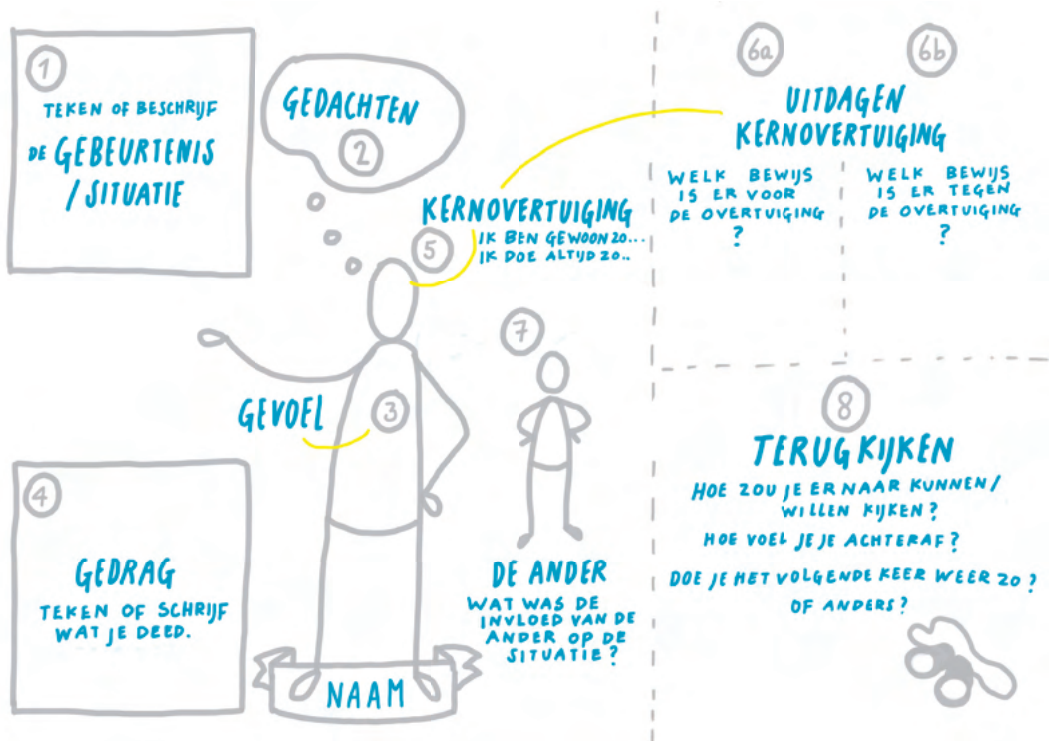


Voorbeeld van een situatie waar je anders over bent gaan denken.

T3i Interne studiegenoten

Een aantal jaar geleden heeft CMD onderzoek gedaan naar obstakels die studenten geregeld ervaren met betrekking tot hun studievoortgang. Dat heeft geleid tot een analyse en een methodiek met de titel Interne Studiegenoten. Het betreft een uiteenzetting van de meest voorkomende studiefrustraties en opdrachten om die frustraties te lijf te gaan. Verder gaat Interne Studiegenoten ook in op de positieve krachten die je (hopelijk) ervaart tijdens je studie.

Hieronder vind je een opdracht uit de methodiek. Veel succes met het omarmen van je interne studievrienden en het afrekenen met je interne studievijanden.



Voorbeeld voor de opdracht Interne studiegenoten.

We werken bij CMD Amsterdam aan een professionele ontwerphouding.
Dat is onderdeel van de competentie profiel waaraan je als CMD'er gaat werken.
Maar wat is een professionele houding precies?

T4i Teken de scène

Een professionele houding wordt in elke beroepstak gevraagd, maar is dit anders dan een professionele ontwerphouding? En wanneer is je houding dan professioneel? Context, dus waar, wanneer en met wie, is erg belangrijk om te kunnen bepalen of iets professioneel is of niet. En zit er nog verschil in bij een online omgeving.

- Teken een onprofessionele scene, wat maakt het onprofessioneel? Zie ook indicatoren op DLO om te kijken wat er onder een professionele ontwerphouding wordt verstaan. Let op de context, wie wat waar wanneer. Doe dit voor zowel on- als offline.
- Teken ook een professionele scene.

SAMEN ONTWERPEN

GEEFT FEEDBACK, VERWERKT FEEDBACK EN VRAAGT HULP WAAR NODIG



Voorbeeld van een professionele en onprofessionele situatie

T5i Het duurzaamheidscanvas

Hogeschool in 3D

Duurzaam, Divers & inclusief en Digitaal voor de toekomst. 'Duurzaamheid' is een van de ambities van de HvA en het wordt tegenwoordig veel genoemd: we moeten duurzame(re) producten kopen, duurzamer leven maar wat betekent het eigenlijk precies? En wat betekent het voor jou als student? Hoe kan jij je daar als individu toe verhouden en hoe denk jij over duurzaamheid als ontwerper?

Het duurzaamheidscanvas bestaat uit twee delen: in het eerste gedeelte kijken we naar wat je er als ontwerper al mee gedaan hebt afgelopen jaar (misschien zonder dat je het zelf doorhad). In het tweede gedeelte gaan we het abstracte begrip duurzaamheid concreter maken door te kijken naar wat je als individu al hebt gedaan op het gebied van duurzaamheid. Dit canvas dient, net als bij de andere opdrachten als 'conversation piece' en als manier om dat wat (soms in abstracte/weinig concrete vorm) in je hoofd zit, te concretiseren.

- 1 Bekijk de voorkant van het canvas, lees de tips en vul in wat je zelf afgelopen jaar al hebt gedaan. Voel je ook vrij om hier tekeningen bij te maken!

DUURZAAMHEID IN KAART

1/2

WAAR HEB JE INVLOED OP ALS ONTWERPER? 1. Ontwerp digitale producten voor een duurzaam bedrijf/initiatief. 2. Ontwerp digitale producten waarmee je mensen kunt helpen duurzame keuzes te maken of duurzamer te leven. 3. Ontwerp digitale producten waarmee je bewustzijn kunt kweken over een aspect van duurzaamheid. 4. Ontwerp zo duurzaam mogelijk, bijv. test je website die je hebt ontworpen en pas je ontwerpkeuzes hierop aan. 5. Vorm samen met andere duurzame ontwerpers een groep en bedenk hoe jullie gezamenlijk kunnen samenwerken met opdrachtgevers en de industrie.	WAT HEB JE AFGELOPEN JAAR AL GEDAAN?
TIPS ! Test je website via: https://www.webstecarbon.com Gebruik praktische tips voor duurzamere websites: Frankwatching duurzame web design tips en Tijgerbroef sustainable website tips Bekijk tips van andere studenten over duurzaam studentenleven Verdiep jezelf in duurzaamheid in het dagelijks leven, bijvoorbeeld door de workshopreeks Klimaatgrepen te volgen bij de HvA. Doe een online cursus sustainable software engineering Maak er een persoonlijk doel van!	

- 2 Doorloop de achterkant van het canvas in de stappen die hieronder ook in opdracht 23 beschreven staan. Pak hier eventueel een extra blaadje bij als je niet genoeg ruimte hebt voor je tekening (iedereen heeft een andere voorkeur voor papierformaat)

T6i Mijn kijk op duurzaamheid

Gebaseerd op de praatplaat werkvorm van Youfacilite

Een praatplaat is een visualisatie waarin verschillende lagen informatie samenkomen om een overkoepelend beeld te schetsen. In het bedrijfsleven wordt deze vorm veel gebruikt om teams grip te laten krijgen op complexe informatie. In deze workshop gaan we het abstracte begrip duurzaamheid concreter maken door het maken van een praatplaat.

MIJN KIJK OP DUURZAAMHEID 2/2	
• Maak een mindmap met duurzaamheid als onderwerp. 	• Praat nu met een klasgenoot over elkaars tekening. De persoon die de tekening heeft gemaakt legt in eerste instantie nog niets uit maar laat de persoon die kijkt, benoemen wat er gezien wordt. Degene die kijkt mag 'vaden' wat er getekend is, en zegt wat hij/zij ziet qua kleur, getuik, compositie, de positie van de onderdelen, waar is de 'le' geplaatst, etc. Na 2 minuten mag de tekenaar deze informatie en de situatie uitleggen. Daarna wisselt je van rol. 
• Kijk naar je mindmap en formuleer in één zin wat jij zelf zou willen bereiken op het gebied van duurzaamheid en waarom. Zorg ervoor dat dit tastbaar en concreet is. Het gaat hierbij vooral om welk resultaat je wil behalen: wat drijft jou? Het moet iets zijn wat je nog niet bereikt hebt, maar over pakweg 5 jaar bereikt zou willen hebben. IK ZOU GRAAG ...	• Nu is er ruimte voor een gesprek. Er is vast iets interessants opgekomen. Misschien wel iets wat het lastig maakt om je doel te behalen. De tekenaar beslist waar het gesprek over gaat. Bespreek dingen als: • Hoe zou je met belemmeringen in het dagelijks leven om kunnen gaan? • En hoe zou je als ontwerper rekening met duurzaamheid kunnen houden? • Wat heb je nodig om je doel te bereiken? • En hoeveel verantwoordelijkheid vind jij dat een ontwerper heeft
• Maak nu een tekening van jouw situatie en wat je vanuit deze situatie (over pakweg 5 jaar) zou willen bereiken. Dit hoeft niet uitgebreid en kan heel schematisch. 	• Na het gesprek teken je de suggesties of inzichten uit het gesprek in een andere kleur in de tekening. Presenteer per twee aan de rest van de klas één voorbeeld insidre uit het gesprek. ONS MEEST WAARDEVOLLE INZICHT IS ...

Stappen:

- (10 minuten) Het woord 'duurzaamheid' wordt tegenwoordig veel gebruikt. We moeten duurzame(re) producten kopen, duurzamer leven maar wat betekent het eigenlijk precies? En wat betekent het voor jou?

Maak een mindmap met duurzaamheid als onderwerp

(zie voor uitleg over hoe je een mindmap maakt ook opdracht N2i)

- (10 minuten) Kijk naar je mindmap en formuleer in één zin wat jij zelf zou willen bereiken op het gebied van duurzaamheid en waarom. Zorg ervoor dat dit tastbaar en concreet is. Het gaat hierbij vooral om welk resultaat je wil behalen: wat drijft jou? Het moet iets zijn wat je nog niet bereikt hebt, maar over pakweg 5 jaar bereikt zou willen hebben.

- 3** (10 minuten) Maak nu een tekening van jouw situatie en wat je vanuit deze situatie (over pakweg 5 jaar) zou willen bereiken. Dit hoeft niet uitgebreid en kan heel schematisch.

TEKEN HIER JOUW SITUATIE

HET RESULTAAT DAT JE WIL BEREIKEN

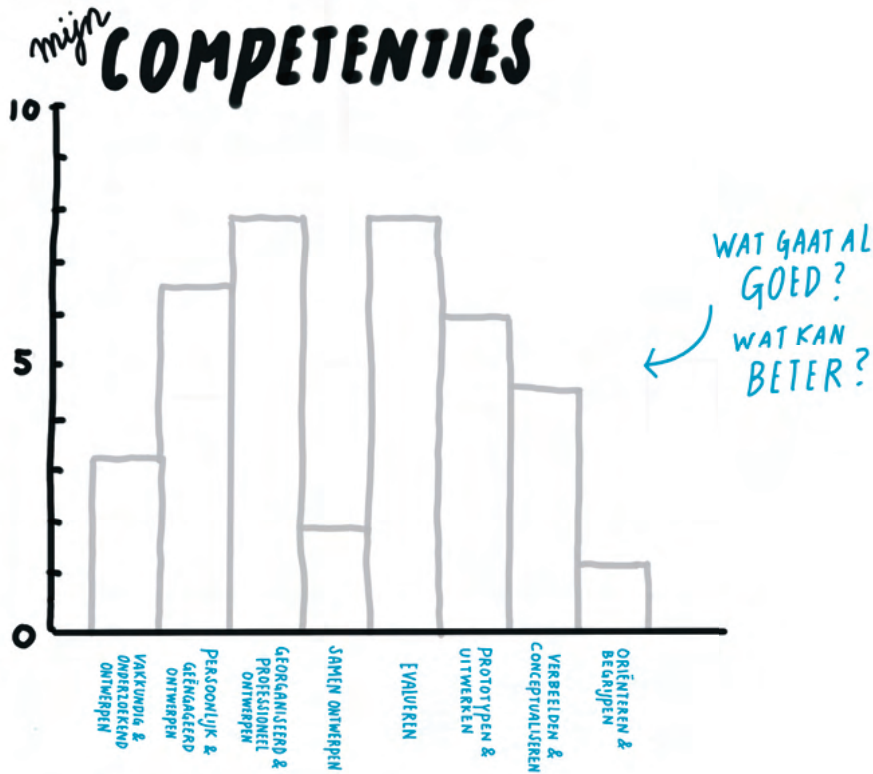
Teken hoe duurzaam je nu bent en schrijf op wat je zou willen bereiken.

- 4** (10 minuten) Praat met een klasgenoot over elkaars tekening. De persoon die de tekening heeft gemaakt legt in eerste instantie nog niets uit maar laat de persoon die kijkt, benoemen wat er gezien wordt. Degene die kijkt mag 'raden' wat er getekend is, en zegt wat hij/zij ziet qua kleurgebruik, compositie, de positie van de onderdelen, waar is de 'ik' geplaatst, etc. Na 2 minuten mag de tekenaar diens missie en de situatie uitleggen. Daarna wissel je van rol.
- 5** (15 minuten) Nu is er ruimte voor een gesprek. Er is vast iets interessants opgekomen. Misschien wel iets wat het lastig maakt om je doel te behalen. De tekenaar beslist waar het gesprek over gaat. Bespreek dingen als:
- » Hoe zou je met belemmeringen in het dagelijks leven om kunnen gaan?
 - » En hoe zou je als ontwerper rekening met duurzaamheid kunnen houden?
 - » Wat heb je nodig om je doel te bereiken?
 - » En hoeveel verantwoordelijkheid vind jij dat een ontwerper heeft?
- 6** (10 minuten) Na het gesprek teken je de suggesties of inzichten uit het gesprek in een andere kleur in de tekening.
- 7** (25 minuten) Presenteer per duo aan de rest van de klas één waardevol inzicht uit het gesprek.

T7i Competenties tekenen

Competenties, ze zijn het afgelopen jaar al vaker aan bod gekomen en je zal ze nog je gehele studie tegenkomen. Wel zo fijn als je goed inzicht hebt in wat de competenties precies zijn en waar je op dit moment al staat.

- Bekijk de CMD-competenties en de bijbehorende indicatoren op DLO (zie Leercoaching).



Voorbeeld voor de competentiegrafiek

- Highlight met een gele marker indicatoren waarvan je vindt dat je dit al laat zien/hebt laten zien tijdens je studie.
- Highlight met een andere kleur marker indicatoren waarvan je vindt dat je ze nog moet laten zien.
- Teken een staafdiagram met op de x-as alle CMD-competenties (een staaf per competentie) en op de y-as de cijfers 0 t/m 10.
- Geef jezelf cijfers per competentie.
- Bespreek de diagrammen met een klasgenoot.

- Kies twee indicatoren uit (een die je wel en een die je nog niet hebt laten zien).
- Maak van beide indicatoren een tekening. Teken het gedrag dat je al hebt laten zien en het gedrag dat je zou willen laten zien/van plan bent om te gaan laten zien.



SAMEN ONTWERPEN

HANDELT RESPECTVOL NAAR ANDEREN



ORIËNTEREN & BEGRUPEN

IS OP DE HOOGTE VAN VERSCHILLENDE GEGEVEN INVALSHOEKEN & WEEGT DEZE MEE IN DE ONTWERPVRAAG

Twee indicatoren verbeeld

- Bespreek de tekeningen met een klasgenoot.

T8i Ontwerpkwaliteiten tekenen

Wat is een ontwerphouding eigenlijk? En welk gedrag laat een goede ontwerper eigenlijk zien?

- Teken drie voorbeelden van gedrag dat jij vindt passen bij een goede ontwerper en wat je zelf al doet.



Drie voorbeelden van een ontwerphouding.

- Pak de lijst met ontwerpkwaliteiten erbij en schrijf bij elk gedrag een kwaliteit.



Drie voorbeelden van een ontwerphouding en bijbehorende kwaliteiten.

- Pak nu de CMD-competenties en de indicatoren erbij. Kijk nu eens naar de drie ontwerpkwaliteiten. Bij welke competenties zouden deze kwaliteiten kunnen passen? Zijn dit competenties die je voor je idee al hebt laten zien?

- » Kijk nog eens naar deze kwaliteiten: hoe zou jij die kunnen inzetten bij competenties die je nog niet (genoeg) hebt laten zien?



