

INSPIRATIEBUNDEL

App je Happy



Cross-over creativiteit:
Leren en co-creëren in een fieldlab.



**HOGESCHOOL
ROTTERDAM**

Toekomstmakers

Colofon

1e druk, mei 2024

Auteurs:

Marjolijn Schouten en Joke Mulder

Vormgeving en lay-out:

Hollow Agency

Drukwerk:

Platform P

Deze uitgave is mede mogelijk gemaakt met financiering van het Nationaal Regieorgaan Onderwijsonderzoek

Gebruik materiaal:

Deze inspiratiebundel is bedoeld voor professionals in het hoger onderwijs en kan met de volgende bronverwijzing gebruikt worden: Schouten, M. & Mulder, J. (2024). *Inspiratiebundel App je Happy: Cross-over creativiteit: leren en co-creëren in een fieldlab*. Hogeschool Rotterdam.

Inhoudsopgave

Voorwoord	4
Hoofdstuk 1: Even voorstellen.	8
Hoofdstuk 2: Design Thinking voor sociale professionals.	13
Hoofdstuk 3: Design Based Learning.	25
Hoofdstuk 4: Transdisciplinair samenwerken, leren en innoveren.	35
Hoofdstuk 5: Participatief ontwerpen.	46
Hoofdstuk 6: Design Thinking: tools en methoden om creatieve samenwerking te stimuleren.	58
Hoofdstuk 7: Wat vind ik ervan? De minor in de praktijk.	66
Hoofdstuk 8: Op expeditie!	77
Hoofdstuk 9: Lessons Learned.	89

Voorwoord

Tijdens het startje van de coronapandemie, startten we het instituutsoverstijgende project App je Happy. Een van de doelen van dit project is het ontwikkelen van vernieuwend onderwijs waarin studenten én docenten van Instituut voor Sociale Opleidingen (ISO) en Instituut voor Communicatie, Media en Informatietechnologie (CMI) samen met maatschappelijke partners werken aan technologische innovaties in het sociale domein. Studenten krijgen hierdoor de kans om competenties voor innoverend en transdisciplinair handelen te ontwikkelen. Belangrijke vaardigheden om je als professional blijvend te kunnen ontwikkelen in een complexe, steeds veranderende (digitaliserende) beroepspraktijk en wereld waarbinnen technologische interventies een steeds grotere rol innemen. Bovendien is dit project een manier om ons eigen vernieuwingsvermogen als onderwijsprofessionals te vergroten.

Afgelopen jaren hebben wij via een iteratief co-creatief werkproces met elkaar een nieuwe minor ontwikkeld (ook onderdeel van het honoursprogramma), uitgevoerd en doorontwikkeld. Hoewel we nooit klaar zijn met leren, staan we nu op het punt om onze ervaringen en opgedane inzichten tot dusver te delen, zodat we kunnen bijdragen aan het samen bouwen aan interdisciplinair en impactgericht onderwijs voor de toekomst.

In deze inspiratiebundel vertellen wij over *(leer)ervaringen en perspectieven van betrokkenen* in het cross-disciplinaire fieldlab van de minor+ App je Happy, ondersteund met *theorie*. Centraal hierin staat het leren en werken over de grenzen van disciplines, culturen en maatschappelijke partners in een context waarin sociale en technologische innovatie plaatsvindt. Relatief veel aandacht in deze bundel gaat uit naar Design Thinking als *onderwijskundige* én probleemoplossing benadering, en participatieve manieren waarop collectieve creativiteit en kennis ontwikkeld kunnen worden.

Wij hopen dat deze bundel docenten, onderzoekers en andere geïnteresseerden die werken op het snijvlak van zorg, welzijn en maatschappij uitnodigt om samen met studenten en praktijkpartners te experimenteren met een meer ontwerpgerichte mindset en co-creatieve aanpak als onderdeel van (sociale) innovatie.

Veel leesplezier!

31 mei 2024, Marjolijn Schouten & Joke Mulder



If you always do what you've always done, you'll always get what you've always got.

- Henry Ford



Titel project	App je Happy
Subsidiegever	Comenius Senior Fellow
Looptijd	1 mei 2021 – 31 mei 2024
Samenwerkingsverband	Instituut voor Sociale Opleidingen Instituut voor Communicatie, Media en Informatietechnologie Kenniscentrum Talentontwikkeling Kenniscentrum Zorginnovatie Kenniscentrum Creating 010
Probleem	Leren in huidige opleidingen vindt vooral mono-disciplinair plaats. Er is weinig aandacht in curriculum voor effectieve preventieve (digitale) toepassingen in het sociale domein. Co-creatie vindt vooral plaats met praktijkprofessionals. Ervaringskennis en wetenschappelijke kennis worden in co-creatieve processen nog weinig benut als gelijkwaardige kennisbronnen.
Ontwikkelde producten	<p>Een nieuwe honours minor: App je Happy Factsheet werkproces minor+ App je Happy: Transdisciplinair samenwerken, leren en innoveren Inspiratiebundel Cross-over creativiteit: leren en co-creëren in een fieldlab. Tool voor transdisciplinair onderwijs: De expeditie reis van transdisciplinair samenwerken.</p>
Opleidingen	Social Work, Pedagogiek, Bedrijfskunde, Ergotherapie, Gezondheidszorg Technologie, Communicatie, Communicatie & Multimedia Design, Technische Informatica.
Praktijkpartners	YipYip App ontwikkeling Rotterdam, Gebouw de Heuvel, Expertisecentrum Maatschappelijke Innovatie, Enver, STERKplaats, Digital Childs Rights



App je Happy



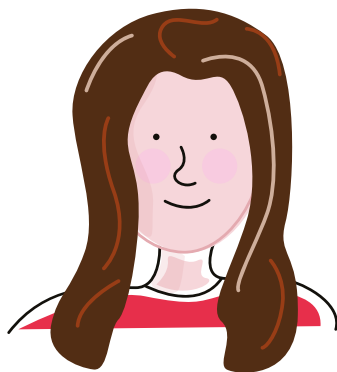
Transdisciplinair samenwerken, leren en innoveren.

Hoofdstuk 1

Even voorstellen.

Voordat we meer vertellen over samenwerken, leren en innoveren in onze cross-over fieldlab App je Happy stellen we ons graag voor.

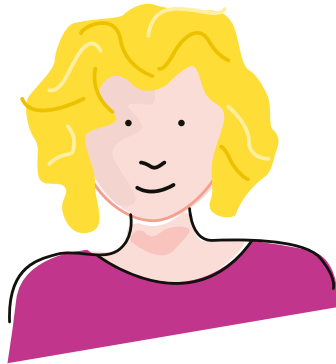
Vanuit een interdisciplinaire sociaal wetenschappelijke achtergrond ben ik inmiddels bijna 20 jaar werkzaam in het hoger onderwijs. Ik zet mij in voor sociale rechtvaardigheid en een meer inclusieve samenleving/gemeenschap. Ik doe dit als docent en onderzoeker maar, voortdurend geconfronteerd met nieuwe thema's en kennisperspectieven, voel ik me vooral een lerende. Interprofessionele samenwerking daagt mijn perspectivistische lenigheid flink uit. Mijn passie ligt bij het creëren van betekenisvolle leeromgevingen, waarin elke deelnemer een gelijkwaardige partner is in het proces van co-creatieve kennisontwikkeling.



I basically teach because I love to learn.

Marjolijn Schouten – Docent Social Work en docent-onderzoeker bij Kenniscentrum Talentontwikkeling.

Met een kunstzinnige en wetenschappelijke achtergrond ben ik na mijn afstuderen als freelance fotograaf en leidinggevende bij een televisiestation in het Erasmus MC Sophia Kinderziekenhuis gaan werken. In 2007 maakte ik de overstap naar het onderwijs, Hogeschool Rotterdam. Binnen CMD heb ik mijn interesses van ontwerpen, empathie en visuele etnografie kunnen combineren. Dit heeft geleid tot verschillende projecten en onderzoeken, waarbij de gebruiker en 'kwaliteit van leven' centraal staat. Daarbij draait het niet alleen om de mens, maar om "alles wat met elkaar verbonden is", het Ecocentrisch ontwerpen.