- » Teken een voorbeeld van hoe je die kwaliteit zou inzetten om die competentie te laten zien



T9i Cover story

Als je een idee of project hebt of iets anders dat je wil presenteren, kan het goed zijn om een cover te maken. Hoe zou dit idee eruitzien als het al helemaal af was? Wat hoop ik dat anderen erover zouden zeggen? Welk beeld hoort daarbij? Welke hashtags en quotes? Het nadenken over een cover helpt bij het concretiseren van een idee of project en bij het samenvatten van de inhoud van een (dag)boek of essay. Voor nu gaan we de cover van ons jaarkompas tekenen.

Deze opdracht is een aanzet tot een idee voor een cover. Je kan deze opdracht later ook digitaal uitwerken als je dat wilt!

Stappen:

1 We beginnen met het beeld en de titel:

Het beeld op de cover moet dus de essentie van het hoofdverhaal vangen.

Maar wat is het (hoofd)verhaal van jouw afgelopen jaar?

En wat is de essentie daarvan?

Om daar achter te komen, maak je eerst een mindmap (zie opdracht N2i).

Als je klaar bent, bespreek je in duo's elkaars mindmaps.

2 Verbeelden

Maak een aantal schetsjes aan de hand van de woorden en beelden uit jouw mindmap. Wat zou een geschikt beeld voor op de cover kunnen zijn? En wat een goede titel?

3 Quotes en hashtags

Wat zou jij zelf zeggen over jouw afgelopen jaar?

⇒ Bedenk een quote.

⇒ Laat een klasgenoot wat over jouw afgelopen jaar zeggen

Stel dat er een Instagramaccount over jouw jaar zou bestaan, wat voor foto's zouden daar op staan en welke hashtags?

⇒ Verzamel een aantal foto's en verzin een aantal hashtags.

4 De cover — 10 minuten

Maak een schets waarin het coverbeeld, de quotes, de foto's en de hashtags samenkomen.



Voorbeeld van een cover

T10i Canvas Ontwikkelgesprek

In elk blok hebben we een gesprek gepland met je leercoach waarin je het over jouw voortgang kunt hebben. Zo heb je even een moment om stil te staan bij jouw ontwikkeling. Gaat alles zoals je zou willen? Heb je nog iets nodig van je leercoach, of zijn er andere zaken waar je het over zou willen hebben? Om je gedachten op papier te krijgen -en daarmee ook geordend- kan je dit canvas gebruiken, dit kun je dan meenemen naar het gesprek, zodat je goed bent voorbereid.



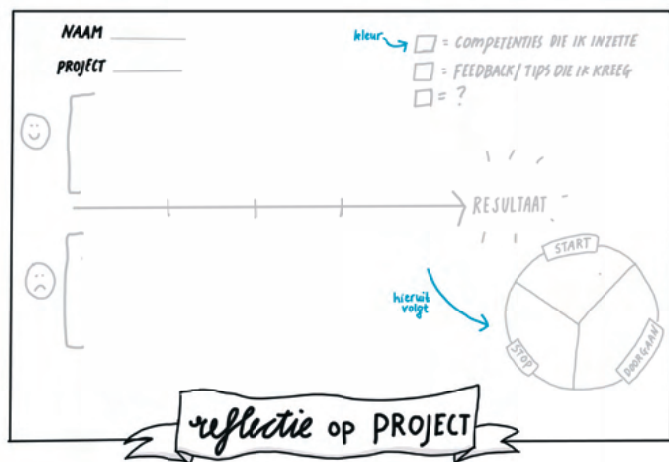
Canvas van het ontwikkelgesprek

T1s Reflectie op project

Om te kunnen groeien in je ontwikkeling is het altijd van belang om te reflecteren op wat je hebt gedaan. Je kunt leren van wat goed ging en waar het beter kon, door erbij stil te staan. Maar reflecteren is ook lastig. Het risico bestaat dat het een rijtje wordt van stappen die je gezet hebt en of je het leuk vond of niet. Dat geeft wel wat inzicht, maar door het gerichter aan te pakken kun je er veel meer waarde uithalen.

In de volgende opdracht gaan we de verschillende stappen uit het project dan ook niet alleen op positief of negatief inschalen, maar kijken we ook naar de competenties die je hebt ingezet.

- 1 Neem onderstaande kaart over. Vul in op de assen in welke stappen je tijdens de designsprint van deze week hebt doorlopen. Zet de stap op de tijd-as boven of onder de streep om al de stap als positief of negatief aan te merken.
- 2 Pak wat kleuren en geef per stap aan, aan welke competenties je hebt gewerkt in deze stap. Door dit te doen krijg je inzicht in jouw ontwikkeling per competentie, een inzicht dat je over verschillende projecten en vakken goed kunt meenemen.
- 3 Schrijf de feedback op die je hebt gekregen, zowel de grotere als de kleine tips. Het verzamelen van je gekregen feedback kan je helpen met de meer concrete punten waar je aan kunt werken. Als je altijd dezelfde feedback krijgt, zegt dat iets over jouw ontwikkeling.
- 4 Wat is het resultaat van deze designsprint? Teken het resultaat, als je dit voor jezelf duidelijk hebt, heb je meteen duidelijk wat het startpunt is voor de volgende designsprint. Bedenk met welke onderdelen je doorgaat, aan welke competenties je wil werken. Welke feedback hoop je komende week te ontvangen?



Het projectreflectie canvas

Stilstaan

Wat weet en kan ik nu?



N1i Studievaardigheden in kaart

Studievaardigheden zijn vaardigheden die nodig zijn bij een studie. Het gaat om vaardigheden zoals het verzamelen en lezen van informatie, het onderscheiden van hoofd- en bijzaken, aantekeningen maken, samenvatten en presenteren.

In deze opdracht gaan we in kaart brengen welke vaardigheden je goed afgaan en wat je lastiger vindt. Ook kijken we naar bronnen die je kunnen helpen bij het verbeteren van deze vaardigheden.

Stappen:

- 1 Vul de voorkant van het template 'Studievaardigheden in kaart' in.
- 2 Score jezelf en bekijk wat jij nog moeilijk vindt.
- 3 Denk 5 minuten na over wat je ingevuld hebt in het template.

STUDIEVAARDIGHEDEN IN KAART 1/2

 TIME MANAGEMENT  ONDERBOUWING SCORE:	 UITSTELGEDRAG  ONDERBOUWING SCORE:	 OMGAAN MET PERFECTIONISME  ONDERBOUWING SCORE:
 LEREN STUDEREN  ONDERBOUWING SCORE:	 IK MOET HET MEESTE AANDACHT BESTEDEN AAN Score jezelf!	 CREATIVITEIT  ONDERBOUWING SCORE:

Stel jezelf de volgende vragen en schrijf op:

- ♪ Op welke studievaardigheid scoor ik het laagst?
- ♪ In hoeverre ervaar ik dit als een probleem?
- ♪ Wat is de reden dat ik dit moeilijk vind? En kan ik bedenken hoe dit komt?
- ♪ Welk gevoel zorgt ervoor dat ik dit gedrag vertoon?
- ♪ Heb ik dit altijd al moeilijk gevonden of pas sinds ik studeer?

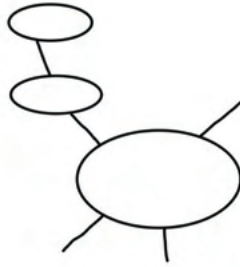
Waar sta ik nu?
zelf aan de slag

- 4 Neem 5 minuten om na te denken over wat je ingevuld hebt in het template.
- 5 Bekijk samen de bronnen op www.bekijkjetoekomstnu.nl/lobbox/hbo-studievaardigheden en maak een mindmap van het onderwerp.
- 6 Schrijf voor jezelf op welke (kleine) stappen zouden kunnen helpen om beter te worden in deze studievoordigheid en deel deze met je studiegenoot.

Benodigheden

- › Geprinte templates
- › Een set stiften (in elk geval een stift per deelnemer)
- › Een laptop om de bronnen op te bekijken

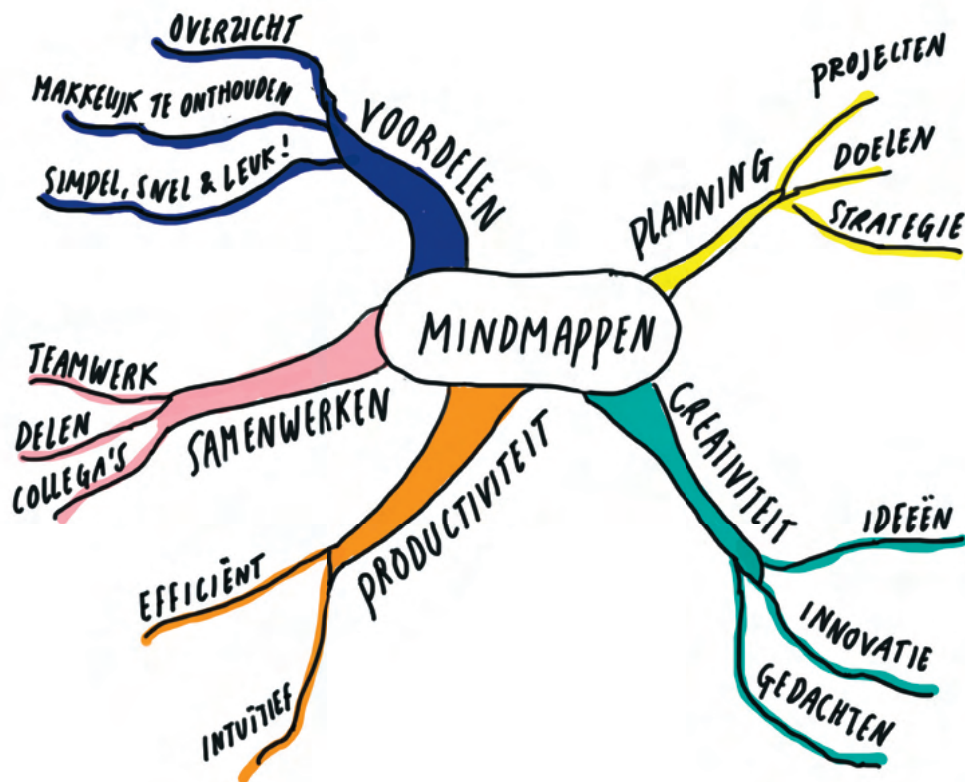
STUDIEVAARDIGHEDEN IN KAART 2/2

?? Vragen Neem 5 minuten om na te denken over wat je ingevuld hebt op de vorige pagina. Stel jezelf de volgende vragen en schrijf op: Op welke studievoordigheid scoor ik het laagst? In hoeverre ervaar ik dit als een probleem? Wat is de reden dat ik dit moeilijk vind? En kan ik bedenken hoe dit komt? Welk gevoel zorgt ervoor dat ik dit gedrag vertoon? Heb ik dit altijd al moeilijk gevonden of pas sinds ik studeer? 	MAAK EEN MINDMAP ! 	1e KLEINE STAPPEN 
---	--	---

N2i Maak een eigen of team 'Wie ben ik' mindmap.

Een mindmap, bedacht door Tony Buzan in 1974, is een diagram waarin informatie op een hiërarchische manier wordt weergegeven. Het wordt meestal gebruikt om de verbinding tussen verschillende ideeën en concepten te zien.

Een mindmap is een geschikte vorm omdat het lijkt op hoe we denken en het zowel gebruik maakt van het creatieve gedeelte van het brein als van het meer georganiseerde en gestructureerde gedeelte. Een mindmap is snel te tekenen en er kunnen voortdurend nieuwe takken worden toegevoegd.



Voorbeeld van een mindmap.

Tips

- Gebruik een liggend formaat (landscape)
- Gebruik kleur, tekst en afbeeldingen om het levendig en aantrekkelijk te maken
- Gebruik eventueel een whiteboard, dan kun je er met meer mensen tegelijk aan werken

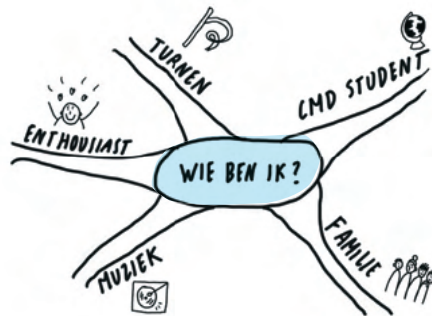
Stappen:

- 1 Begin met het uitgangspunt, of de stam.
Dit kan het onderwerp, de vraag of het probleem zijn dat je wil oplossen.

WIE BEN IK?

- 2 Als je met een team werkt; geef je team vijf minuten om de eerste ideeën die naar boven komen op te schrijven. Je kunt tekeningen, woorden of korte zinnen inzetten. Bedenk dat het een korte opdracht is om vrijuit denken te stimuleren.

- 3 Schrijf de ideeën van het team (of van jezelf, als je het alleen doet) uit als takken die uit de stam voortkomen.



- 4 Als je de eerste reeks takken getekend hebt, kies je een tak uit en vraagt het team (of jezelf) 'waar denken we nog meer aan?' Wat is een gerelateerd concept of probleem? Teken vervolgens een nieuwe tak die voortkomt uit de vorige tak en geef het tweede idee weer.

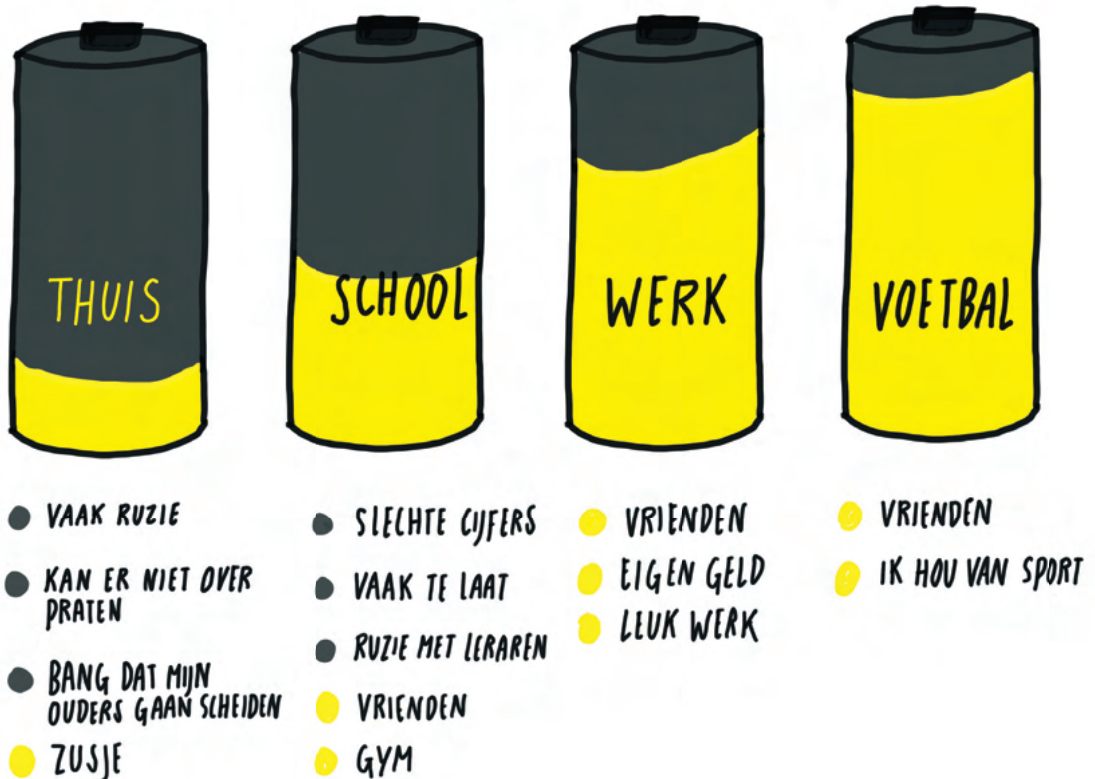


Ga door met dit proces tot je tevreden bent.

N3i Hoe vol is jouw batterij?

Deze opdracht is gebaseerd op een opdracht uit Teken je les! (Levi, 2020)

Geef in twee kleuren aan hoe jij je voelt. De kleur geel in het voorbeeld geeft aan: daar word ik blij van/krijg ik energie van. Grijs in het voorbeeld geeft aan: daar heb ik zorgen over/daar lekt energie weg.



Voorbeeld van ingevulde batterijen

Bedenk voor jezelf hoeveel 'batterijen' jij hebt en hoeveel energie die geven. Teken je eigen batterijen in je dummy.

Waar sta ik nu?
zelf aan de slag

N4i Flowmodel: waar zit ik?

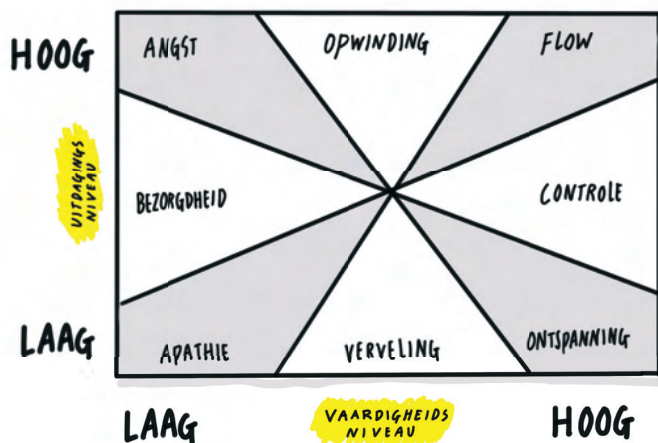
Flow is het moment waarop iemand in staat van opperste concentratie is en daardoor volledig opgaat in de activiteit of handeling die hij uitvoert. Het is iets wat van nature in ieder mens aanwezig is.

Kenmerken van flow zijn bijvoorbeeld dat de tijd voorbij vliegt en je je als een vis in het water voelt. Mihaly Csikszentmihalyi is de ontwikkelaar van de flowtheorie en medegrondlegger van positieve psychologie*. Hij schrijft dat mensen het gelukkigst zijn, wanneer ze in een staat van opperste concentratie zijn en daardoor volledig opgaan in de activiteit of handeling die ze uitvoeren.

* waar ook de opdrachten over kwaliteiten op gebaseerd zijn.

Flowervaringen helpen om kwaliteiten te herkennen en te ontwikkelen. Het herkennen van de eigen gemoedstoestand kan een eyeopener zijn en nieuwe inzichten bieden over jezelf en een probleem of uitdaging.

- › Teken het flowmodel over en geef, eventueel met een andere kleur, aan waar je je nu bevindt.
- › Schrijf op waarom je je zo voelt.
- › Bekijk wat er nodig is om in flow te komen; meer uitdaging, meer vaardigheid?
- › Maak een tekening van jezelf in een situatie waar je flow hebt ervaren. Wat deed en voelde te toen?
- › Schrijf en teken daarbij welke kwaliteiten je toen ingezet hebt.
- › Bedenk welke van deze kwaliteiten je nu kan inzetten om in flow te komen en maak een nieuwe tekening van de ideale situatie in de flow.



Het flow-model

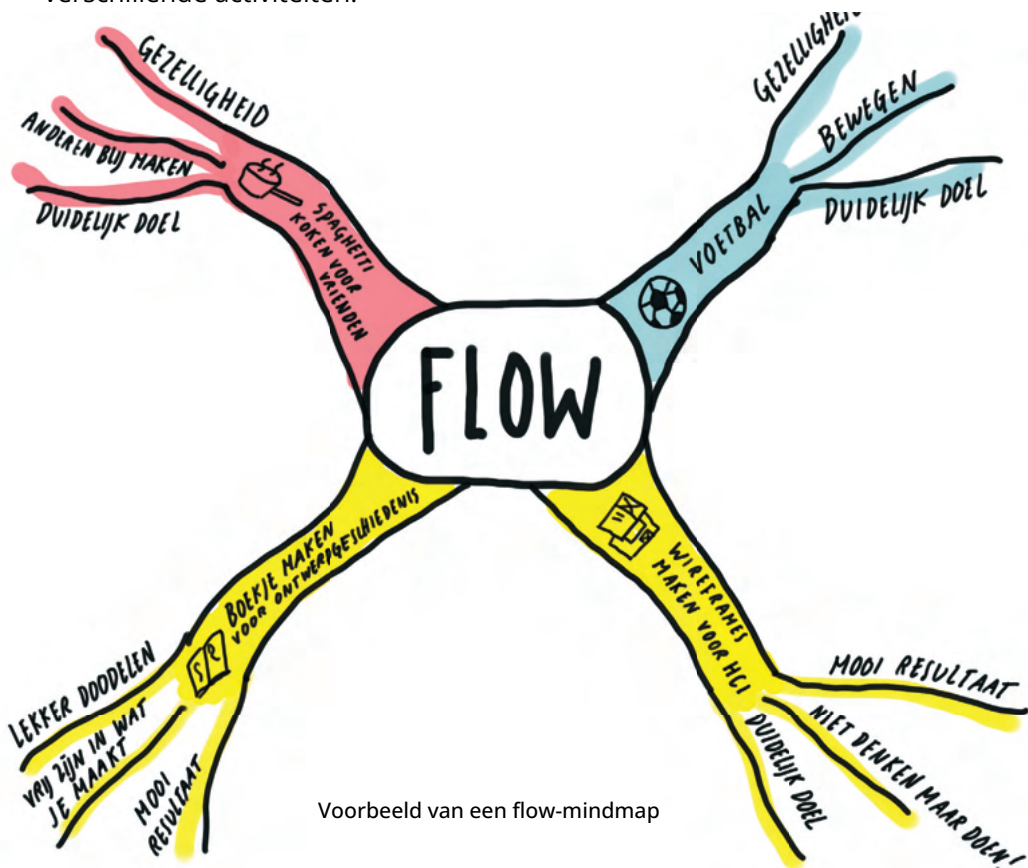
N5i Flowmindmap

De opdrachten N4i en N5i komen uit Ontwerp je ontwikkeling (Meijers, 2016)

Deze opdracht helpt je om inzichten te krijgen in wanneer je flow ervaart en wanneer juist niet, waardoor je ontdekt wat je leuk vindt en wat je ligt, zodat je uiteindelijk beter richting kan geven aan je studie.

Maak een mindmap (zoals in opdracht N2i) van alle momenten waarin je de laatste jaren flow en echt veel plezier hebt ervaren. Als je niet met dit soort momenten kan komen, focus dan alleen op momenten dat je met veel plezier met activiteiten, taken en andere dingen bezig was.

- 1 Zet flow in het midden en schrijf alle flowmomenten op. Denk breed, maar schrijf ook kleine, naar jouw idee onbelangrijke ervaringen op.
- 2 Als je voor jouw gevoel voldoende activiteiten rond het begrip flow hebt opgeschreven, teken je uit elke tak een nieuwe tak waarin je per activiteit benoemt welke kenmerken voor flow zorgden: waarom vond je deze activiteit zo leuk? Welke bouwstenen zorgden hiervoor?
- 3 Kijk vervolgens eens of er kenmerken zijn die vaker terugkomen bij de verschillende activiteiten.



Voorbeeld van een flow-mindmap

Waar sta ik nu?
zelf aan de slag

N6i Van kwaliteiten naar competenties

- 1 Teken jezelf twee keer.
- 2 Kijk in de ontwerp kwaliteiten lijst (Zie de lijst op DLO>Leercoaching) en bedenk welke kwaliteiten bij jou passen. Je mag natuurlijk ook eigenschappen noemen die niet in de lijst staan. Zijn het kwaliteiten die te maken hebben met wat je met je handen doet? Of meer met je hoofd? Of met je hart?
- 3 Verbind vervolgens de kwaliteiten met één of meerdere CMD-competenties (Zie de lijst op DLO>Leercoaching), zoals in het voorbeeld.
- 4 Bespreek jouw tekening met een klasgenoot. Herkent hij/zij deze kwaliteiten in jou? Zo ja, kan hij/zij daar een concreet voorbeeld van geven uit de praktijk?

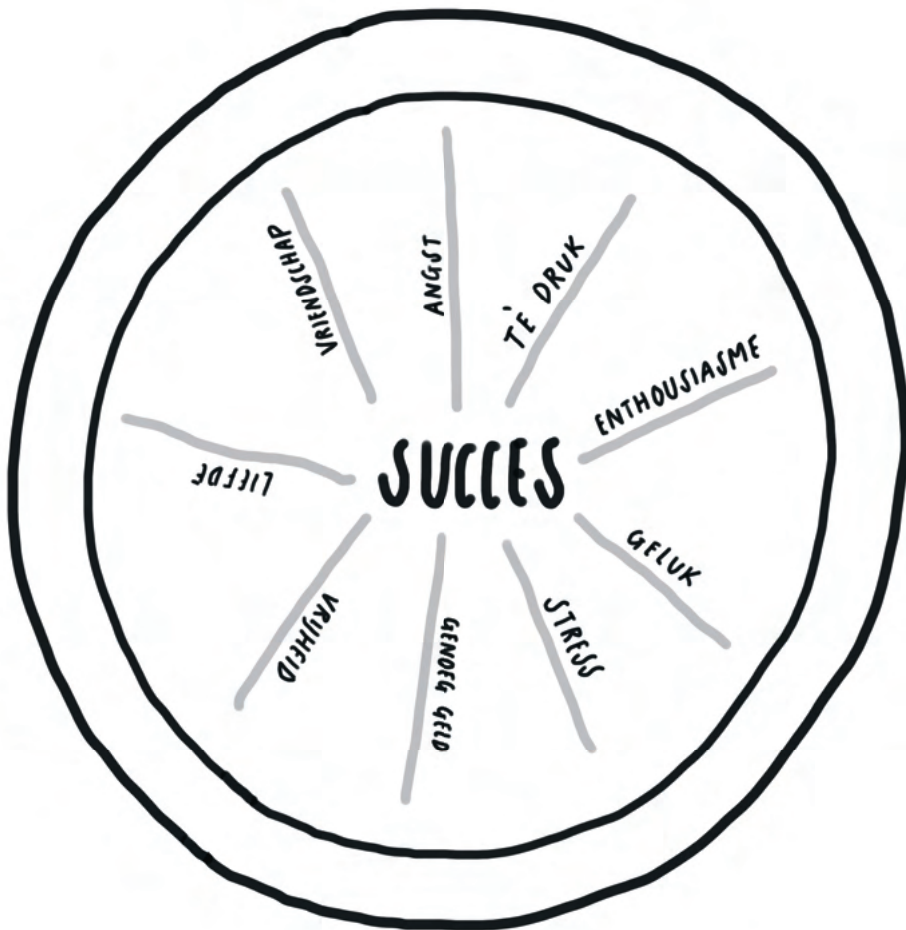


Voorbeeld van kwaliteiten naar competenties

N7i Ontwerp je eigen wiel

Succes komt van het Latijnse werkwoord 'succedere' dat lukken, slagen betekent. We willen allemaal ergens in slagen. En dat 'ergens' kan van alles zijn. Wat we tegenwoordig alleen nog onder succes verstaan, noemt filosoof Henk Jan Steenhuis het meetlatsucces. We worden continu beoordeeld en getest op hoeveel succes we hebben. En dat zorgt alleen maar voor stress, een opgejaagd gevoel en zelfs burn-outklachten. Succes heeft zo een negatieve kant gekregen.

Waar sta ik nu?
zelf aan de slag



Het wiel van succes

Henk Steenhuis heeft een metafoor bedacht: ons leven is een wiel, succes is de as, maar zonder spaken kun je het wiel niet laten draaien. De woorden waarmee we aan de slag gaan, zijn de spaken die je aan de as van succes kunt verbinden. Denk aan: stress, flexibiliteit, selectie, kwetsbaarheid, prestatie, passie, competitie, competentie, ambitie, gezondheid, duurzaam inzetbaar, promotie, carrière, collega, burn-out, contract, concurrentie, zingeving, team, respect, status, waardering, verbinding, drijfveer, rust, autonomie en levensloop.

- 1 Teken een wiel met daarin je eigen spaken. Welke spaken zitten er in jouw wiel en hebben voor jou met succes te maken? schrijf bij elke spaak een woord.
- 2 Kies nu twee woorden uit waar je dieper over na gaat denken. Probeer bij die twee woorden drie situaties te tekenen waarin je verbeeldt wat het woord voor jou betekent.

voor mij
is
SUCCES :



Succes op drie manieren verbeeld

N8i Het verkennen van waarden

Bron: basistraining 'Motiverende gespreksvoering' – Sergio van der Pluijm

Iedereen heeft waarden maar niet iedereen is zich er even bewust van. Door met elkaar te praten over waarden, neemt het bewustzijn hierover toe en kan je gemakkelijker keuzes maken. Er is een verschil tussen doelen en waarden. Doelen zijn dingen die iemand graag wil doen of bereiken, zoals: het vinden van een leuke baan of stage, een leuke partner vinden, een paar kilo afvallen.

Een waarde is iets dat iemand diep in zijn hart belangrijk vindt, verder wil ontwikkelen of centraal wil stellen in zijn/haar leven. Een waarde geeft veel richting maar is nooit af.

- Maak duo's.
- Bekijk het waardenoverzicht en kies een waarde die jou het meest aanspreekt en belangrijk voor jou is.
- Stel elkaar onderstaande vragen en probeer zoveel mogelijk van de waarde(s) van de ander te weten te komen, maak notities.

- 1 Wat bedoel je met (waarde x)?
- 2 Wat maakt dat (waarde x) belangrijk voor je is?
- 3 Hoe is (waarde x) belangrijk voor je geworden?
- 4 Wat zou je op het moment willen met (waarde x)?
- 5 Hoe breng je (waarde x) al in de praktijk?
- 6 Waar lukt het nog niet terwijl je het wel zou willen?
- 7 Als je zou besluiten om (waarde x) centraler te stellen in je leven, wat zou dan je volgende stap zijn?

gezondheid	genieten	innerlijke rust	intimiteit
zorgzaamheid	zelf-ontplooiing	zorg-vuldigheid	duidelijkheid
veiligheid	behulpzaamheid	humor	creativiteit
eerlijkheid	individualiteit	stabiliteit	eenvoud
openheid	gezamenlijkheid	gezelligheid	standvastigheid
zekerheid	solidariteit	leefbaarheid	transparantie
zelfstandigheid	integriteit	gelijkwaardigheid	dapperheid
verantwoordelijkheid	professionaliteit	rechtvaardigheid	flexibiliteit
respect	vertrouwen	avontuur	wijsheid
vreundschappelijkheid	erkenning	betrokkenheid	loyaliteit
spiritualiteit	zelfvertrouwen	toewijding	

Voorbeelden van waarden

Waar sta ik nu?
zelf aan de slag

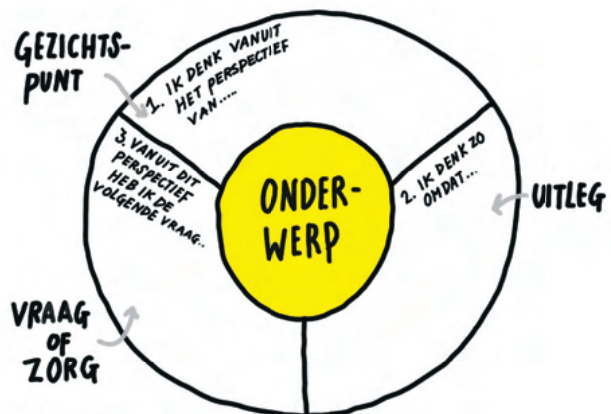
Maak nu een tekening/portret van de ander waarin de waarde duidelijk naar voren komt.



Ngi Cirkel van gezichtspunten

Deze opdracht helpt je om na te denken over verschillende perspectieven. Dit zorgt ervoor dat je je kan verplaatsen in een ander en ook beter begrijpt waarom mensen bepaalde dingen doen. Dit is extra handig als je bijvoorbeeld stage gaat lopen en je eigenlijk weinig idee hebt van wat CMD of/een stagebedrijf van je willen!

- 1 We nemen als onderwerp 'stagelopen' maar deze opdracht kan natuurlijk ook met hele andere onderwerpen gedaan worden.
- 2 Je maakt groepjes van drie en tekent allemaal dit template over.
- 3 Vervolgens kiest iedereen een van de volgende drie gezichtspunten:
 - › Een CMD-student
 - › Een docentbegeleider van CMD
 - › Een bedrijfsbegeleider bij het stagebedrijf
- 4 Begin met de 'Ik denk vanuit het perspectief van...'
Probeer te bedenken wat voor soort gedachten deze persoon heeft rondom het thema stage zoeken/ stage begeleiden/ stage beoordelen.



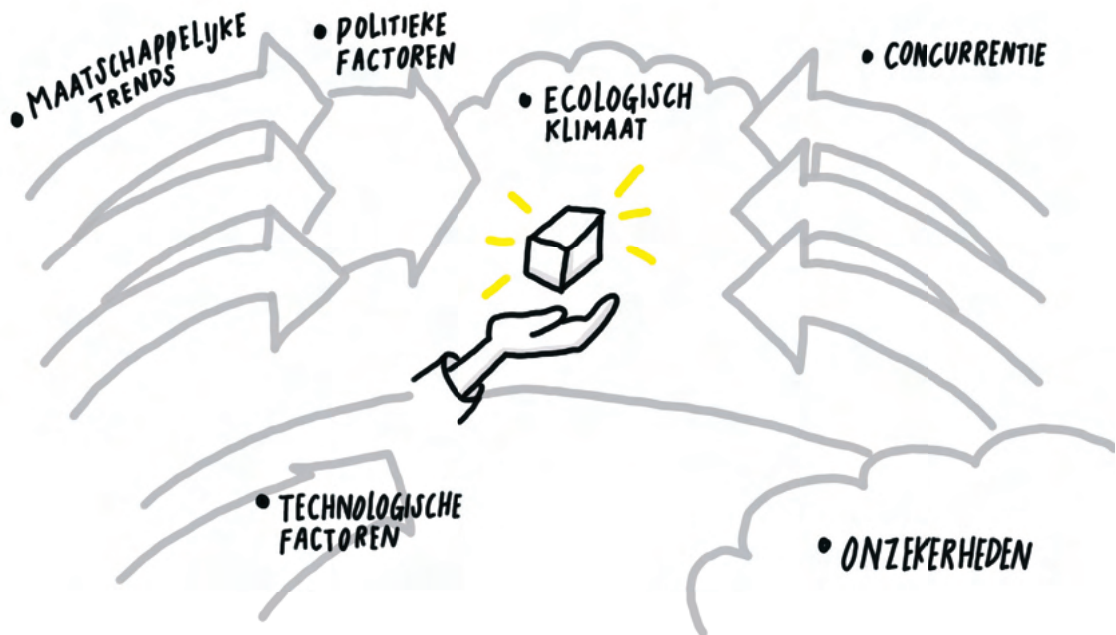
Het cirkel van gezichtspunten-template.