Empathy Starts with Curiosity.

Joke Mulder- Hogeschooldocent Communicatie en
Multimedia Design en verbonden aan kenniscentrum
Creating 010.

In de periode van mei 2021 tot en met mei 2024 hebben wij, Marjolijn en Joke, als docenten binnen samenwerkingsverbanden tussen opleidingen (Social Work en CMD), instituten (ISO en CMI), kenniscentra (Zorginnovatie, Talentontwikkeling en Creating 010) en de beroepspraktijk, de nieuwe minor App je Happy ontwikkeld.

Het project is een door het Comeniusprogramma gefinancierde onderwijsvernieuwing op het gebied van transdisciplinair samenwerken en leren via crossovers tussen het sociale, technische en ontwerpdomein. Studenten en docenten van Instituut voor Sociale opleidingen (ISO) en Instituut voor Communicatie, Media en Informatietechnologie (CMI) werken in deze onderwijsvernieuwing samen met andere betrokkenen aan technologische innovaties. Hiermee sluiten we aan bij de maatschappelijke opdracht van hogescholen om bij te dragen aan het oplossen van complexe transitievraagstukken, waar de samenleving mee geconfronteerd wordt.

App je Happy is een transformatief leertraject, waarbij we binnen een fieldlab- een vorm van ontwerp- en praktijkgericht onderwijs en onderzoek- in directe samenwerking met 50 studenten van diverse studierichtingen binnen en buiten Hogeschool Rotterdam, praktijkorganisaties, hun medewerkers en doelgroepen, een Rotterdams ontwerp bureau, experts en andere stakeholders onderzoek hebben gedaan naar innovatieve digitale oplossingen voor sociale en gedragsveranderingsvraagstukken. De focus heeft hierbij gelegen op het maken van een ontwerp oplossing - als een app of game - in een participatief ontwerpproces, in dialoog met de doelgroepen met behulp van Design Thinking. In eerste instantie ging dit vooral over vraagstukken op het gebied van eMental Health, maar in latere rondes is dit verbreed naar vraagstukken rondom ontwikkeling en welbevinden voor jeugdigen en mensen in kwetsbare omstandigheden.

Op basis van onze opgedane ervaringen in deze, voor ons nieuwe, transdisciplinaire leeromgeving, delen we in deze inspiratiebundel vanuit verschillende perspectieven opgedane kennis, ervaring en lessons learned. Centraal staat hierbij het samenwerkend leren en co-creatie van kennis, waarbij wederzijds leren plaatsvindt tussen mensen die elkaar niet vanzelfsprekend ontmoeten vanwege instituten of (disciplinaire) grenzen (collaborative learning with and in society).¹



Bronvermelding

1. Weijzen, S.M.G., Onck, C., Wals, A.E., Tassone, V.C., & Kuijer-Siebelink, W. (2024). Vocational education for a sustainable future: Unveiling the collaborative learning narratives to make space for learning. *Journal of Vocational Education & Training*, 76(2), 331-353. <https://doi.org/10.1080/13636820.2023.2270468>

Hoofdstuk 2

Design Thinking voor sociale professionals.

Introductie Design Thinking

Design Thinking wordt steeds meer gezien als mogelijke aanpak voor het samenwerken aan complexe, maatschappelijke vraagstukken, omdat zij met haar actiegerichtheid kan bijdragen aan het creëren van nieuwe, betekenisvolle toekomst.¹ Taaie, complexe vraagstukken, de wicked problems, vragen ondernemende, creatieve professionals die verder kunnen kijken dan hun eigen vakgebied. Een bredere blik hebben en durven te experimenteren om tot nieuwe, meer passende oplossingen te komen.² Het vraagt het vermogen om anders naar bestaande praktijken te kijken, creativiteit om vraagstukken te kunnen overstijgen en een ontwerpende mindset en skills, zodat ook andere oplossingsrichtingen daadwerkelijk een kans krijgen.

Wij vatten het Design Thinking proces op als een gezamenlijk probleemoplossingsproces wat zich goed leent om interprofessionele samenwerking in het opgabegericht onderwijs vorm te geven. Design Thinking heeft een innovatief en oplossingsgericht karakter dat heel breed toegepast kan worden door mensen in uiteenlopende beroepen.³ Het kan als raamwerk fungeren, waarbinnen professionals uit verschillende disciplines samen aan de slag gaan rondom een thema of vraagstuk om nieuwe ideeën uit te werken. Bovendien maakt Design Thinking het mogelijk om delen van een complex vraagstuk op te lossen en daarmee voor studenten binnen hun onderwijs hanteerbaar te maken.

We structureren het onderzoeks- en ontwerpproces met behulp van het Double Diamond Model, ontwikkeld door de Britse Design Council (2005). Dit model uit twee diamanten: 'de problem space' en de 'solution space'. In de eerste diamant gaat het om verkrijgen van inzicht in de essentie van het probleem in context en de behoeften van de doelgroep; de tweede diamant gaat om het bedenken, ontwerpen en testen van (delen van) de oplossing in een iteratief proces.²

Cross-over onderwijs

De studenten die deelnemen aan de minor App je Happy komen uit verschillende domeinen, waaronder het sociale, technische en ontwerpdomein. Zij ontmoeten elkaar gewoonlijk in hun opleiding of beroepspraktijk niet snel als collega's en worden binnen hun eigen discipline verschillend gesocialiseerd. Toch hebben deze disciplines elkaar nodig om maatschappelijke impact te kunnen maken. Bijvoorbeeld studenten uit het technische- en ontwerpdomein dragen bij aan de ontwikkeling van digitale interventies, zoals games, die (bedoeld of onbedoeld) ingrijpen op de ontwikkeling van jongeren. De studenten uit het sociale domein hebben affiniteit en kennis van de leefwereld en ontwikkelingsopgaven van specifieke doelgroepen, en brengen hun vaardigheden in waardoor ze kunnen aansluiten bij de behoeften en ontwikkelingsmogelijkheden van de jongeren. Door elkaars expertise in de samenwerking te benutten, is het mogelijk om als professional te kunnen innoveren in de sociale beroepspraktijk, waarbinnen (digitale) innovatie een steeds grotere rol aanneemt.

Co-creatieve ontwerpprocessen

Door toekomstige sociale professionals de kans te geven om via crossovers met het technische- en ontwerpdomein samen te werken, bereiden we hen voor op hun rol als co-designer bij het ontwerp van effectieve interventies. Design Thinking als raamwerk geeft de toekomstige professional de kans om dit mensgericht, in een co-creatief ontwerpproces en samen met de mensen die betrokken zijn bij het vraagstuk te doen. Daarmee geven we de sociale professionals handvatten om invloed te kunnen uitoefenen op de sociale component die een rol speelt bij maatschappelijke ontwikkelingen zoals digitalisering. En we sluiten aan op de thema's Interprofessioneel samenwerken en Sociale innovaties uit het Sectorplan Hogere Sociale Studies 'De sociaal professional als sociaal veranderaar'.⁴



“Voor de ontwikkeling van de app moest ik in gesprek gaan met een doelgroep die ik niet kende. Ik had geen idee hoe ik het gesprek met jongeren met depressieve klachten moest aanpakken. Het had mij geholpen als ik tijdens de opleiding hierover kennis had kunnen opdoen of vaardigheden had kunnen ontwikkelen om de psychologie van mensen te kunnen begrijpen’.

- Recent afgestuurde CMI student



“Ik heb eigenlijk nog nooit van Design Thinking gehoord en ben nieuwsgierig waarin deze aanpak verschilt ten opzichte van de manier waarop wij in de opleiding studenten leren om zich nieuwsgierig en onderzoekend op te stellen”.

- Docent Social Work



“Technologie in ons vakgebied staat veel te ver van mijn bed. In ons onderwijs is er wel aandacht voor opgroeien in een digitale samenleving, maar het gaat niet over de concrete toepassing van digitale tools om de kansen van jongeren op gezond(er) opgroeien te vergroten. Dat is een gemiste kans voor mijn opleiding”.

- ISO student

Bouwstenen en fasering Design Thinking

Er zijn veel verschillende manieren waarop Design Thinking toegepast kan worden. In de minor hebben wij ons gebaseerd op de drie bouwstenen zoals geformuleerd door Scholten en Granic.⁵



Een **empathiegedreven**, participatory benadering met actieve en inhoudelijke betrokkenheid van de doelgroep tijdens het (onderzoeks)ontwerpproces.



Multidisciplinaire ideeënvorming in samenwerking met verschillende stakeholders, zodat integratie van wetenschappelijke en praktijkkennis met kunst en design plaatsvindt.



Experimenteren en (iteratief) **testen** van prototypen met de doelgroep.

Empathie gedreven

Empathie, het kunnen inleven in de situatie, wensen, beleving en motivatie van gebruikers is een leidend begrip binnen Design Thinking.² Het verbindt sociale en ontwerpprofessionals met elkaar. Ontwerpers hebben een natuurlijke neiging tot empathie¹ en voor sociale professionals is het evident dat empathie een cruciale rol speelt bij interactieprocessen tussen mensen en van invloed is op de kwaliteit van sociaal functioneren.⁶ Beiden worden opgeleid vanuit de notie dat het empathisch vermogen van de professional bijdraagt aan de kwaliteit van de dienstverlening c.q. het ontwerpproces/product. Design Thinking vereist empathie om jezelf te kunnen verplaatsen in de ander.

CMI studenten ontwikkelen tijdens hun opleiding empathie-gedreven designvaardigheden. Toch is het bewust inzetten van empathie in een ontwerpproces niet altijd eenvoudig. CMI docent Joke Mulder deed hier binnen de Hogeschool eerder [onderzoek](#) naar en ontwikkelde de Purse Diary en het introspectie model van Empathie als tools. In de minor bouwen we hierop voort door in alle fasen van het ontwerpproces perspectieven te mixen en specifieke werkvormen, tools en technieken in te zetten gericht op het vergroten van de zogenaamde 'empathische horizon'. Deze term wordt gebruikt om de grenzen aan te geven van het individuele vermogen van de ontwerper om zich in te leven in bepaalde kernmerken van zijn of haar groep.⁷ Empathisch vermogen kan vergroot worden door training en bewuste oefening.^{7,8}



Multidisciplinaire ideeënvorming met stakeholders

Met het mixen van perspectieven bedoelen we in deze context het bewust meenemen en benutten van alle perspectieven van betrokkenen in een vraagstuk, te weten het perspectief van jezelf en de ervaringen van anderen (doelgroepen of praktijkprofessionals), en de kennis/theorie van experts. De combinatie van deze verschillende perspectieven draagt bij aan het verkrijgen van overzicht, kansen en dilemma's die in een specifieke context spelen⁸ en het ondersteunt een onderzoekende manier van denken en ontwerpen waarbij voortdurend naar een balans gezocht wordt tussen een onderbouwde wetenschappelijke en creatieve, sterk onderbouwde wetenschappelijke en creatieve benadering, het samenspel van een Evidence, Based Practice.²

Experimenteren en (iteratief) testen

We werken vanuit een raamwerk ontwikkeld door Kouprie en Sleeswijk Visser⁷ aan empathisch ontwerp. Dit raamwerk gaat uit van een proces dat bestaat uit vier fasen;

1. Ontdekking
2. Onderdompeling
3. Verbinding
4. Onthechting

Het is gebaseerd op het principe dat een ontwerper een tijdje zich verdiept en onderdompelt in het leven van de gebruiker/doelgroep, en dan met een dieper begrip van zijn of haar (leef)wereld eruit stapt om terug te keren naar de rol van ontwerper. Door middel van reflectie kunnen nieuwe inzichten ingezet worden voor creatieve ideeënvorming. Het is in dit proces essentieel dat de ontwerper zich bewust is dat dit proces een affectieve en cognitieve component heeft met betrekking tot het leven van de gebruiker: het gaat niet alleen om meevoelen of identificeren met de ander (affectief) maar ook om willen begrijpen of verbeelden van de situatie van de ander (cognitief- perspectiefwisseling). Ook eigen relevante ervaringen en gevoelens met betrekking tot het vraagstuk spelen een rol. Door studenten bewust vanuit hun ervaringsperspectief te laten onderzoeken en ontwerpen, kunnen studenten het vraagstuk beter doorgronden en beter passende oplossingen bedenken. Dit stimuleert ook de ontwikkeling van generieke vaardigheden als kritisch denken en zelfreflectief vermogen, wat hen verder zal helpen in hun verdere professionele ontwikkeling.

In de minor is veel aandacht voor het leren kennen van verschillende (soms botsende) perspectieven, ervaringen en leefwerelden. Dit begint in de startweek waarin we ons onderdompelen in verschillende



stedelijke contexten, zoals de Botanische tuin in de Afrikaanderwijk en het [Rotterdamse Innovatiecentrum Vonk](#). We stimuleren de verbeeldingskracht van studenten, nodigen hen uit om actief uit

hun comfortzone te stappen en grenzen over te gaan door plekken te bezoeken waar ze gewoonlijk niet komen. Informeel en dialogisch leren en samen ervaren zetten we in als middel om de nieuwgierigheid naar elkaars disciplines en 'nieuwe werelden' te prikkelen en het empathisch vermogen te vergroten.

Bosbaden in de Botanische tuin

Om te kunnen ontwerpen is het belangrijk om bewust te zijn van de context om je heen. Het begrip "context" verwijst naar de omstandigheden, factoren of situaties die van invloed zijn op de betekenis, interpretatie of begrip van iets. Context biedt een kader waarmee we informatie kunnen begrijpen en interpreteren. Het helpt om te bepalen hoe iets zich verhoudt tot de omgeving waarin het voorkomt. Het begrijpen van de context is essentieel voor een diepgaande interpretatie en analyse van situaties en hoe je daarop kan interacteren.

Om studenten zich bewust te maken van wat context is, volgen ze in de kennismakingweek een workshop in de Botanische tuin. De bedoeling van deze workshop is dat studenten zich bewust worden van hun persoonlijke context. Persoonlijke context verwijst naar de individuele omstandigheden, ervaringen, attitudes en eigenschappen die een persoon heeft en die van invloed zijn op hoe ze situaties interpreteren, beslissingen nemen en met anderen omgaan. De persoonlijke context van een individu is uniek en complex en vormt de lens waardoor ze de wereld bekijken en erop reageren.

Door studenten mee te nemen naar een Botanische tuin ontstaat er verwarring. Ze vragen zich af, wat heeft een tuin met de opdracht te maken? De workshop in de botanische tuin richt zich op zintuigen en zichtpunten. Want, met onze zintuigen nemen we de omgeving waar en geven we betekenis aan de omgeving. Daarnaast beïnvloeden de zintuigen (zicht, gehoor, reuk, tast en smaak) zowel bewust als

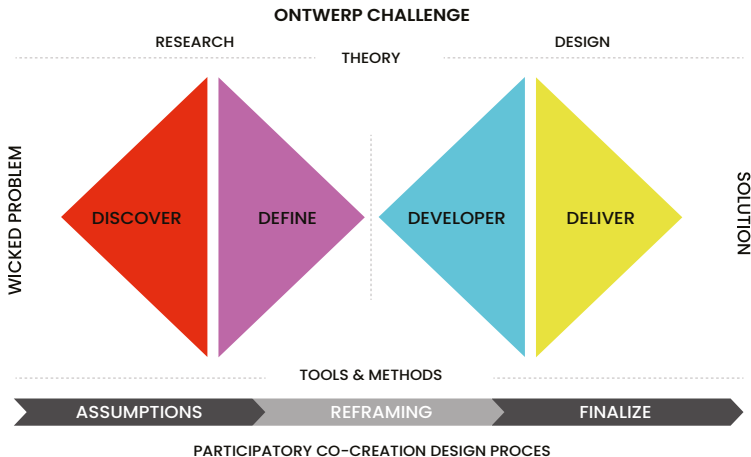
onbewust ons gedrag. Met zichtpunten wordt bedoeld met welke bril iemand naar een probleem of fenomeen kijkt. Vanuit welk perspectief iets waargenomen wordt bepaalt het frame van waaruit je waarneemt. De opdrachten binnen deze workshop gaan over het gebruik van de zintuigen en het zichtpunt vanuit de opleiding en discipline van de student. Wat ervaart de student, welke zintuigen spelen een rol? Hoe kijk je vanuit je discipline naar de Botanische tuin? Een student ergotherapie kijkt naar de toegankelijkheid van de looppaden, een student van sociale opleidingen naar de locatie als sociale ontmoetingsplek, terwijl een student van de kunstacademie zich laat inspireren tot het maken van een kunstwerk.