- 5 Ga vervolgens naar punt 2 en probeer te beschrijven waarom jij zo denkt vanuit dit gezichtspunt.
- 6 Ga naar punt 3 en probeer een aantal vragen en zorgen op te schrijven.
- 7 Bespreek de cirkels met elkaar in het groepje en schrijf de bevindingen op.
- 8 Deel de bevindingen met de rest van de klas.

N10i Contextmap

Als (ontwerp)student krijg je regelmatig te maken met een complexe opdracht waarbij het belangrijk is dat je de huidige staat of context van een vraagstuk begrijpt. Hier kan het tekenen van een context map bij helpen. Deze opdracht is interessant om met een team te doen omdat het helpt bij het denken over een probleem of opdracht en verschillende perspectieven welkom zijn, maar het kan ook individueel. Een context map is eigenlijk een brainstorm tool waarmee je het probleem in kaart kunt brengen en het grote plaatje leert zien. De contextmap is van oorsprong voor het bedrijfsleven ontworpen door David Sibbet.

Waar sta ik nu?
zelf aan de slag



Canvas van de contextmap

- 1** Teken het template na, print het uit of plak het op Miro. Als je individueel werkt, vul je eerst allemaal je eigen template in door bij elk onderwerp post-its te plakken. Schrijf bij elk onderdeel woorden en/of zinnen op die je associeert met jouw ontwerp, bijvoorbeeld welke politieke factoren spelen een rol bij jouw ontwerp? En welke technologische? Loop alle onderdelen langs en vul ze in. Als je in een team werkt, kan je de onderdelen verdelen of gezamenlijk alle onderdelen langsgaan en invullen.
- 2** Maak groepjes van 3 tot 5 studenten en bekijk elkaars context maps. Voer vervolgens een diepgaande betekenisvolle discussie over wat er in de wereld aan de hand is met betrekking tot je project/ontwerp. Vergeet tijdens de discussie geen trends op post-its te schrijven: Wat zijn de dingen die in de nabije toekomst, positief of negatief, het grootste potentieel hebben om jullie (ontwerp)vraagstuk te beïnvloeden? Zijn er onderwerpen die eruit springen omdat ze op ieders radar staan? Zijn er dingen die studiegenoten kunnen toevoegen die verrassen? En, belangrijker nog, vind de blinde vlekken. Welke gebieden zijn volgens jullie studenten onderontwikkeld? Dingen die moeilijker in te vullen waren in het brein? Dingen waar studiegenoten het niet mee eens zijn? Waar kunnen zich onbekende trends verbergen? Op welk gebied zou je meer kennis moeten vergaren?
- 3** Laat de kaart, als het kan, na afloop van de sessie op de muur of Miro staan, zodat studiegenoten deze kunnen zien en erop kunnen reageren. Deze kaart moet 'in leven' blijven, zodat zichtbaar is hoe het begrip van de context groeit en in de loop van de tijd verandert. Inspireer elkaar om dingen toe te voegen, of bewijs voor of tegen trends te leveren die daadwerkelijk gerealiseerd worden.

N11i Mijn gebruiksaanwijzing

Je gaat voor je leercoach een gebruiksaanwijzing maken die hem of haar inzicht geeft in wie je bent. Het doel van deze opdracht is om op een leuke manier jezelf voor te stellen, maar ook om alvast te oefenen met functioneel tekenen, of eigenlijk visual thinking. Het is niet van belang dat je zo mooi of realistisch mogelijk tekent, maar vooral dat wat je tekent overbrengt wat jij denkt.

MIJN GEBRUIKSAANWIJZING



Waar sta ik nu?
zelf aan de slag

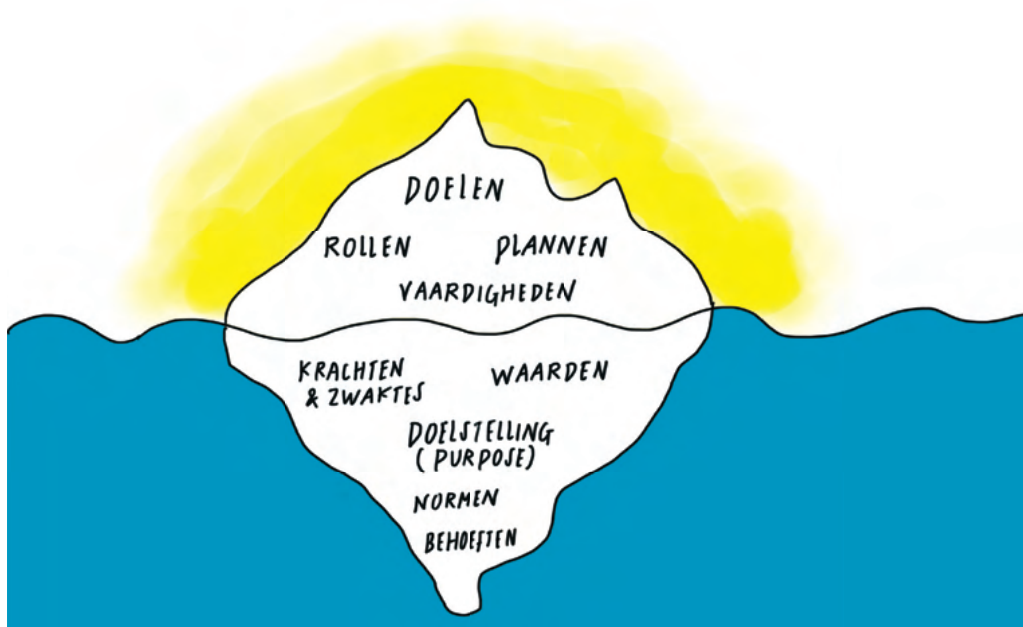
N1s Teamcanvas (team project)

Afgeleid van het canvas op theteamcanvas.com

Samenwerken, het is iets wat elke ontwerper zal moeten kunnen. Het is ook een van de negen competenties binnen CMD. Je kunt namelijk veel meer bereiken als je met meer mensen bent en goed samenwerkt. Niet iedereen is namelijk in alle dingen even goed, door gebruik te maken van elkaars sterke punten, kan jullie ontwerp steeds beter worden. Maar dat samenwerken verloopt helaas niet altijd even soepel.

Miscommunicatie over wie wat zou doen, wanneer welk onderdeel af moet zijn, hoe iets aangeleverd moet worden, zijn zaken die vaak voor komen. Maar ook dat niet iedereen evenveel inspraak heeft, dat er niet naar iedereen geluisterd wordt en alle meningen even zwaar wegen, is een probleem dat vaker voorkomt. Allemaal niet vreemd, maar als je elkaar er niet op aanspreekt, kunnen irritaties hoog oplopen en echt negatieve gevolgen krijgen voor het project. Reflecteren op de samenwerking kan hierbij helpen. Als elk teamlid de ruimte krijgt om dit te doen, voorkom je dat niet alle meningen gehoord worden.

Het teamcanvas bestaat uit verschillende onderdelen waarbij ook onderliggende waarden, doelen en behoeften aan bod komen. Door deze te benoemen en van elkaar te weten, wordt het makkelijker elkaar (echt) te begrijpen.



De ijsberg: met concrete kennis, kunde, rollen en vaardigheden boven water (observeerbaar) en onderliggende doelen, behoeftes, normen en waarden onder water (niet-observeerbaar).

Het invullen van het teamcanvas werkt als volgt:

- ◇ Teken onderstaand template over op een groot vel.
- ◇ Elk teamlid krijgt een eigen kleur post it.
- ◇ Vul het canvas als volgt in:

Eerst de onderdelen boven het water:

Mensen en rollen: Wie doen mee er mee en wat is ieders rol?

Individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Teamdoelen: Wat willen we als groep bereiken?

Eerst individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Dan kijken of er een gezamenlijk doel geformuleerd kan worden.

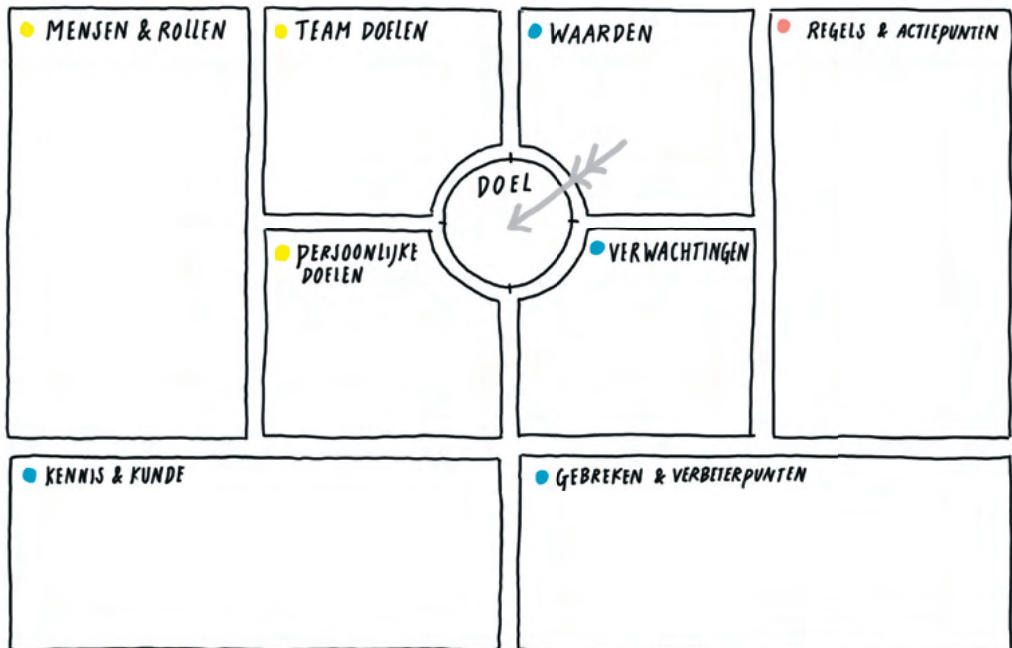
Persoonlijke doelen: Wat wil welk teamlid op persoonlijk vlak bereiken?

Individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Kennis en kunde: Welke vaardigheden en kwaliteiten zijn er al aanwezig in het team? Welke soft skills zijn er al? Waar is iedereen goed in (individueel en in teamverband)?

Individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Als er tijd is kan je ook elkaars kwaliteiten gaan benoemen.



Het teamcanvas.

Dan de onderdelen onder het water:

Doel: Waarom doen we wat we doen?

Individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Dan kijken of er gezamenlijk algemene doelen geformuleerd kan worden.

Waarden: Wat zijn onze gedeelde waarden?

Eerst individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Dan kijken of er gezamenlijke waarden geformuleerd kunnen worden.

Verwachtingen: Wat heeft ieder team lid nodig om dit project te laten slagen?

wat verwachten we van dit project en van elkaar?

Individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Gebreken en verbeterpunten: Welke gebreken hebben we, individueel en in team verband? Wat moeten onze teamgenoten over ons weten? Welke obstakels zien we voor ons (of zijn er al)?

Eerst individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

Dan kijken of er een gezamenlijke gebreken en obstakels geformuleerd kunnen worden.

Als laatste de regels en actiepunten:

Regels & Actiepunten: Welke regels volgen we? Hoe communiceren we met elkaar en hoe houden we elkaar op de hoogte? Hoe maken we beslissingen? Als de samenwerking niet goed loopt: welke afspraken kunnen we maken om die te verbeteren?

Eerst individueel invullen op de eigen kleur post-it en in het vak plakken.

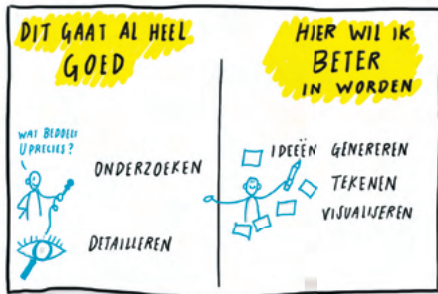
Dan kijken welke regels en actiepunten er gezamenlijk geformuleerd kunnen worden.

N2s Team uitdaging

Je zit een topteam, hoera! Alles loopt op rolletjes en jullie werk is op tijd af. Heel fijn, maar zou het nog beter kunnen? Zou je nog meer uit de samenwerking kunnen halen, dan de opdrachten die jullie nu doen?

Als het goed gaat in een team is het meestal zo dat de teamleden elkaar goed verstaan, dat er geen miscommunicatie ontstaat en dat de afspraken voor iedereen helder zijn, zodat ook iedereen deze kan nakomen. Iedereen doet de taken waar hij of zij goed in is en dat is fijn. Maar je kan dit moment ook aangrijpen om te leren van elkaar. Zoek de uitdaging op!

- 1 Breng in kaart waar jezelf goed in bent en waar je graag beter in zou willen worden. Onderzoeken, tekenen, documenteren, ideeën genereren, detailleren, visualiseren, digitaliseren, etc.



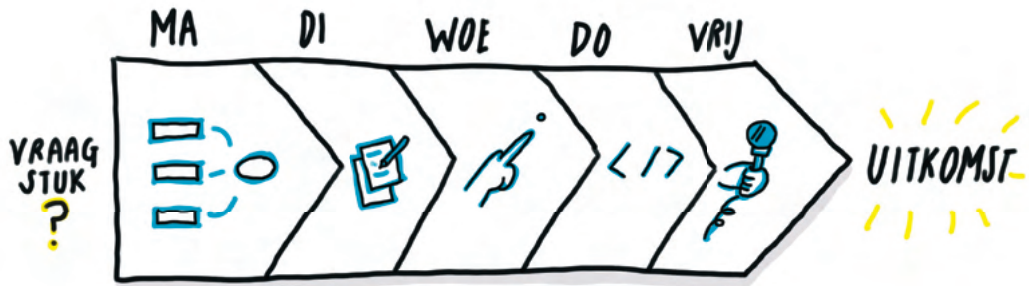
Wat goed gaat en verbeterd kan worden in kaart gebracht.

- 2 Vergelijk de overzichten met elkaar. Zijn er mensen die hetzelfde willen leren? Dan kunnen zij een koppel worden die voor de volgende sprint dit onderwerp aanpakken. Door dit samen te doen, kun je het binnen de planning doen. Twee overzichten met elkaar vergeleken.



De mensen die nog niet in een koppel zitten kunnen een koppel vormen met iemand die al wel goed is in dat onderdeel. Degene die het wil leren heeft dan de leiding, de expert kan ondersteunen. Het kan zijn dat je in meerdere koppels zit.

- 4 Maak samen een planning voor de komende designsprint, doordat je nu in koppels gaat werken, is het van belang dat de koppels voldoende tijd hebben om de taken uit te voeren, maar ook dat de toegewezen tijd niet overlapt, zodat alle koppels kans van slagen hebben.



Een sprintplanning.

N3s Teamfeedback

Uit 'Visual thinking' van Willemien Brand

Het is belangrijk dat teamleden zich vrij voelen om elkaar feedback te geven. In deze twee werkvormen worden teamleden gemotiveerd om elkaar op een leuke manier feedback te geven.

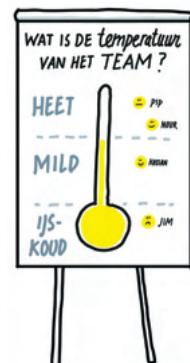
1 Hoe gaat het?

Vraag iedereen in het team wat ze goed vonden gaan of waardeerden en wat ze gefrustreerd heeft in de afgelopen weken. Vraag de teamleden op post-its te schrijven waar wat hun betreft mee wordt gestopt, gestart en mee doorgedaan.

2 Temperatuur meten

Vraag elk teamlid om een post-it te plakken met hun huidige temperatuur.

Individueen die onder druk staan of het te druk hebben, zullen aangeven dat ze te heet zijn en individuen die vast zitten of zich buitengesloten voelen, zullen eerder aangeven dat ze het 'koud' hebben.



Duur 30 minuten (beide werkvormen)

Benodigheden

- › Flip-over vellen
- › Een set stiften (in elk geval een stift per deelnemer)
- › Post-its

N4s De common ground matrix

Gebaseerd op de werkvorm uit Visual Teams van David Sibbet.

Een goede ontwerper is een teamspeler. Een van de CMD-competenties is dan ook 'samen ontwerpen'. Als het goed is, zijn de teams waarin je later aan het werk gaat divers. Een divers team is een afspiegeling van de samenleving en zorgt voor een bredere kijk op de wereld, zoals van Ravenstein en Kok ook beschrijven in hun whitepaper *Aan de Slag met Diversiteit: Hoe dan?*

De Common ground matrix is een werkvorm waarbij mensen in een groep elkaar beter leren kennen. Gebeurtenissen uit het verleden bepalen hoe mensen naar het heden kijken en de communicatie in een groep verbetert als zichtbaar wordt welke ervaringen gedeeld worden en waar de overeenkomsten en verschillen liggen.

NAAM	SCHOOL LOOP BAAN	FAMILIE	HOBBY	SPORT
Wm	A B			
Wm				
Wm		♥		
Wm				
Wm			📖	
Wm				🏃

De common ground matrix

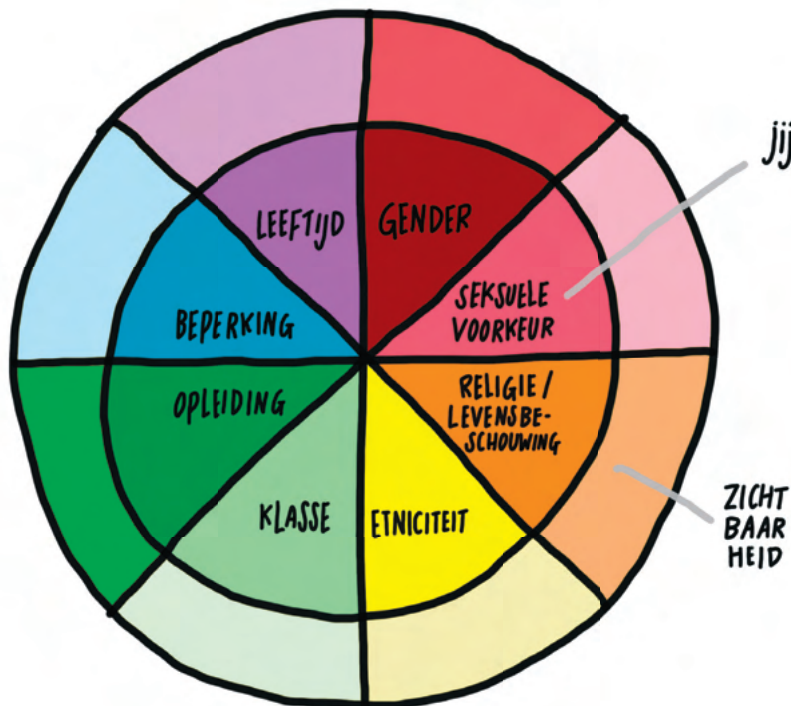
Stappen:

- 1 Maak groepjes van maximaal 10 deelnemers. Teken een grid op een groot papier of whiteboard en schrijf links de namen van jouw groep/team.
- 2 Bedenk een aantal categorieën die je bovenaan het grid schrijft. De categorieën kunnen over persoonlijke onderwerpen gaan (familie, hobby) maar ook over andere onderwerpen, zoals een professionele carrière.
- 3 Maak allemaal bij elke categorie een tekening.
Maak tekeningen die over vormende ervaringen gaan en daarmee dus echt iets betekenen.
- 4 Bekijk de tekeningen gezamenlijk en zoek naar overeenkomsten.
Moedig elkaar aan om meer te vertellen over een ervaring en eventueel ook andere, verwante, ervaringen te delen.

N5s De diversiteitscirkel

Diversiteit betekent letterlijk verscheidenheid. In het geval van diversiteit als thema in organisaties, gaat het over verschillen tussen mensen. En die zijn er per definitie. Om je bewuster te worden van wat diversiteit eigenlijk is, gaan we de volgende opdracht doen:

- 1 Teken de diversiteitscirkel over in je CMD kompas en vul de cirkel als volgt in voor jezelf:
 - › Hoe je jezelf definieert (het hart van de cirkel);
 - › Hoe zichtbaar dit is voor de buitenwereld;
- 2 Maak een groepje met vier studenten en teken voor elke andere student ook een diversiteitscirkel in je jaarkompas. De andere studenten doen dit ook. Vul deze cirkels in zonder te overleggen.
- 3 Vergelijk de cirkels die je over de anderen hebt ingevuld met de cirkels die de andere studenten over zichzelf hebben ingevuld. Zijn er veel overeenkomsten of juist verschillen? Heb je bepaalde vooroordelen over een ander die niet blijken te kloppen?
- 4 Maak een gezamenlijke sketchnote van jullie bevindingen.



De vereenvoudigde versie van de diversiteitscirkel

N6s Feedback in 4 stappen

Feedback gaat over waarneming, denken, gevoel en het geven van suggesties voor nieuw gedrag of het doen van een verbetering. Het geven van waardevolle feedback vraagt erom dat je bewust bent van wat een bepaalde situatie met jou doet.

Bij het feedback geven verwoorden we concreet onze waarneming, denken en gevoel, zodat we de andere persoon bewust kunnen maken van onze kijk op de situatie en het effect dat die situatie op jou heeft. Vervolgens kunnen we dit aanvullen met suggesties voor verbetering.

Het is voor deze opdracht handig als je een concreet voorbeeld (een resultaat/product/situatie) hebt aan de hand waarvan je feedback kan geven en ontvangen. Het kan ook een situatie zijn die al eerder heeft plaats gevonden.



Feedback is te geven in een viertal stappen. Neem eerst het template over en begin bij de eerste stap.

N7s Feedback aan de hand van het Johari-venster

In dit voorbeeld staat het Johari-venster afgebeeld. Dit bestaat uit vier ruimtes. Als gedrag/ kwaliteiten/ prestaties/ valkuilen bekend zijn aan jezelf en anderen, dan hebben we het over de vrije ruimte.

Als gedrag/kwaliteiten/prestaties/valkuilen bekend zijn bij jezelf, maar niet bij de ander dan spreken we van de privéruimte. Die privéruimte is bijvoorbeeld groter wanneer je nieuwe mensen ontmoet, die nog niet veel van jou weten, maar je kan ook heel bewust bepaalde gedragingen/kwaliteiten of valkuilen privé houden, omdat je niet wilt dat anderen die van je kennen.

HET JOHARI VENSTER

	JIJ WEET HET	JIJ WEET HET NIET
DE ANDER WEET HET	 VRIJE RUIMTE	 BLINDE VLEK
DE ANDER WEET HET NIET	 PRIVÉRUIMTE	 ONBEKEND

Wanneer gedrag/kwaliteiten/prestaties/valkuilen voor anderen bekend zijn, maar jij je hier zelf nog niet bewust van bent, spreken we van de blinde vlek. Dit kan al over heel simpele dingen gaan, bijvoorbeeld, dat jij je er niet bewust van bent, dat je smakt, maar de ander wel.

Maar het kan ook over dieperliggende dingen gaan, bijvoorbeeld dat je in een discussie vaak voor de aanval kiest.

Er is ook nog sprake van een onbekende ruimte: deze bevat bijvoorbeeld onontdekte talenten.

Feedback geeft je inzicht over hoe jouw gedrag en/of prestaties ervaren worden. Door feedback van anderen wordt jouw eigen blinde vlek kleiner. Je wordt je bewust van eigen gedragingen, maar bijvoorbeeld ook van kwaliteiten en valkuilen. Door dit bewustzijn ontstaat er mogelijkheid om te groeien en ontwikkelen.

- 1 Maak een drietal
- 2 Teken voor jezelf het Johari-venster op een A4.
- 3 Schrijf nu voor beide groepsgenoten één kwaliteit op een post-it waarvan je vindt dat die kwaliteit zich in de open ruimte bevindt van die persoon.
- 4 Plak deze bij je groepsgenoten op hun vel en vertel per groepsgenoot waarom je die kwaliteit hebt gekozen. Dit doe je volgens de feedback-regels (4 stappen van feedback, zie opdracht 9 uit dit jaarkompas)!
- 5 Schrijf nu voor beide groepsgenoten één kwaliteit op een post it waarvan je vindt dat die kwaliteit zich in de blinde vlek bevindt van die persoon.
- 6 Plak deze bij je groepsgenoten op hun vel en vertel per groepsgenoot waarom je die kwaliteit hebt gekozen.
- 7 Dit doe je ook volgens de feedback-regels!

N8s Boven en onder water

Wat je niet ziet maar wel meespeelt Uit: *Het Visuele Werkvormenboek* van De Betekenaar

In deze werkvorm teken je jezelf aan de hand van de metafoor van een waterlijn (zie ook de werkvorm N15-Teamcanvas in dit CMD kompas). Boven de waterlijn staat wat zichtbaar is voor anderen — je gedrag, je rol, hoe je overkomt. Onder de waterlijn staat wat minder zichtbaar is maar wel meespeelt — je drijfveren, overtuigingen, ervaringen en wat jou energie geeft. Samen ontstaat een eerlijk beeld van wie jij bent als ontwerper en teamlid.

Boven de waterlijn — wat zichtbaar is

Teken of schrijf wat anderen van jou zien. Gebruik deze vragen als houvast:

- › Wat valt op bij een eerste ontmoeting?
- › Welke rol neem je meestal op je?
- › Waar kunnen anderen op jou rekenen?
- › Wat typeert jouw manier van werken?
- › Welke feedback kreeg je de afgelopen tijd?



BOVEN DE WATERLIJN
ONDER DE WATERLIJN

Onder de waterlijn — wat minder zichtbaar is

Teken of schrijf wat onder de oppervlakte zit:

- › Wat heb je nodig om goed te kunnen werken?
- › Wat motiveert je?
- › Waar ben je onzeker over maar zien anderen dat niet?
- › Welke overtuigingen of ervaringen neem je mee?
- › Wat weten mensen pas als ze je echt leren kennen?
- › Wat deed de feedback die je kreeg met jou?

GRRR...
STRESS

IK HECHT VEEL
WAARDE AAN
LOYALTEIT

Bespreking

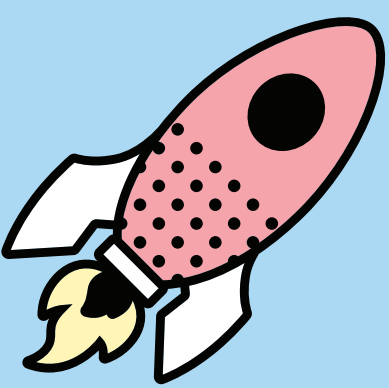
Deel je tekening met een medestudent. Je hoeft niet alles te laten zien, kies zelf wat je wil delen.

- › Wat valt je op aan elkaars tekening?
- › Wat herken je bij de ander — en wat verrast je?
- › Wat zit er bij jou onder de waterlijn dat invloed heeft op hoe je samenwerkt?
- › Is er iets wat je normaal niet zo snel deelt maar nu wel wil benoemen?

Luister zonder te oordelen.

Vooruitkijken

Wat wil ik ontwikkelen?



V1i Doelen stellen en behalen met roadmaps

gebaseerd op Teken je roadmap (Stolvoort,2019)

Als je een bepaald (studie) doel voor ogen hebt, kan het helpen om een zogenaamde roadmap te tekenen.

Een roadmap is een strategisch plan dat een gewenst doel beschrijft en de belangrijke stappen daarnaartoe inzichtelijk maakt. Je kunt de roadmap voor verschillende zaken gebruiken: een studieplan, een studieproject, een teamproject etc. Een roadmap zorgt ervoor dat je een duidelijke focus hebt en dat je de juiste dingen doet om je doel te bereiken. In een roadmap kan je de door jou geformuleerde taken en projecten organiseren of, als je over een langere termijn wilt nadenken, een heel studiejaar uitdenken.

De voordelen van het visualiseren van een roadmap zijn

- » Door het plan visueel te maken, nodig je mensen sneller uit om mee te denken en wordt het makkelijker erover te communiceren. Dit is vooral bij een teamproject erg handig: denken we er hetzelfde over?
- » Door samen een roadmap te tekenen, creëer je draagvlak voor je (studie)plan of project.
- » Wanneer je je roadmap aan de muur hangt, blijft je plan continue in beeld en zal je je er ook sneller aan houden.
- » Door je doelen uit te tekenen, maak je ze praktisch en helder.

Stappen:

1 Uitgangspunten vaststellen

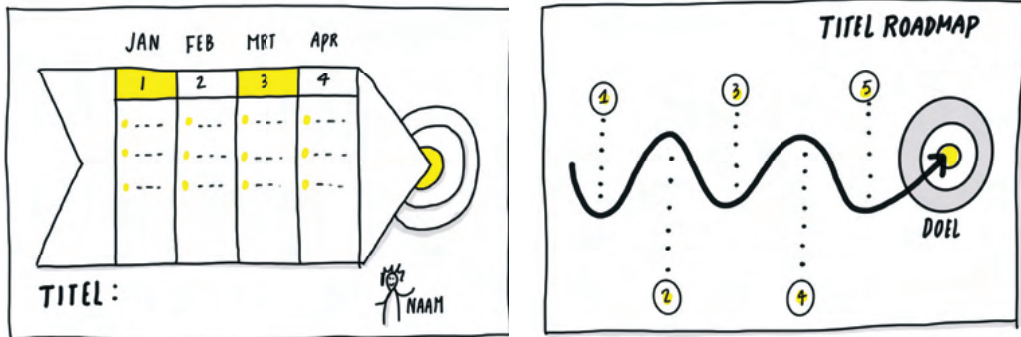
Bedenk wat het specifieke doel is van de roadmap, welke onderdelen moeten er inzitten. Dit kunnen ook de mogelijke obstakels zijn, vakken die je moeilijk vindt, of een privéomstandigheid.

2 Structuur

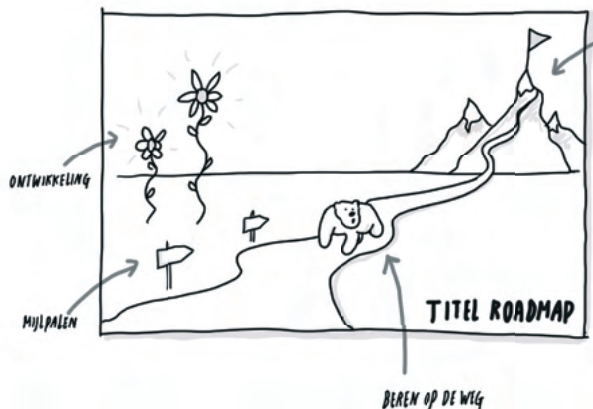
Je kunt ervoor kiezen om een schematische roadmap te maken waarin de planning centraal staat. Ook kun je een roadmap maken waar de context van het plan belangrijker is: wie zijn de belangrijkste stakeholders, welke partijen zijn nodig voor het plan, wat zijn de belangrijkste drempels? Je kunt ook kiezen voor een metafoor. Bijvoorbeeld een weg die wilt bewandelen naar een eindbestemming. Met de mijlpalen, de drempels, de eindbestemming. Een andere metafoor kan een rivier zijn.

Maak nu je eigen roadmap aan de hand van een van je (lopende) projecten.

Voorbeelden:



Schematisch



Metaforisch (weg)

3 Aan de slag

Wanneer je je uitgangspunten hebt geformuleerd en je weet welke structuur je wilt gebruiken, kun je aan de slag. Zorg dat je voldoende stiften en papier hebt. Als je niet bang bent om groot te werken, gebruik een rol groot papier. Dat leent zich bij uitstek voor het maken van een roadmap.

4 Bepaal de inhoud

Vervolgens ga je de verschillende onderdelen langs. Dit kan door dit direct in te tekenen, of eerst te bepalen wat de inhoud is. Je kunt dit met post-its doen, of door eerst in het klein te schetsen. Hoe dan ook: start altijd met het te realiseren doel en werk van daaruit terug.

V2i Maak je eigen studieplanning

Het kan moeilijk zijn om het overzicht te houden over wat je te doen hebt, als het allemaal in je hoofd zit. Deze opdracht kan je helpen bij het definiëren en structureren van je taken.

Stappen:

1 Teken een week uit (de komende week bijvoorbeeld). In kleine stappen denken (dus in dagen) houdt het behapbaar maar je kan dit ook voor een hele maand doen.

maandag 1 NOV 2021	dinsdag 2 NOV 2021	woensdag 3 NOV 2021	donderdag 4 NOV 2021	vrijdag 5 NOV 2021	zaterdag 6 NOV 2021	zondag 7 NOV 2021

2 Schrijf alle vaststaande studie-afspraken in deze week en markeer ze met een kleur. Maak er een tekening of icoon bij. Dit is niet alleen leuk, maar helpt je ook bij het voorbereiden van het vak...