Foto: Joke Mulder, 2022

Participatief ontwerpproces

Tot slot werken we vanuit het gedachtegoed van participatief ontwerpen. Bij participatief ontwerpen dragen zoveel mogelijk betrokken partijen zo gelijkwaardig mogelijk bij aan het ontwerpproces. We doen dit onder andere vanwege morele motieven, omdat doelgroepen het recht hebben om als expert van hun eigen leefwereld te worden gezien en zelf hun nieuwe wereld mee vorm te geven.² Participatief ontwerpen is een ontwerpproces gebaseerd op collectieve creativiteit. Co-design is een vorm van collectieve creativiteit, waarbij doelgroepen/gebruikers gedurende het gehele ontwerpproces betrokken worden, om er zeker van te zijn dat de toepassing aansluit bij de behoeften en voorkeuren van de gebruiker.⁹ Co-creatie is een meer bredere term en verwijst meer in het algemeen naar collectieve creativiteit die door twee of meer mensen wordt gedeeld. Co-design kan dus opgevat worden als een specifieke vorm van co-creatie. Hiervoor is het wel belangrijk om de juiste tools aangereikt te krijgen, zodat doelgroepen zichzelf kunnen uiten.¹⁰ In de minor is het methodisch en bewust experimenteren met beschikbare co-creatie- en co-design-tools en methoden dan ook onderdeel van het leerproces. Meer hierover is te lezen in hoofdstuk 5 Participatief ontwerpen.



Model visualisering App je Happy werkproces op basis van Double Diamond Model (Joke Mulder)¹¹

Bronvermelding

1. Smeenk, W. (2019). *Navigating empathy: empathic formation in co-design*. [Dissertatie 1 (Onderzoek TU/e/ Promotie TU/e), Technische Universiteit Eindhoven].
2. Van 't Veer, J., Wouters, E., Veeger, M., Van der Lugt, R. (2020). *Ontwerpen voor zorg en welzijn*. Uitgeverij Coutinho.
3. Van Zeeland, E. (2022). *Aan de slag met design thinking*. Floot.
4. Vereniging Hogescholen. (2023). *De sociaal professional als sociaal veranderaar. Empowerment van de sociaal professional. Om het verschil te maken in de veranderende wereld* [Sectorplan Hogere Sociale Studies]. Geraadpleegd op 21 februari oktober 2024, van <https://edu.nl/p99x6>
5. Scholten, H. & Granic, I. (2019). *Use of the principles of design thinking to address limitations of digital mental health interventions for youth*. *Journal of medical internet research*, 21, Article e11528. Geraadpleegd op 20 februari 2024, van <https://doi.org/10.2196/11528>
6. Landelijk opleidingsdocument Sociaal Werk 2017. Geraadpleegd op 20 februari 2024 van [Landelijk_opleidingsdocument_Sociaal_Werk_-_downloadversie.pdf](https://www.vereniginghogescholen.nl/downloadversie.pdf) (vereniginghogescholen.nl)
7. Kouprie, M., & Sleswijk Visser, F. (2009). *A framework for empathy in design: stepping into and out of the user's life*. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437-448.
8. Smeenk, W. (2021). *Ontwerpen met maatschappelijke impact. Empathisch en systemisch co-design als aanjager voor verandering*. In Joore, Stompff & van den Eijnde (Red.) *Beelden van Applied Design Research* (pp.143-151). Network Applied Design Research.
9. Thabrew, H., Fleming, T., Hetrick, S. & Merry, S. (2018). *Co-design of eHealth interventions with children and young people*. *Frontiers In Psychiatry*, 9, 481
10. Sanders, EBN., & Stappers, P.J. (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. *Bis*.
11. Schouten, M.M. & Mulder, J. (2024). *Transdisciplinair samenwerken, leren en innoveren*. Factsheet werkproces minor+ App je Happy.
12. Mulder, JW., Mulder, JJ., & Best, S. (2013). *Pursenality: A photo-ethnographic method for self-elicitation and co-creation*. In H. Melkas, & J. Buur (Eds.), *Proceedings of PIN-C 2013, the 3rd participatory innovation conference* (pp. 148-152). LUT scientific and expertise publications.

Hoofdstuk 3

Design Based Learning.

Introductie

Design Thinking is een inspiratiebron voor wat inmiddels in het hoger onderwijs Design Based Learning (DBL) wordt genoemd: een onderwijsconcept, waarbij onderzoeken en ontwerpen ingezet worden met als om doel innovatieve oplossingen te creëren.¹ DBL is simpel gezegd een manier van leren die in het teken staat van experimenteren, waarbij ruimte is om met elkaar aan complexe vraagstukken te werken en Design Thinking de methodiek is die voor deze vorm wordt ingezet.

In de literatuur worden vier belangrijke principes onderscheiden waarmee Design Thinking in het onderwijs kan worden verwerkt²:

1. Voor het aanleren van Design Thinking werken studenten voor een langere periode aan real-life vraagstukken in een sociale context.
2. Met behulp van (re)framing ontwikkelen studenten meerdere perspectieven op een vraagstuk en testen ze wat deze invalshoeken opleveren.
3. Door te testen, onderzoeken en ontwerpen studenten gelijktijdig: hierdoor wordt duidelijk wat het precieze probleem is en hoe de mogelijke oplossingen uitpakken in de specifieke praktijkcontext.
4. Studenten werken in een itererend proces, dat wil zeggen: ze herhalen de stappen van het onderzoek voortdurend. Zo is het maken en testen van een prototype niet het eind van een onderzoek, maar levert het resultaten op die worden meegenomen in een voortdurend proces van ontdekken, verwerken, testen en reflecteren.

Hoe wordt dit in praktijk toegepast?

Bij het ontwerp van App je Happy zijn de volgende ontwerpkeuzes gemaakt:

1. We werken met een beperkt aantal, breed gedefinieerde leeruitkomsten, op het gebied van innoverend handelen en transdisciplinair samenwerken.
2. De leeromgeving is open vormgegeven met een basisstructuur, voortkomend uit vier lange leerlijnen.
3. In sprints werken de studenten aan het itererende proces van onderzoeken en ontwerpen.
4. Beoordeling vindt plaats door middel van een portfolio en een assessmentgesprek. Studenten verzamelen per leeruitkomst bewijsmaterialen.

Leren in openheid

Het leren in DBL wordt gekenmerkt door openheid, leren door te doen en experimenteren. Hiervoor is vrijheid nodig. Dit legt een sterke nadruk op zelfsturing.³ Vanwege deze openheid is het belangrijk om de verwachtingen expliciet te maken en studenten de tijd te geven om te wennen aan het leren omgaan met meer ruimte. Voor bijna alle studenten is dit een uitdagend proces en dit betekent dan ook dat docenten pedagogisch-didactisch gezien een belangrijke rol hebben in de ondersteuning hiervan.

Goede coaching is essentieel voor studenten die dit type onderwijs niet gewend zijn.³ Bij coaching binnen DBL is het belangrijk om vanuit een breder perspectief te kijken en niet alleen aandacht te hebben voor de inhoudelijke dimensie van het ontwerpvragestuk en het Design Thinking-proces. Een ondersteunende, veilige en stimulerende leeromgeving is nodig om studenten te helpen om hun identiteit als lerende professional te ontwikkelen, in dialoog met hun coach

en andere studenten en stakeholders. Daarbij hebben studenten ondersteuning nodig bij het leren reflecteren op en leren van hun ervaringen om bewustzijn te creëren en nieuwe inzichten op te doen op verschillende niveaus. Dit kan bijvoorbeeld door studenten voortdurend in dialoog uit te dagen om te verwoorden wat ze denken als ze 'goed werk' produceren. In de (individuele) coaching staat de vraag centraal 'Waar sta je in je leerproces en waar wil je naartoe?'. Deze vragen kunnen beantwoord worden op verschillende niveaus: op het ontwerpen zelf, op het design-thinking proces, ontwikkeling van zelfregulatie en professionele identiteit.³

Hoe laat je studenten floreren in een open leeromgeving?⁴

1. Creëer leeractiviteiten voor groep en individu.
2. Maak gebruik van het studentperspectief en zie elkaar als gelijkwaardige partners in het leren en ontdekken.
3. Zet bewust autonomie-ondersteunende interventies in om motivatie en zelfregulatie bij studenten te stimuleren.

Hoe ziet het eruit in de praktijk?

Samenwerken aan de ontwikkeling van technologische interventies in het sociale domein:

1. Interdisciplinair samengesteld projectteam
2. Vertrekpunt een maatschappelijk vraagstuk
3. In dialoog met de doelgroep
4. Gebruikmakend van expertise van creative designers, domeinexperts en onderzoekers



Leren door experimenteren en ontwerpgericht onderzoeken, passend bij eigen beroepsrol.

Een veilige én stimulerende leeromgeving

Het onderwijs in App je Happy bestaat voornamelijk uit ontwerpprocessen die ruimte laten voor de creativiteit van studenten in het ontwerpen van producten en oplossingen. Studenten werken gedurende twintig weken aan real life vraagstukken (design challenges) die spelen in het sociale domein. Om de scope van de projecten en het werkproces binnen de minor voor alle studenten en betrokken stakeholders helder te maken, hebben we deze uitgeschreven in een [factsheet](#) die de basis vormt voor alle onderzoeks- en designactiviteiten. In hoofdstuk 4 en 5 gaan we hier dieper op in.



Als rode draad in de minor richten we ons op de ontwikkeling van een ontwerpende mindset, waarbij het onderzoeksproces, het ontwerpproces van de prototype en het leerproces van de student met elkaar verweven zijn. Het onderzoeken is deel van het beter begrijpen van de oplossingen die studenten gaandeweg bedenken en is tegelijkertijd een manier om het probleem beter te begrijpen. Studenten gaan zelf nadenken over wat belang heeft, wat een bepaald vraagstuk nodig heeft (ontwikkeling van metacognitieve vaardigheden) en welke (wetenschappelijke) kennis nodig is om ontwerp- en methodologische keuzes te kunnen onderbouwen. In verschillende iteratieve sprints ontwikkelen de studenten via cross-overs met elkaar en in co-creatie met de doelgroep en andere stakeholders een beroepsproduct dat bijdraagt aan de ontwikkeling van (digitale) interventies. Het terugkijken op de kwaliteit van de uitgevoerde sprints, helpt studenten om te leren van de lessen die ze tijdens het ontwerpen hebben geleerd.

Het werken vanuit DBL-benadering vraagt van de betrokken docenten en stakeholders een gerichtheid op het creëren van een samenwerkingscultuur, waar feedback en ontwikkeling centraal staan. Meer dan bij klassikaal onderwijs beweegt de docent met studenten mee en coacht deze in hun proces, vanuit het doel van de

leeruitkomsten en de overkoepelende eindopdracht. De docenten hebben als hoofdtak om de studenten te begeleiden in hun leerproces, op het ontwikkelen van hun zelfsturend vermogen én tegelijk op het doen van de 'goede' dingen om tot een 'goed' eindproduct te komen (zorgen dat ze de juiste kennis weten te vinden, gebruiken, samenwerken, interpreteren, etc.).

We proberen de student te begeleiden bij de ontwikkeling van zelfsturend vermogen. Dat vraagt een dynamiek in de leeromgeving, waarin enerzijds de juiste kennis en vaardigheden ontwikkeld kunnen worden (liefst op vraag van de student) en anderzijds de student met zichzelf wordt geconfronteerd en fouten durft te maken. Voorwaarde hiervoor is dat de student zich voldoende veilig voelt en actief naar feedback zoekt. Veiligheid creëren we onder andere door ruimte te maken voor experimenteren en samen vanuit gelijkwaardigheid ontdekkend te leren.



Foto: Marjolijn Schouten, 2022

Werkvorm: Happy Prototyping: Een nest voor Humpty Dumpty

Stilzwijgend bouwen de teams in 20 minuten van snoepgoed, papier en spaghetti een mooi, zacht en kleurrijk nest ruim boven de grond. Het is leuk om dit met elkaar te doen, wel een hele uitdaging hier een stevig nest van te maken! Door er een reflectieopdracht bij te geven en na afloop met elkaar hierover in gesprek te gaan, worden talenten en onbewuste patronen in communicatie en samenwerkend leren blootgelegd.

Coaching in de praktijk

Om het leerproces goed te begeleiden onderscheiden we de 'team journey' van de 'professional journey'. Het eerste is een groepstraject waarin een hands-on innovatietraject ontwikkeld wordt en het tweede gaat over de persoonlijke transformatie: hoe een student in een groeps- of innovatieproces zit en zich als professional ontwikkelt en zich de competenties van innoverend handelen eigen maakt. Studenten blijven probleemeigenaar; docenten volgen of interveniëren op inhoud, proces of procedure. Docenten helpen door studenten individueel en in groepsverband te coachen (bijv. kritisch te bevragen) en op verzoek speed courses aan te bieden ('just in time' aanreiken van kennis en trainen van vaardigheden is cruciaal). Dat betekent dat het onderwijsprogramma relatief open is en op hoofdlijnen samengesteld wordt. Dit is ook nodig, omdat van tevoren, gezien de wisselende instroom van studenten uit diverse disciplines, nooit precies bekend is welke kennis en expertise in de teams aanwezig zijn. Dit vraagt nauwe afstemming in het interdisciplinaire docententeam: elk jaar opnieuw is het nodig om met elkaar de coaching strategie af te stemmen op de specifieke studentenpopulatie. Elk jaar is het ook belangrijk, gezien de wisselende design challenges waar de studenten aan werken, om bij de start inzicht te hebben in de beschikbare kennis die in het fieldlab aanwezig is, zodat studenten hier optimaal gebruik van kunnen maken en andere betrokkenen partners zijn in het proces van opleiden.

TIP: Show & Share sessies

Uit onderzoek² blijkt dat studenten onzekerheid binnen DBL kunnen overwinnen door ze van elkaar te laten leren hoe je het proces kan aanpakken. Stimuleer uitwisseling van ideeën en ervaringen tussen studententeams onderling, zodat studenten een gezamenlijke praktijk ontwikkelen, waarin duidelijk wordt wat van hen verwacht wordt en hoe ze iets kunnen aanpakken. Doe dit bijvoorbeeld door regelmatig 'show & share sessies' te organiseren waarin studententeams tussentijdse resultaten of inzichten aan elkaar te presenteren, bijvoorbeeld met behulp van hun Miro bord of een poster.²

TIP: Co-Teaching

Laat studenten aan elkaar en andere betrokken lesgeven. Hierdoor worden ze zich bewust van hun eigen beroepsidentiteit en leren ze elkaars expertise kennen. Hier leer je als docent zelf ook van; plaats jezelf dus niet buiten de groep maar doe mee als co-learner.