Wat waren we ook alweer aan het doen?
Wat verwacht ik van vandaag en heb ik misschien al een vraag die ik aan de docent wil stellen?

maandag 1 NOV 2021	dinsdag 2 NOV 2021	woensdag 3 NOV 2021	donderdag 4 NOV 2021	vrijdag 5 NOV 2021	zaterdag 6 NOV 2021	zondag 7 NOV 2021
8.10-11.00 PROJECTS 				8.10-11.00 PROJECTS 		
13.00-15.30 VERGADERING 	12.00-15.10 INTERNE STANDAARDEN 		12.10-13.00 HCC TINTAKEN 			

3 Zet vervolgens alle sociale afspraken in je agenda en markeer die met een andere kleur.

maandag 1 NOV 2021	dinsdag 2 NOV 2021	woensdag 3 NOV 2021	donderdag 4 NOV 2021	vrijdag 5 NOV 2021	zaterdag 6 NOV 2021	zondag 7 NOV 2021
8.10-11.00 PROJECTS 				8.10-11.00 PROJECTS 		
13.00-15.30 VERGADERING 	12.00-15.10 INTERNE STANDAARDEN 		12.10-13.00 HCC TINTAKEN 			15.00-18.00 BISCLOOP
17.10-18.10 SPORTEN 	17.30-18.30 SPORTEN 			18.00-19.00 FEESTJE! 		

maandag 1 NOV 2021	dinsdag 2 NOV 2021	woensdag 3 NOV 2021	donderdag 4 NOV 2021	vrijdag 5 NOV 2021	zaterdag 6 NOV 2021	zondag 7 NOV 2021
8:30-16:30 PROJECT 3 ☎ - ☎			9:00-11:00 VRIJ	8:30-11:30 PROJECT 3 ✉	VRIJ	VRIJ
15:30-18:30 VRIJ	12:00-16:10 INTERAKTIEF STANDAARDEN ☎ ☎ ☎		12:18-12:30 HCI TENTAMEN ☠	VRIJ	VRIJ	15:00-18:00 BIOLCOOP ☎
17:30-18:30 SPORTEN ⚽	18:00-22:00 VRIJ	17:30-18:30 SPORTEN ⚽		18:30-22:00 FEESTJE! ☎	VRIJ	VRIJ

4 Zet de tijd om te ontspannen in een andere kleur in je agenda; houd rekening met 2 tot 4 dagdelen.

maandag 1 NOV 2021	dinsdag 2 NOV 2021	woensdag 3 NOV 2021	donderdag 4 NOV 2021	vrijdag 5 NOV 2021	zaterdag 6 NOV 2021	zondag 7 NOV 2021
8:30-16:30 PROJECT 3 ☎ - ☎	9:00-11:30 STUDEREN	9:30-12:00 STUDEREN	9:00-11:00 VRIJ	8:30-11:30 PROJECT 3 ✉	VRIJ	VRIJ
15:30-18:30 VRIJ	12:00-16:10 INTERAKTIEF STANDAARDEN ☎ ☎ ☎	13:00-16:00 STUDEREN	12:18-12:30 HCI TENTAMEN ☠	15:30-17:00 STUDEREN	VRIJ	15:00-18:00 BIOLCOOP ☎
17:30-18:30 SPORTEN ⚽	18:00-22:00 VRIJ	17:30-18:30 SPORTEN ⚽	18:30-22:30 STUDEREN	18:30-22:00 FEESTJE! ☎	VRIJ	VRIJ

5 Plan tijd voor zelfstudie in



VS



'Studeren' zegt nog niet veel over wat je precies gaat doen in die tijd. Om goed te kunnen studeren, helpt het als je weet wat je gaat doen en hoeveel tijd je daarmee zoekt bent.

Start met het opdelen van de opdracht die je gekregen hebt. Maak behapbare taken voor jezelf die je in maximaal een uur kunt uitvoeren. Dit is voor iedereen verschillend, iedereen heeft zijn eigen kwaliteiten, houd hier ook rekening mee in jouw uren inschatting.

Ga daarna kijken wanneer de deadline is voor de totale opdracht, als je dat weet kun je alle kleinere taken in je planning zetten in de tijden voor zelfstudie. Hierdoor weet je zeker dat je de deadline zult halen.

Stel jezelf de volgende vragen bij het plannen van je studietaken:

- ❖ Waar ga ik studeren?
- ❖ Hoe ga ik beginnen?
- ❖ Welke materialen heb ik nodig?
- ❖ Hoe weet ik of ik klaar ben? Wil ik bijvoorbeeld feedback vragen aan een medestudent?
- ❖ Wil ik wel echt gaan studeren vanavond, of ga ik toch (stiekem) Netflixen?
In dat geval kan ik beter een ander moment plannen om te gaan studeren.
- ❖ Is de tijd die ik ervoor uittrek wel genoeg?
- ❖ Wanneer moet het doel bereikt zijn?
- ❖ Wanneer heb ik pauze en hoe lang?
- ❖ Wanneer ben ik zelf het meest geconcentreerd, en kan ik misschien moeilijkere taken aan, en wanneer juist helemaal niet.
Wat is mijn bioritme?

6 Pak de taken waar je meer stappen voor moet nemen eruit en maak daar 'projecten' van waar je alle stappen van uitschrijft. Het kan handig zijn om de taken eerst op post-its te schrijven voor je ze in je planning over je studietijden verdeelt.



7 Verdeel de taken over de verschillende zelfstudieplekken tot je tevreden bent en schrijf ze dan op. Dat is trouwens ook erg handig voor als je in groepen werkt, want je moet een goede balans zien te vinden tussen op locatie en thuis werken wanneer je met mensen samenwerkt.

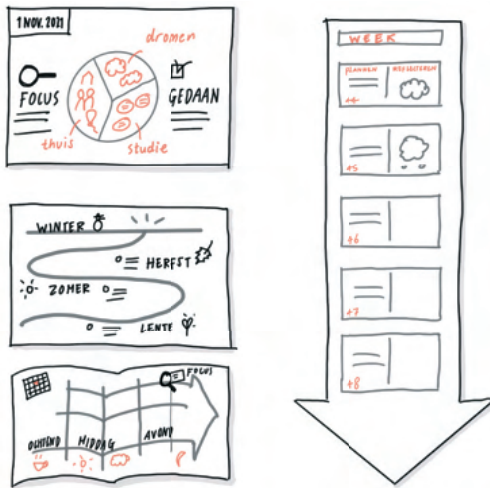
maandag 1 NOV 2021	dinsdag 2 NOV 2021	wednesday 3 NOV 2021	donderdag 4 NOV 2021	vrijdag 5 NOV 2021	zaterdag 6 NOV 2021	zondag 7 NOV 2021
8.00-12.00 PROJECT ☞	9.00-11.30 STUDEREN SUCC. TEGENAF REANKE, H.C. BIL. 100-10	9.00-12.00 STUDEREN H.C. TEGENAF REANKE, H.C. BIL. 100-10	9.00-11.00 :VRIJ:	9.00-12.00 PROJECT ☞	:VRIJ:	:VRIJ:
13.00-15.00 :VRIJ:	12.00-16.10 INTERNEET STANDAPAFIN C/10-10	13.00-16.00 STUDEREN H.C. TEGENAF REANKE, H.C. BIL. 100-10 SPORING: HANKE	12.50-17.00 H.C. TEGENAF REANKE, H.C. BIL. 100-10	16.00-17.00 STUDEREN :VRIJ:	:VRIJ:	15.00-18.00 BIOLOGIE ☞
17.00-18.00 STUDEREN ☞	16.00-18.00 :VRIJ:	17.00-18.00 SPORING ☞	18.00-20.00 STUDEREN ☞	18.00-20.00 STUDEREN ☞	:VRIJ:	:VRIJ:

maandag 1 NOV 2021	dinsdag 2 NOV 2021	woensdag 3 NOV 2021	donderdag 4 NOV 2021	vrijdag 5 NOV 2021	zaterdag 6 NOV 2021	zondag 7 NOV 2021
9.00-11.00 PROJECT 1 ☞	9.00-11.30 STUDEREN HEC TANDONNEN KLEINER 400 BIL 100-20	9.00-12.00 STUDEREN HEC TANDONNEN KLEINER 400 BIL 100-20	9.00-11.00 VRIJ	9.00-11.00 PROJECT 1 ☞	VRIJ	VRIJ
13.00-15.00 GEMIDDELDE ☞	12.00-16.10 INTERPRET STANDAARDEN CP 1-2	13.00-16.00 STUDEREN HEC TANDONNEN KLEINER 400 BIL 100-20	13.00-15.00 HEC TENTAMEN	13.00-17.00 STUDEREN	VRIJ	15.00-18.00 BIOLCOOP
17.30-18.30 SPORTEN	19.00-22.00 VRIJ	17.30-18.30 SPORTEN	18.30-20.30 STUDEREN	18.30-21.00 FEESTJE!	VRIJ	VRIJ

8 Plan 'buffer studietijd' in.

Dit kan mogelijk vrije tijd worden als je studietaken afgerond zijn. Bedenk dat creatief werk in de regel uitloopt.

Andere manieren om een planning te visualiseren.



Verschillende manieren om een dag, een aantal weken of een jaar visueel te maken.

Deze voorbeelden komen uit het boek *Visual Doing* (Brand, 2018, p.91)

V3i Waar besteed ik mijn tijd aan?

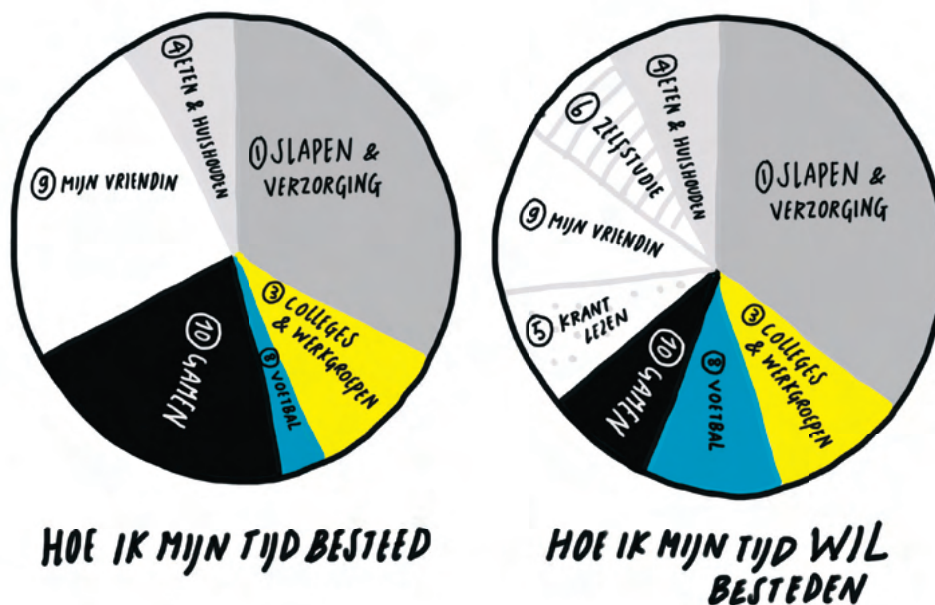
Druk druk druk... druk druk druk druk druk

Als je studeert is het belangrijk dat je je tijd goed plant. Om dat te kunnen, moet je de tijd die je besteedt aan de verschillende onderdelen van je studie en aan de rest van je activiteiten goed kunnen inschatten. Zo kun je ervoor zorgen dat je tijdig met bepaalde opdrachten, of met het leren voor een tentamen, begint.

Stappen:

- 1 Teken een cirkeldiagram (zie het voorbeeld op de volgende pagina).
Geef hierin aan hoeveel tijd per week je denkt dat je aan elk van onderstaande activiteiten besteedt (een week is 7 x 24 uur, 168 in totaal).

- 2 Teken een tweede cirkeldiagram en geef aan hoeveel tijd je aan elk van de activiteiten zou willen besteden.



Voorbeeld van ingevulde tijdcirkels

- 3 Geef vervolgens de grootste verschillen tussen beide aan.
- 4 Houd de komende weken je werkelijke tijdsbesteding bij en neem de resultaten en opmerkelijke verschillen mee naar de volgende werkgroep.

Activiteiten

- 1 Slapen/verzorging
- 2 Woon-studie/werkverkeer
- 3 College en werkgroepen
- 4 Eten/boodschappen/huishouden
- 5 Algemene ontwikkeling (boek, krant)
- 6 Zelfstudie/huiswerk
- 7 Werk
- 8 Hobby's/sport
- 9 Relatie/vrienden
- 10 Games/TV
- 11 Ongericht/onproductief
- 12 Overig...

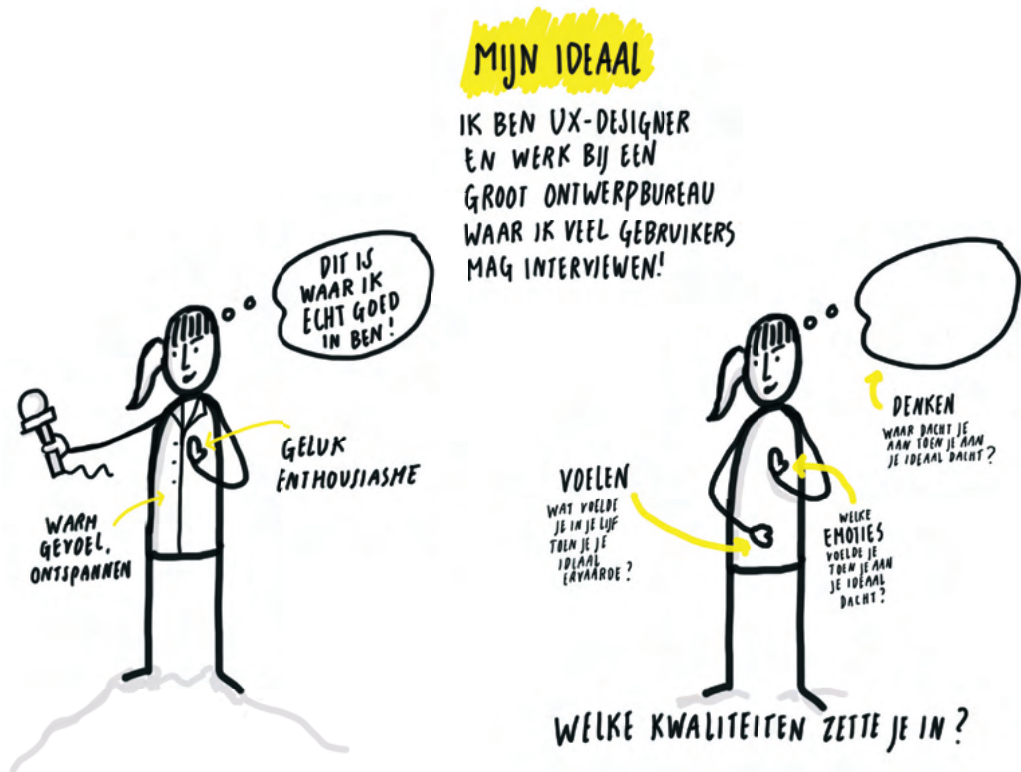
V5i Een toekomst waarin alle kwaliteiten samenkomen

Uit: Meijers, Ontwerp je Ontwikkeling (2016)

Zoek een rustige plek op waar je comfortabel zit (of staat) en probeer te focussen. Denk je een toekomst in waarin je elke dag jouw kwaliteiten (zie ook opdracht N6i) zou kunnen inzetten. Bedenk bijvoorbeeld:

- 1 Hoe ziet je leven eruit als jij elke dag jouw kwaliteiten in zou kunnen zetten?
- 2 Beschrijf een concrete situatie waarbij je het meest tot je recht zou komen.
- 3 Wat zie je dan voor je? Wat zou je dan doen? Met wie werk je samen of werk je dan alleen? Welke andere mensen komen daarin voor? Waar ben je dan?

Maak een tekening of een mindmap van deze toekomst. Neem de tekening of mindmap mee naar je volgende gesprek en bespreek jouw ideale toekomst met je leercoach.

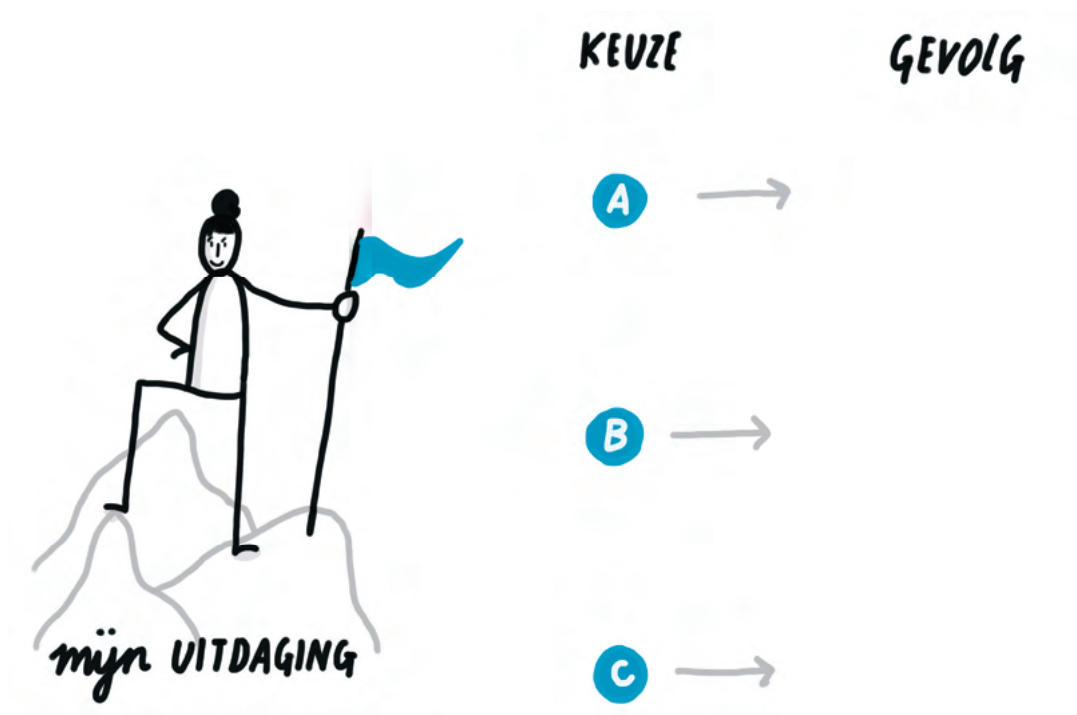


Voorbeeld voor een toekomst waarin ik al mijn kwaliteiten kan gebruiken.