Ik heb in de minor veel inzichten mogen opdoen, omdat wij de ruimte kregen om zelf te bepalen welke aspecten van de design challenge we gingen onderzoeken, en de ruimte kregen om creatief te zijn en te experimenteren.



Kenniscreatie binnen Design Thinking is naar mijn mening niet alleen het ontwikkelen van nieuwe kennis, maar ook het zorgvuldig uit kiezen welke nieuwe informatie je het beste kan toepassen binnen de specifieke context van de design challenge.

– STUDENT YARA FYSIOTHERAPIE

Er zijn ook kritische vragen te plaatsen bij deze vorm van onderwijs, waarbij studenten in een open leeromgeving met stakeholders werken aan maatschappelijke opgaven. “Profiteren bijvoorbeeld wel alle studenten van dit type onderwijs en gaat het niet ten koste van kennisrijk onderwijs?”, vraagt Tina ten Bruggencate van Fontys zich in dit [artikel](#) af.



Zelf ervaren we in de minor, dat het proces van onderzoekend ontwerpen in sprints een lastige vaardigheid is, zeker als studenten of docenten weinig ervaring hebben met ontwerpgericht onderzoek. Het aanpassen van het ontwerp op basis van co-creatie en validatiesessies met de doelgroep en andere stakeholders vraagt een voortdurende onderzoekende houding, lef en nieuwsgierigheid.

Ook voor docenten is het ‘niet weten’ en het begeleiden van leerprocessen waarin verschillende (tegenstrijdige) perspectieven naast elkaar bestaan een uitdagende taak. Het verdragen van het ‘ongemak’ en het creëren van een open lerende werksfeer, is een voorwaarde om tot nieuwe, overstijgende frames, via verbeelding en uitproberen, te komen.

Bronvermelding

1. Gomez Puente, S. M., van Eijck, M., & Jochems, W. (2013). A sampled literature review of design-based learning approaches: A search for key characteristics. *International Journal of Technology and Design Education*, 23(3), 717–732.

2. Stompff, G., Joosten, M., Prince, A., Claessens, M., Geurts, W., and Köppchen, A. (2022) Touch ground: Introducing design inquiry in higher education, in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), *DRS2022: Bilbao*, 25 June - 3 July, Bilbao, Spain. Geraadpleegd op 20 februari 2024, van <https://doi.org/10.21606/drs.2022.552>

3. Van Diggelen, M. R., Doulougeri, K. I., Gomez-Puente, S. M., Bombaerts, G., Dirx, K. J. H., & Kamp, R. J. A. (2019). Coaching in design-based learning: a grounded theory approach to create a theoretical model and practical propositions. *International Journal of Technology and Design Education*, 31(2), 305–324. Geraadpleegd op 20 februari 2024, van <https://doi.org/10.1007/s10798-019-09549-x>

4. Weerheijm, R., & Voncken, E. (2023). Docenten met autonomie-ondersteunend doceergedrag in honoursonderwijs: hun aanbevelingen en interventies. *Tijdschrift voor Hoger Onderwijs*, 41. Geraadpleegd op 8 april 2024, van <https://doi.org/10.59532/tvho.v41i4.18314>

Hoofdstuk 4

Transdisciplinair samenwerken, leren en innoveren.

Hogeschool Rotterdam heeft de ambitie om komende jaren samen met studenten praktijkgerichte kennis en innovaties te ontwikkelen die bijdragen aan maatschappelijke transitie.¹ Ook het Instituut voor Sociale Opleidingen (ISO) gaat met deze ambitie aan de slag door onder andere opleiding- en domeinoverstijgend onderwijs in Learning Communities (LC's) vorm te geven. De term Learning Community wordt als een paraplu-begrip gehanteerd voor verschillende vormen van hybride leeromgevingen waarin inter-organisationeel samenwerken plaatsvindt zoals fieldlabs, living labs en leerwerkgemeenschappen.²

Learning Communities bieden een structuur waarbinnen studenten, docenten, onderzoekers en professionals uit praktijkorganisaties gezamenlijk met bewoners/cliënten transdisciplinair kunnen samenwerken aan maatschappelijke vraagstukken. Participatief leren staat in deze Learning Communities centraal.³

Transdisciplinair samenwerken

Volgens Schipper, Vos en Wallner² wordt leren, werken en innoveren in toenemende mate gezien als een collaboratief, co-creërend en contextrijk proces. Zij verwijzen naar de "Quadruple helix" benadering, waarbij bedrijven, kennisinstellingen, overheden en burgers via samenwerkingsrelaties en kennisdeling een actieve rol spelen in het creëren van nieuwe kennis, technologieën, producten en diensten. De focus ligt hierbij op het creëren van (betekenisvolle) resultaten voor de gebruikers of doelgroepen die zouden moeten profiteren van de nieuwe ontwikkelde kennis, diensten of producten. Dit sluit goed aan bij sociale doelen die wij in de minor App je Happy voor ogen hebben waarbij het mensgericht ontwerpen een middel is om bij te dragen aan gedragsverandering en sociale innovatie rondom complexe vraagstukken.



In 2022 hebben twee docenten van Hogeschool Rotterdam, een programmaleider en een lector van verschillende instituten het initiatief genomen om een manifest te schrijven: [de Belofte samenleren met de stad](#).⁴



[Leren met de stad](#) is waardevol en levert veel op, stellen deze auteurs, mits er aandacht is voor vier leidende principes: nabijheid, wederkerigheid, gelijkwaardigheid en continuïteit. Volgens de auteurs zijn deze principes essentieel om verantwoord en impactvol leren gericht op transitie en maatschappelijke opgaven te realiseren.⁴

Transdisciplinair samenwerken – onze omschrijving

Een aanpak waarbij mensen met diverse achtergronden en expertisegebieden samenwerken aan complexe problemen die niet kunnen worden opgelost door één discipline. In plaats van zich te beperken tot de grenzen van één vakgebied, combineert transdisciplinaire samenwerking kennis, methoden en perspectieven uit verschillende disciplines en praktijken om dieper begrip te krijgen van een probleem en effectieve oplossingen te ontwikkelen.

Belangrijke kenmerken van transdisciplinaire samenwerking zijn onder meer:

1. **Interdisciplinariteit:** Het betreft verschillende disciplines bij het oplossen van problemen, waarbij de focus ligt op het overbruggen van de kloof tussen traditionele vakgebieden.
2. **Diversiteit van expertise:** Mensen met uiteenlopende achtergronden, ervaringen, kennis en vaardigheid werken met elkaar gelijkwaardig samen, waaronder academie, beleidsmakers, praktijkmensen en belanghebbende uit de gemeenschap.
3. **Integraal begrip:** Gestreefd wordt naar een holistisch begrip van het probleem door verschillende perspectieven, benaderingen en kennisbronnen te combineren, wat kan leiden tot innovatieve oplossingen.
4. **Participatief leren en samenwerken:** Belanghebbenden en gemeenschappen worden actief betrokken in het proces, waardoor hun kennis en ervaring wordt geïntegreerd in het probleemoplossingsproces.
5. **Complexiteitsbenadering:** Het erkent de complexiteit van de problemen waarmee we worden geconfronteerd en zoekt veerkrachtige oplossingen die rekening houden met de dynamische interacties tussen verschillende factoren.

Deze omschrijving is gebaseerd op onze ervaringen in het fieldlab App je Happy en geïnspireerd door het werk van de volgende auteurs: Julie Thompson Klein (Beyond Interdisciplinarity), Mark Granovetter (The Strength of Weak Ties), het systeemdenken van Jamshid Gharajedaghi, Participatief Actief Onderzoek als onderzoeksbenadering en het werk Melanie Mitchell (Complexity, a guide tour).

Fieldlab als learning community

Learning Communities kunnen op verschillende manieren ingericht worden. Binnen App je Happy hebben we voor een fieldlab

gekozen als open ruimte voor het experimenteren met nieuwe samenwerkingsvormen in cross-overs tussen partners uit het technische-ontwerp- en sociale domein. Een fieldlab kent zijn oorsprong in de techwereld en wordt steeds meer ingezet om maatschappelijke vraagstukken op te lossen. Collectief en co-creatief leren zijn hierin belangrijke elementen.⁵ Het App je Happy fieldlab beoogt een ontmoetingsplek te zijn waarbij in een transdisciplinaire context samengewerkt wordt aan real life vraagstukken door kennis te delen en in co-creatie nieuwe kennis te ontwikkelen.

Het App je Happy fieldlab is te typeren als een type 1 lab waarbij studenten in een multi-stakeholders omgeving samenwerken aan een realistisch probleem. Zij brengen eerst in kaart welke stakeholders betrokken moeten zijn voor het oplossen van (delen) van het vraagstuk, en richten zich daarna, op basis van veldonderzoek en deskresearch, op toekomstverkenningen en het ontwerpen van prototypen van mogelijke oplossingen.⁵ Met betrokken stakeholders werken zij aan gemeenschappelijke en tastbare prototypen vanuit de intentie om echt met elkaar te co-creëren en co-design toe te passen (zie hier meer over in hoofdstuk 5 Participatief ontwerpen).

Drie belangrijke elementen van een fieldlab⁵:

1. Multistakeholder samenwerking
2. Er wordt gewerkt in co-creatie
3. Er worden lokale experimenten uitgevoerd

Transdisciplinair onderzoeks- en ontwerpproces



In de [factsheet Transdisciplinair samenwerken, leren en innoveren](#) is het onderzoeks- en ontwerpproces van studenten in het App je Happy fieldlab omschreven vanuit de bouwstenen van Design Thinking. Hierbij is expliciet gemaakt wat belangrijke concepten zijn binnen participatief ontwerpgericht onderzoek; concepten die als referentiepunt gelden voor inhoudelijke en methodische keuzes gedurende het ontwerpproces. Het doel hiervan is om de scope van het lab te verhelderen voor alle betrokken stakeholders en studenten een handvat te bieden om te leren hoe ze in een participatieve setting kunnen co-creëren met de doelgroepen voor wie ze ontwerpen. De factsheet is dus ook een belangrijk middel in de begeleiding van de studententeams: het beoogt de “labexpeditie” van de studententeams qua methodologie gedurende het Design Thinking proces te ondersteunen.

Interdisciplinaire onderwijsontwikkeling

Het samen bepalen van de scope van dit fieldlab is een belangrijke stap geweest in het ontwikkelen van interdisciplinair onderwijs vanuit de betrokken instituten ISO en CMI. Interdisciplinair onderwijs vraagt om interdisciplinaire integratie: een synthese van twee of meer disciplinaire inzichten, opgedaan uit verschillende perspectieven waardoor nieuwe kennis ontstaat.⁵

Het expliciet maken van de scope en methodologie van het App je Happy fieldlab is een vorm van interdisciplinaire integratie op theoretisch en methodologisch niveau.⁶ Dit heeft in de doorontwikkeling van het onderwijs geleid tot een vorm van een “interdisciplinary understanding”: bepaalde vaardigheden, kennisstructuren en houdingsaspecten zijn geïdentificeerd die samen leiden tot de verbinding van disciplines. Zo ontstaat er een gedeeld, meer omvattend perspectief. “Interdisciplinary understanding”

is volgens Greef en collega's een complexe vaardigheid die van studenten en docenten om kritisch denkvermogen, samenwerking en reflectie vraagt.⁶

Om tot deze synthese te komen is het essentieel dat je een dialoog met elkaar voert die zich niet alleen beperkt tot eigen vakgebied. Zeker als disciplines in de dagelijkse onderwijspraktijk elkaar niet of nauwelijks tegengekomen, zoals het technische, sociale en het ontwerpdomein, kost het tijd en investering om dit op gang te brengen. Dit vraagt aandacht, reflectie en de nodige intra- en interpersoonlijke skills weten wij uit ervaring.

Het samen uitdenken en opschrijven van belangrijke concepten en methodologische principes heeft ons docenten geholpen om gedeelde beelden te ontwikkelen over de "lab expeditie" die we voor alle deelnemers voor ogen hebben, en inzicht te krijgen in de vraag waarom juist Design Thinking voor transdisciplinaire leeromgevingen een passende methode is.

Empathie is een begrip wat in verschillende domeinen, disciplines en vakgebieden een andere betekenis heeft en anders geoperationaliseerd wordt. Door hier samen literatuur over te lezen, visies te bespreken en concrete leeractiviteiten aan te koppelen, ontdekten we de specifieke betekenis en waarde van empathie voor het realiseren van technologische en sociale innovatie in de praktijk.

Hoe Design Thinking en Transdisciplinair samenwerken elkaar raken en aanvullen:

Beiden gaan uit van een:

1. Inclusieve benadering waarbij professionals met belanghebbenden met diverse achtergronden, kennis en vaardigheden samenwerken.
2. Creatieve probleemoplossing als antwoord voor complexe uitdagingen.
3. Focus op de eindgebruiker in het gehele proces, wensen, behoeften en ervaringen van gebruikers staan centraal en hun kennis wordt geïntegreerd in de oplossingen.

Boundary crossing als onderwijskundig perspectief

Bij transdisciplinair samenwerken staat het samen leren en werken aan oplossingen over grenzen van disciplines en organisaties met maatschappelijke partners centraal. Leren over grenzen gaat niet vanzelf en is voor alle betrokkenen (inclusief de docenten!) een uitdagend proces.

De theorie over Boundary Crossing wordt in het onderwijs gebruikt om grip te krijgen op dit type samenwerkend leren en innoveren. Studenten en docenten kunnen met deze theorie ondersteund worden in het proces van onderzoeken van verschillende belangen en perspectieven en het benutten van het leerpotentieel van het leren over grenzen heen. Het gaat hierbij over het onderzoeken en overbruggen van grenzen.⁷

Grenzen zijn “verschillen tussen praktijken die leiden tot problemen of uitdagingen in actie of interactie.”^{8, p.11.} Een praktijk wordt in deze theorie opgevat als “een systeem van handelen, historisch gegroeid om bepaalde doelen te bereiken met daarvoor ontwikkelde middelen.”^{8, p.11.}

Door samen te werken met mensen uit een andere praktijk word je je bewust van het verschil. Deze verschillen kunnen tot ongemak en onderling begrip leiden. Door bewust aan de slag te gaan als lerende met de vier leermechanismen die het leren over grenzen heen ondersteunen, kan je je als grenswerker ontwikkelen.

Leermechanisme	Doel
Identificatie (gericht op betekenisgeving)	Inzicht krijgen in eigen beroepsidentiteit en die van anderen: waarin onderscheiden praktijken zich van elkaar of vullen ze elkaar aan.
Coördinatie (gericht op praktisch handelen)	Effectieve vormen van samenwerken.
Reflectie (gericht op betekenisgeving)	Verwoorden van eigen perspectief en wisselen van perspectief. Verbinden van verschillende kennis.
Transformatie (gericht op praktisch handelen)	De verandering in actie of praktijk; nieuwe manieren van denken en de verandering die dit meebrengt in eigen identiteit en gedrag

Vier leermechanismen die het proces van onderzoeken en overbruggen van grenzen ondersteunen.^{7 en 9}

Boundary crossing leeractiviteiten hebben in het App je Happy fieldlab een expliciete plek in een drietal workshops ontwikkeld door Maaïke van Papeveld, docent Willem de Kooning Academie. In deze workshops oefenen studenten met het verwoorden en delen van hun eigen beroepspraktijk. Een van deze workshops richt zich op de methoden, vaardigheden en kennisgebieden waarover studenten vanuit hun eigen disciplines beschikken. Studenten brengen eerst individueel hun methoden/expertise in kaart (Method Mapping) en richten vervolgens hun marktkraam in. In hun kraam stellen ze hun methoden tentoon en maken ze zichtbaar wat ze aan expertise inbrengen. In een korte pitch delen ze dit met elkaar en betrokkenen uit het fieldlab (Method Market).