V6i Een scenario van keuzes en gevolgen

Om goed te kunnen bepalen wat je wil gaan doen in de toekomst is het belangrijk om te kijken naar wat er het afgelopen jaar is gebeurd.

Wat waren voor jou dit jaar grote uitdagingen waarvan je weet dat je dit komend jaar anders wil gaan aanpakken? Door die uitdagingen in kaart te brengen, kun je gericht gaan nadenken hoe je dit zou kunnen aanpakken en per aanpak nadenken over de gevolgen. Niet alles is voor jou even belangrijk, dus het is een goed idee om ook daar over na te denken. Waar wil je echt goed in worden? En waar is voldoende ook goed genoeg?



Een scenario

Werk je eigen scenario uit door je uitdaging en drie verschillende manieren waarop je die uitdaging aan zou kunnen gaan en de gevolgen daarvan, te tekenen of beschrijven.

V7i Wat wil ik dit project leren?

- 1 Teken jezelf twee keer.
- 2 Wat zijn kwaliteiten die je al hebt en dingen die je al kunt, die je kunnen helpen om van dit project een succes te maken?
Teken of schrijf dit bij de linker tekening.
- 3 Wat zijn dingen die je zou willen leren in dit project?
Teken of schrijf dit bij de tekening rechts.

Bijvoorbeeld:

Werken met Photoshop, goed plannen, CSS animaties maken, fotograferen, illustraties maken met Illustrator, typografie gebruiken in mijn vormgeving, mijn ideeën presenteren, mijn site toegankelijk maken voor verschillende doelgroepen, mijn ontwerp verbeteren met Gestalt wetten, een iconenset ontwerpen, enzovoort...

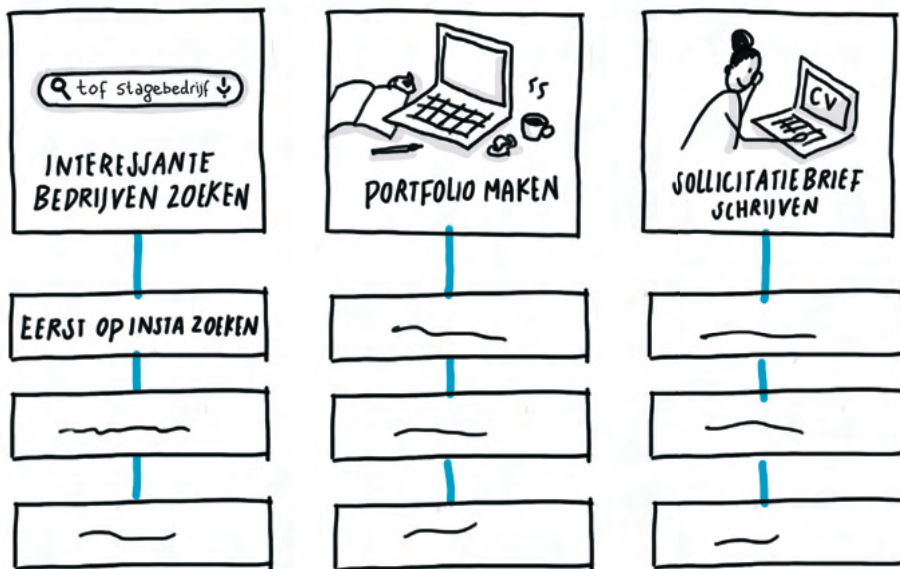


V8i Stroonschema stage zoeken

Het vinden van een goede passende stage lukt niet zomaar, een goede voorbereiding kan daarbij helpen.

Een stroonschema kan gebruikt worden om de chronologische gebeurtenissen of processtappen inzichtelijk te maken met als doel 'volgorde denken' te stimuleren. Het laat je informatie in kleine stukken opbreken en weergeven in een bepaalde volgorde. Jullie kunnen dit gebruiken bij het plannen van een (lastige) taak of proces maar ook bij het voorbereiden van een presentatie.

THEMA **STAGE ZOEKEN**



Voorbeeld van een stroonschema.

Stappen:

- 1 Bedenk een titel voor je schema, deze zorgt ervoor dat de lezer (en jij een tijd later nog) weet waar het over gaat).
- 2 Hak het onderwerp, in dit geval 'Stage zoeken' in kleinere stukken, bijvoorbeeld:
 - » Bedrijven zoeken (oriënteren)
 - » Sollicitatietekst schrijven
 - » Portfolio op orde maken
 - » Opvolgen van je acties

- 3 Kijk of de informatie in de rechthoeken ook weer in kleinere stukken op te delen is. Stel jezelf de vraag: uit welke onderdelen bestaat deze taak allemaal?
- 4 Bespreek je stroomschema met een klasgenoot. Voor ieder stuk informatie teken je een nieuwe rechthoek. Je kan de volgorde als in het voorbeeld aanhouden maar mag het ook omgooien of aanpassen naar gelang je eigen wensen. Het gaat erom dat jij in kaart brengt welke stappen je gaat nemen (en welke stappen daar weer onder hangen) om een stage te zoeken. Verbind de delen aan elkaar met lijnen.

Tips bij het onderdeel 'bedrijven zoeken':

- ✦ Denk na over passende bedrijven, wat zijn voor jou belangrijke aspecten voor een bedrijf? Dit kan van alles zijn, type product, type ontwerpers, soorten opdrachten, aantal medewerkers, bedrijfscultuur, reistijd, etc. Maak hier een overzicht van.
- ✦ Hoe kom je erachter of een bedrijf aan jouw wensen voldoet? Hoe kan je dan goed gaan zoeken? Bedenk welke zoektermen van belang zijn.
- ✦ Waar kun je deze bedrijven het beste vinden? Dit kan op verschillende manieren. Via websites, via vacaturesites, via social media etc. waar ga je op zoek? Voer je eigen zoekacties uit.
- ✦ Maak een lijst van bedrijven die voor jou interessant zijn, een long-list van 20 bedrijven is geen overbodige luxe.

Tips bij het onderdeel 'portfolio op orde maken':

- ✦ Zorg dat de focus ligt op wat voor type ontwerper je bent, waar je jezelf graag in gaat profileren en de functie die je graag wil uitvoeren.
- ✦ Je portfolio is, naast je motivatiebrief een belangrijk onderdeel van de eerste indruk die je geeft. Steek dus voldoende tijd in het maken van een portfolio dat jou het beste weergeeft.

Tips bij het onderdeel 'sollicitatietekst schrijven':

- ✦ Ga sollicitatieteksten schrijven, zorg daarbij dat je elke tekst aanpast aan het bedrijf dat je schrijft. Beantwoord in ieder geval onderstaande vragen in je tekst.
- Waarom heb je voor deze vacature gekozen, waarom reageer je erop? Toon in je tekst de informatie die je hebt verkregen tijdens je onderzoek. Zo laat je ook kennis van het vakgebied en bedrijf zien.
- Wat spreekt je aan in dit bedrijf? Waarom wil je hier stagelopen?
- Waarom wil je deze functie vervullen, welke eigenschappen denk je te bezitten om deze functie te vervullen?

- » Het is altijd een goed idee om je brief met iemand door te nemen voordat je deze verstuurt.
- » Verstuur je teksten naar de bedrijven van je lijst. Twijfel je of ze stagiaires aan- nemen of weet je niet zo goed aan wie je de mail moet sturen? Je kan altijd ook eerst bellen, dan heb je meteen iemand gesproken en kun je vaak ook gerichter jouw brief aan een specifieke medewerker sturen. Heb je na een week nog geen antwoord? Dan kun je altijd een tweede mail sturen om te vragen om een reactie, of je mail nabellen.

V9i Keuzes, keuzes, keuzes, voorbereiding op de profilering en stage.

ONTWERP KWALITEITEN	BEHEERS IK NU	WIL IK OVER 5 JAAR	PASSENDE KEUZE

Na het fundament van de opleiding kun je zelf invulling geven aan je studie in de profilering. De opleiding biedt allemaal mogelijkheden aan waaruit je gaat kiezen en zo jouw persoonlijke programma gaat maken. Maar welke keuze is nu verstandig? Waar baseer jij je keuzes op? Durf te kiezen voor wat je zou willen kunnen

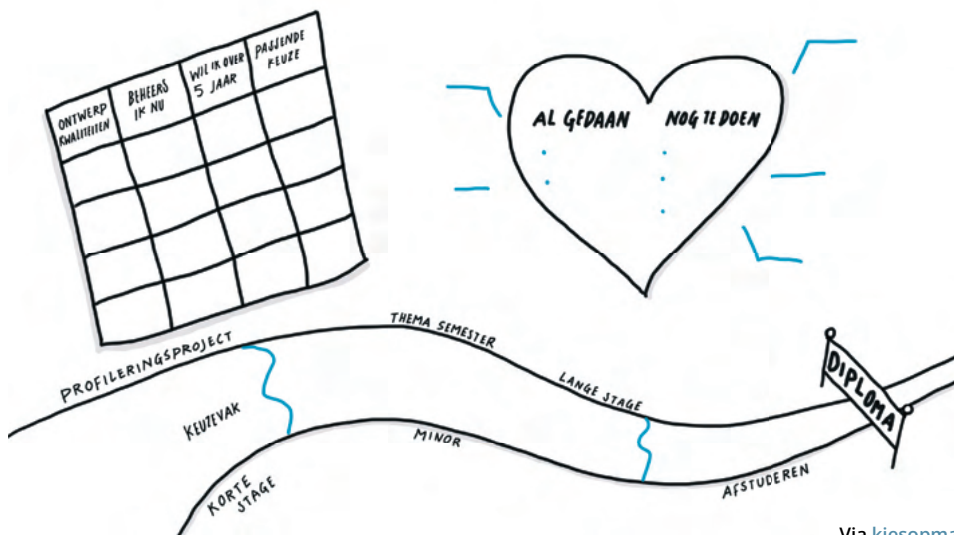
- 1 Bekijk de resultaten van opdracht N6i en V11i, wat zijn jouw kwaliteiten en waar zie je jezelf over 5 jaar? Als je die opdrachten nog niet gedaan hebt, is het handig deze alsnog te doen!
- 2 Zet je doelen voor over 5 jaar naast wat je nu al goed kunt. Zet hetzelfde onderwerp op dezelfde regel. Je kan het voorbeeld gebruiken om het overzichtelijk te maken.
- 3 Voeg in de derde kolom in wat je per ontwerp kwaliteit wil leren om tot je doel te kunnen komen over 5 jaar.

ONTWERP KWALITEITEN	BEHEERS IK NU	WIL IK OVER 5 JAAR	PASSENDE KEUZE



- 4 Waar ligt jouw passie? Van welke onderwerpen word je blij en waar ontwerp je graag voor? Je hebt de afgelopen periodes aan verschillende onderwerpen gewerkt. Bedenk welke 3 onderwerpen je het leukst/ interessantst vond, wat komt direct naar boven. Bedenk ook aan welke 3 onderwerpen je nog meer zou willen werken.
- 5 Je hebt nu een overzicht van wat je wil leren en wat je leuke en interessante onderwerpen vindt. Nu kun je dit gaan vergelijken met het aanbod binnen de opleiding. Bekijk DLO met welk profileringsproject, themasemester/minor zou je jouw wensen zowel qua onderwerp als wat je wil leren van ontwerp kwaliteiten kunnen verwezenlijken?
Voeg deze opties toe aan je overzicht.
- 6 Welke onderwerpen of ontwerp kwaliteiten hebben nog geen invulling gekregen binnen CMD? Deze onderwerpen zou je kunnen invullen met je (korte/ lange) stage, of met een minor buiten CMD.
- 7 Maak je plan, wat wordt jouw roadmap voor de komende jaren?

KEUZES, KEUZES, KEUZES

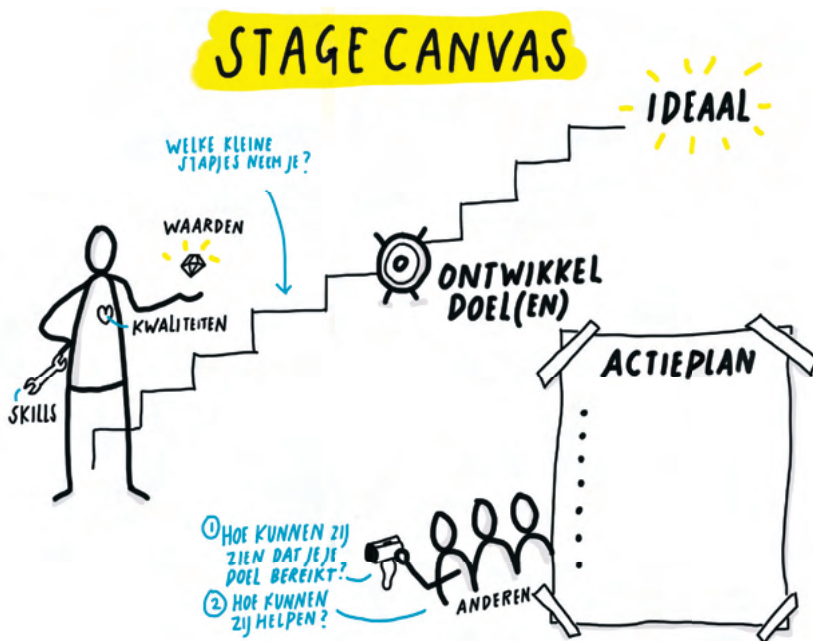


Via kiesopmaat.nl kun je minoren vinden die je zou kunnen volgen buiten het aanbod van CMD kijk op de minoren pagina op DLO om de voorwaarden te controleren.

V10i Stage canvas

Als je een plan hebt gemaakt voor hoe je een stage gaat zoeken, is het ook belangrijk dat je alvast nadenkt over wat je daar precies wil doen en leren. Hoe beter je dat al weet, hoe beter je jezelf kan uitdrukken tijdens een sollicitatiegesprek en hoe beter je je leerdoelen kan formuleren.

In deze opdracht gaan we dit in kaart brengen. Je kan aan de hand van het voorbeeld een eigen tekening maken of alles opschrijven. Doe wat je het beste ligt.



Het stage canvas

- 1 Begin met jezelf: wie ben jij en waar ben je goed in? Wat zijn jouw skills, kwaliteiten (zie ook opdracht T8i, N6i en V5i uit dit boekje) en waarden (opdracht N8i)?
- 2 Wat is jouw ideaal of droom? Wat wil je het allerliefste bereiken?
- 3 Welke ontwikkeldoelen leiden naar het bereiken van deze droom?
- 4 Welke kleine stapjes kunnen leiden naar deze ontwikkeldoelen?
- 5 Hoe kunnen anderen zien dat jij jouw ontwikkeldoel(en) bereikt hebt?
- 6 Hoe kunnen anderen jou helpen bij het behalen van die ontwikkeldoel(en) (steun, feedback, advies, coaching)?
- 7 Welke concrete acties kan jij de komende tijd uitvoeren om de ontwikkeldoelen te bereiken?

V11i Over vijf jaar

Maak een tekening van jezelf als ontwerper over vijf jaar.



⇒ Welke ontwerperskwaliteiten horen hierbij?



⇒ En welke competenties horen daar weer bij?

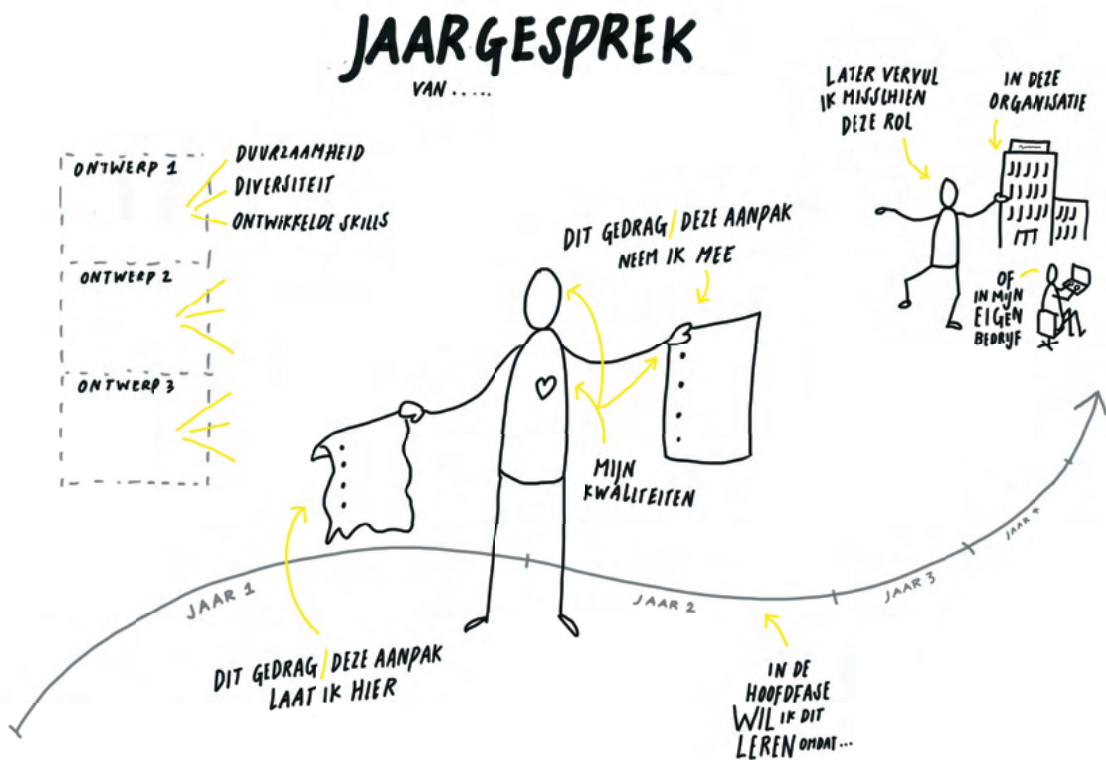


- ⇒ Waar moet je nog aan werken als je daar wil komen? Schrijf dit naast je tekening.
- ⇒ Wat is een eerste stap die je kan nemen? Schrijf dit naast je tekening.

Bij CMD werken we met een competentieprofiel, er zijn 8 competenties waar we tijdens de gehele opleiding aan werken. De eerste 4 competenties zijn de ontwerpcompetenties, de 4 overige zijn de professionele competenties.

V12i Canvas Jaargesprek

Bij een ontwikkelgesprek is het zeer belangrijk om je goed voor te bereiden. Ook hier kijken we zowel terug op het afgelopen jaar, maar ook vooruit, naar wat je wil bereiken, wat voor ontwerper je wil worden. Je kan onderstaande tekening gebruiken om jouw ontwikkelgesprek voor te bereiden. Wat ga je wanneer doen? Zijn er nog onderdelen die je gaat inhalen? Heb je al ideeën over je profilering? Waar werk je na je afstuderen? En neem natuurlijk ook je CMD kompas mee, daarin heb je het hele jaar je ontwikkeling bijgehouden.



V13i Jaar 2 assessment canvas

Dit canvas is een moment om stil te staan bij wie je bent als ontwerper — niet alleen wat je hebt gemaakt, maar hoe je bent gegroeid. Je brengt anderhalf jaar CMD in beeld: je kwaliteiten, je leerproces, en de ontwerper die je wilt worden.

Het canvas bestaat uit twee delen. Je begint met een ruwe schets: bovenin reflecteer je op de twee blokken van jaar 2, onderaan zoom je uit naar het grotere plaatje. Je denkt na over je kwaliteiten als ontwerper en koppelt die aan CMD-competenties — misschien ontdek je iets wat je zelf nog niet had opgemerkt.

Die pagina is je startpunt. Daarna maak je het je helemaal eigen op een nieuwe blanco pagina (bij voorkeur op A3). Dit doe je met de hand, in jouw stijl, als tekening of collage. Wat je op jouw eerste pagina hebt gemaakt zijn je bouwstenen – hoe je ze rangschikt en uitbeeldt op de blanco pagina is aan jou.

Tekenen is hier een denkmiddel, geen eindproduct. Maak gerust meerdere schetsen, want gedachten ontwikkelen zich vaak tijdens het tekenen.

	ENERGIE 	INZICHT 	KEUZE 	GRENS 
BLOK 1	Waar werd je blij van? Wat gaf je vleugels?	Wat snapte je aan het einde wat je aan het begin niet snapte?	Wat zou je een volgende keer anders aankpakken, en waarom?	Wat kostte je veel, en wat zegt dat over jou?
BLOK 2	TROTS  Waar ben je echt trots op en waarom?	VERSCHIL  Wat doe jij anders dan een jaar geleden?	RICHTING  Wat wil je vasthouden en wat laat je los?	OPEN  Wat weet je nog niet en wil je onderzoeken?
Teken jezelf - begin blok 1 Teken jezelf - eind blok 2 Welke kwaliteiten heb jij? Hoe komen die tot uiting? Teken 3 kwaliteiten en schrijf de bijbehorende competenties erbij. Wie bewonder jij? Teken een portret. Wat zeggen anderen over jou?				

V1s Teamontwikkeling

Uit 'Visual thinking' van Willemien Brand

Gebaseerd op de feedbacksessie met het team, kies je gezamenlijk een onderdeel of onderwerp dat verbeterd moet worden.

In de volgende 4 stappen kom je als team gezamenlijk tot een besluit over hoe dit verbeterd kan worden:

Stappen

- 1 Gebruik post-its om tot een gezamenlijke formulering van het 'probleem' te komen.
- 2 Definieer met elkaar een 'definitie van geweldig' waarin wordt geformuleerd hoe de ideale wereld er (in relatie tot dit probleem) uit zou zien.
- 3 Beschrijf het eerstvolgende realistische doel in de weg naar deze ideale wereld.
- 4 Beschrijf gezamenlijk de eerstvolgende drie stappen naar dit realistische doel en maak een planning voor het hoe en wanneer.

TEAM ONTWIKKELING



V2s Hoe een team zou willen samenwerken

Uit 'Visual thinking' van Willemien Brand

Op een goede manier samenwerken, kan best lastig zijn. Niet iedereen vindt het makkelijk om van zich te laten horen en geeft uit zichzelf aan wat prettig is. Deze werkvorm is een simpele manier om erachter te komen hoe mensen binnen een team graag zouden samenwerken.

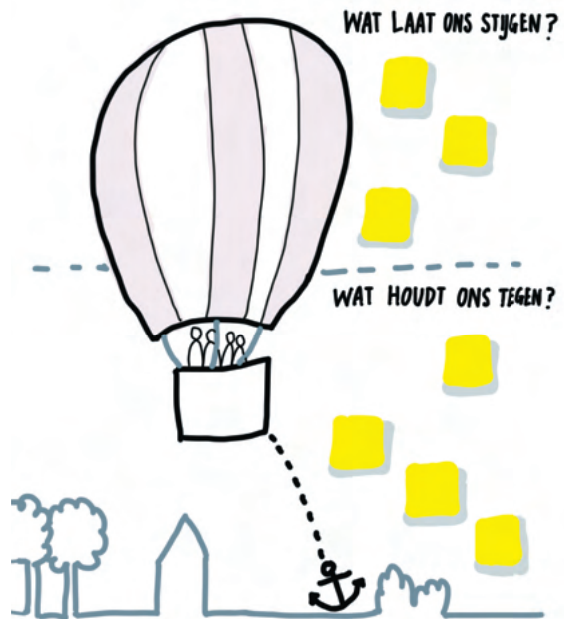
Stappen

- 1 Teken het template over.
- 2 Ga met het team samenzitten en vraag iedereen om na te denken over het volgende:
 - ⇒ Wat laat ons stijgen?
 - ⇒ Wat houdt ons tegen?

Vraag de teamleden om dit op een post-it te schrijven.

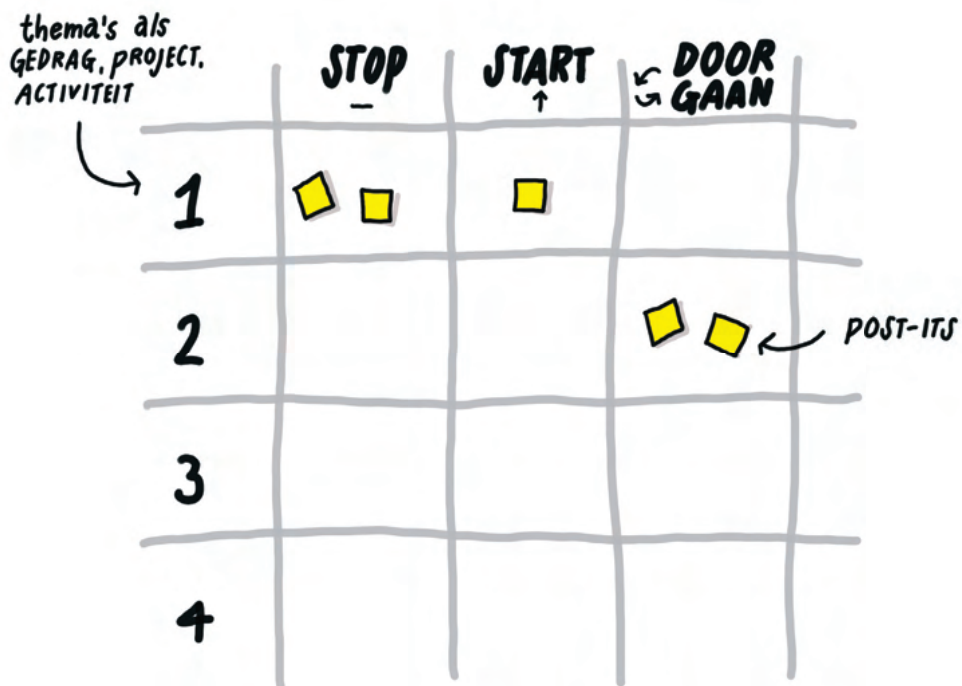
- 3 Plak de post-its op het template.
- 4 Als teamleden het lastig vinden om zichzelf uit te drukken, kan het proces ook begeleid worden door per onderwerp op te schrijven wat goed gaat en wat minder goed, bijvoorbeeld:
 - » De manier waarop in het team gepland wordt en taken worden toegewezen.
 - » De manier waarop beslissingen worden genomen binnen het team.
 - » De manier waarop het team informatie deelt.
 - » Etc.

HOE ZIEN WE DE SAMENWERKING?



V3s Stop – start – doorgaan

- › Maak groepjes van vier.
- › Teken een grid op een flip-over zoals in het voorbeeld.
- › Schrijf in de drie kolommen 'Stop', 'Start' en 'Doorgaan'.
- › Neem als thema het vorige schooljaar.
- › Zorg ervoor dat iedereen een eigen kleur post-it heeft of zet je naam op alle post-its.
- › Denk aan gedrag of activiteiten waar je op het gebied van je studie mee wil stoppen in jaar 2, doorgaan of beginnen en plak die in het juiste vak.



Voorbeeld voor stop-start-doorgaan

- › Bespreek gezamenlijk de uitkomsten.

V4s De Cirkeltechniek

Arnoud Huibers – Solutions Centre

Maak tweetallen en speel om de beurt de 'coach' en de 'coachee'.

De coach stelt de vragen en vult de cirkel in.

De coachee is het onderwerp en beantwoordt de vragen.

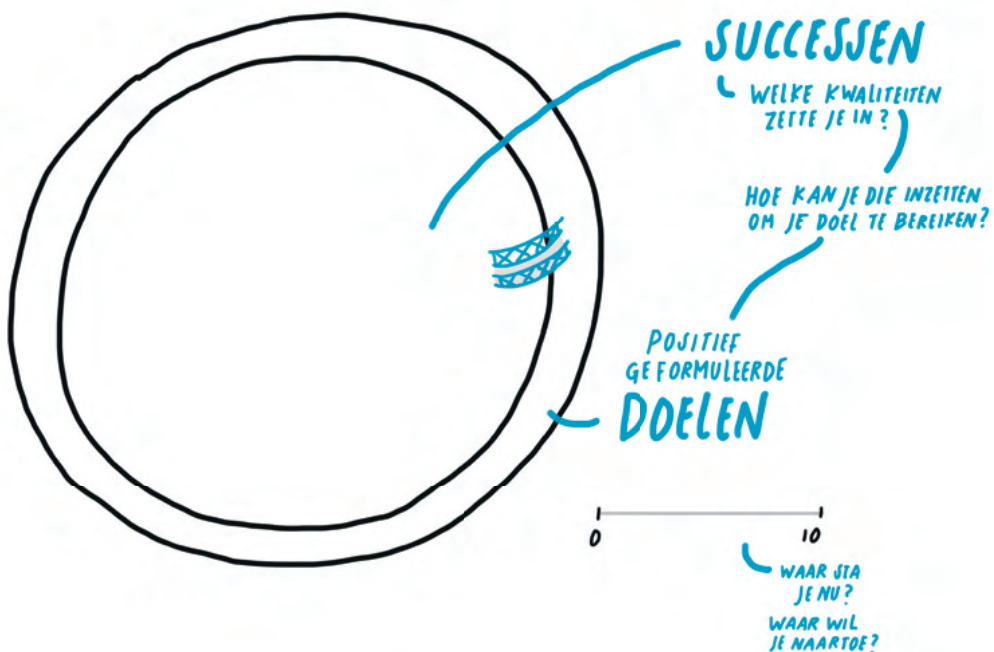
Stappen:

1 Cirkels tekenen en invullen

De coach tekent een grote binnen- en buitencirkel op een A4. De binnencirkel is bedoeld voor de behaalde successen van de coachee van het afgelopen jaar. De buitencirkel is bedoeld voor alle doelen voor het komende jaar.

De coach begint met de binnencirkel en vraagt aan de coachee wat hij/zij het afgelopen jaar allemaal heeft bereikt. Het mogen kleine of grote successen zijn, in studie, werk of privé, maar bijvoorbeeld ook: het leren omgaan met een moeilijke omstandigheid of probleem. De coach toont oprechte interesse en schrijft zoveel mogelijk in steekwoorden op.

Vervolgens vult de coach de buitencirkel in met de vraag: welke doelen heb jij voor het komende jaar? Ook dit mogen kleine of grote doelen zijn. Zorg wel dat ze positief geformuleerd zijn, dus niet: 'minder stress' maar 'meer rust'. Een vraag die hierbij helpt is: 'wat wil je in de plaats van je stress?'



2 Samenvatting voor de coachee

De coach geeft een korte samenvatting van wat de coachee heeft verteld aan de hand van de opgeschreven woorden in de binnencirkel. Vervolgens vraagt de coach aan de coachee één doel te kiezen dat op dit moment belangrijk is.

3 Oplossings- en krachtgerichte vragen

Nu stelt de coach ten aanzien van dit doel de volgende vragen vanuit een geïnteresseerde houding:

- ⇒ Waar hoop je op? En stel dat dat gebeurt, wat is er dan allemaal anders?
- ⇒ Als het bereikte doel 10 is en de afwezigheid ervan 0, waar sta je dan nu?
- ⇒ Hoe is het je gelukt om al tot dat punt te komen?
- ⇒ Welke kwaliteiten heb je daarbij ingezet?
- ⇒ Als je terugkijkt op je successen van vorig jaar: welke kwaliteiten zou je kunnen inzetten om je huidige doel te bereiken?
- ⇒ Met welk cijfer zou je tevreden zijn?
(het hoeft misschien geen 10 te worden)
- ⇒ Wat is een eerste, makkelijke stap in de goede richting die je komende week al zou kunnen nemen?

4 De nuttigheidvraag

Bespreek met elkaar wat er in dit gesprek het meest nuttig was.

Schrijf of teken dit in een korte samenvatting naast de getekende cirkel.



- Bijvoet, H. W. (2018) *Interne Studiegenoten*.
dlo.mijnhva.nl/d2l/le/content/196697/viewContent/570782/View
- Brand, W. (2018) *Visual doing*.
BIS Publishers, Amsterdam.
- Koopman, S.,
Matser, C.,
Tummers, J. (2026) *Het Visuele Werkvormenboek van De Betekenaar*
in samenwerking met Uitgeverij BoekenGilde
- Levi, R. (2020) *Teken je les!*
Bazalt Educatieve Uitgaven 2020, Rotterdam.
- Lupi, Posavec, G. S. (2018) *Observe, collect, draw!*
Princeton Architectural Press, New York.
- Meijers, M. (2018). *Ontwerp je ontwikkeling*.
Boom uitgevers, Amsterdam.
- Roam, D. (2011) *Blah blah blah, what to do when words don't work* (Vol. 2011).
Portfolio/Penguin, a member of Penguin Group (USA) Inc.
- Van Ravenstein, Kok, I. G. (2019) *Aan de slag met diversiteit: hoe dan?*
Involve, 4.
- Stolvoort, R. (2019) *Teken je Roadmap*.
roelstolvoort.nl/teken-je-roadmap/
- Steenhuis, P. H. (2022) *Veroordeeld tot succes* Ten Have, Utrecht.