Het lef om niet te weten

Tijdens de lunch talk “Het lef om niet te weten”, onderdeel van de professionaliseringsdagen van het Instituut voor Sociale Opleidingen (2024), gaan Romy en Nikki, twee Social Work studenten uit de minor, in gesprek met docenten over hun ervaringen in het App je Happy fieldlab. Zij doen dit met behulp van stellingen en focussen in de dialoog op voorwaarden om gelijkwaardig samenwerken, leren en experimenteren in een fieldlab tussen deelnemers te laten plaatsvinden. Wat denk jij hierover?

(Innovatief) Samenwerken en leren en kan op iedere locatie.

Hoe meer deelnemers in een hybride leeromgeving, hoe meer kennis benut kan worden.

Hoe opener de opdracht, hoe meer studenten zich uitgedaagd voelen.

Bronvermelding

1. Hogeschool Rotterdam (2024). *Talent voor transitie. Hoger beroepsonderwijs en praktijkgericht onderzoek voor de samenleving van morgen. Strategische agenda 2023-2028. Instellingsplan Hogeschool Rotterdam.*
2. Schipper, T., Vos, M & Wallner, C. (eds.). (2022). *Landelijk Position Paper Learning Communities. Landelijk Netwerk Learning Communities Werkgroep Kennisbasis. Zwolle, Hogeschool Windesheim.*
3. Melchior, C., Degener, C., Stolk, C. & Sage Ie, L. (2024). *Kadernotie: ontwikkeling Learning Communities ISO.*
4. Peek, G., Oosthoek, E., Van Waart, P. & Ter Avest, D. (2022). *Samenleren met de stad.*
5. Overdiek, A. en Geerts, H. (2023). *Innoveren met labs 2.0. Ruimte maken voor duurzaamheidstransities.*
6. Greef, Linda, Post, Ger, Vink, Christianne and Wenting, Lucy. *Designing Interdisciplinary Education: A Practical Handbook for University Teachers*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017. <https://doi.org/10.1515/9789048535552>
7. Gulikers, J. T. M., & Oonk, C. (2016). *Het waarden van leren met partijen buiten de school. OnderwijsInnovatie*, 3, 17-26. https://www.ou.nl/documents/10815/36324/OI_2016_3_PraktischArtikel.pdf
8. Bakker, A. & Akkerman, S. (2016). *Het leerpotentieel van grenzen: een theoretische basis.* in A. Bakker, I. Zitter, S. Beusaert en E. de Bruijn (Eds.). *Het leerpotentieel van grenzen: Opleiden en professionaliseren in de beroepspraktijk* (pp. 9-26). Assen: Koninklijke Van Gorcum BV.
9. Akkerman, S. F., & Bakker, A. (2011). *Boundary crossing and boundary objects. Review of Educational Research*, 81(2), 132-169. <https://doi.org/10.3102/0034654311404435>

Hoofdstuk 5

Participatief ontwerpen.

Een participatieve, ontwerpgerichte mindset

In hoofdstuk 2 schreven we dat Design Thinking een raamwerk biedt om in een co-creatief ontwerpproces, samen met hen die betrokken zijn bij het vraagstuk, aan de slag te gaan. Het bij elkaar brengen van mensen, uitbreiden van perspectieven en stimuleren van verbindingen en interacties voor nieuwe vormen van creatie, wordt in de sociaalwetenschappelijke literatuur ook wel Social Construction genoemd.¹ In de literatuur van het ontwerpdomen zijn dit belangrijke concepten binnen het landschap van de designwereld gericht op een participatory mindset. Deze concepten sluiten vooral aan bij wat Sanders en Stappers het terrein van Generative Design en Participatory Design noemen. Generatieve Design Thinking maakt gebruik van tools die als uitgangspunt hebben dat alle mensen creatief zijn. Hierdoor wordt het samen verkennen van ideeën en dromen mogelijk. Participatory design is een benadering, waarbij doelgroepen actief betrokken worden bij het ontwerpproces, zodat aansluiting op hun wensen en behoeften zo optimaal mogelijk wordt. Toekomstig gebruikers worden uitgenodigd om aan de voorkant van het designproces met het ontwerpteam samen te ontwerpen. Vanaf de start wordt een proces ingezet, dat gericht is op het afbreken van disciplines en culturele grenzen. Toekomstig gebruikers worden als 'expert van eigen geleefde ervaring' gezien en krijgen een belangrijke rol in kennisontwikkeling, ideegeneratie en conceptontwikkeling.²

In het fieldlab hebben we gekozen voor de focus op Participatory Design en Design Thinking, omdat dat paradigma raakvlakken heeft met de beide domeinen van Sociale studies en ontwerpend onderwijs. Binnen beide opleidingen staat de mens centraal, human centered wordt dit bij CMD genoemd. Dit betekent dat de mens, de gebruiker, vanaf het begin betrokken wordt bij de challenges waar studenten aan werken. Wij zien co-creatie niet als een collectieve techniek of tool die je kunt inzetten, maar als een mindset en een grondhouding.

Volgens Sanders en Stappers heeft deze brede benadering de meeste impact op levens van mensen.²



Participatory Design is een benadering die heel goed aansluit bij sociaal werkers, die zich onder andere bezighouden met sociale rechtvaardigheid en zich richten op empowerment van mensen in kwetsbare posities. Sociale professionals hebben een grote rol in mensen een stem en zeggenschap te geven. Empowerment wordt hierin als een belangrijk concept, denk- en handelingskader gezien.³ Collectieve, creatieve designprocessen, waarbij ontwerpers en everyday people aan de voorkant van ontwerpprocessen gelijkwaardig samenwerken en co-creëren, kunnen bijdragen aan versterking van empowerment en het sociaal functioneren van mensen. Empathie is vanuit dit paradigma gezien geen techniek die je in de eerste fase van het Design Thinking proces toepast. Scholten en Granic noemen het niet voor niets een bouwsteen.⁴ Het is een voortdurende empathische, reflectieve houding die nodig is om je niet alleen in de schoenen van de gebruiker te verplaatsen, maar om gelijkwaardige samenwerking tussen co-creators in alle fasen van het ontwerpproces te realiseren, aldus Sanders en Stappers.²

Het studentenontwerpteam faciliteert het co-creatieve ontwerpproces. Ontwerpvaardigheden zijn belangrijk om de juiste tools te kunnen aanbieden in dit proces. Sociale kennis is nodig om de gelijkwaardige samenwerking met doelgroepen, toegespitst op hun ontwikkeling, vaardigheden en talenten te realiseren, zodat het co-creatieve proces plaats kan vinden. Dit betekent dat onze studenten in ons fieldlab bewust oefenen met het toepassen van tools die aansluiten bij leefwereld, context en vermogen van doelgroepen met wie zij samenwerken, zodat deze mensen zich ook kunnen uiten.

Creatief opgeleide ontwerpprofessionals zijn hierbij onmisbaar: Zij kunnen tools en methoden voor co-creatie aanreiken, vervullen een faciliterende rol voor collectieve creatieve activiteiten en zetten daarbij hun visueel denkvermogen en designvaardigheden in.

Sociaal werkers brengen hun specifieke domeinkennis in, bijvoorbeeld over ontwikkelingspsychologie, interactieprocessen of kennis over hoe je bij kan dragen aan een proces van empowerment.

Ontwerpproces gebaseerd op collectieve creativiteit

Co-creatie is een veelgebruikte term, wat het risico met zich meebrengt dat hij fuzzy blijft en in het onderwijs geen plek krijgt om verantwoord te leren uitvoeren. Om die reden verhelderen we hieronder wat wij in het fieldlab onder co-creatie verstaan:

Co-creatie is een brede term, **co-design** is een specifiek voorbeeld van co-creatie, toegepast in een projectcontext waarin iets concreet ontworpen wordt.

Het gaat om een collectief, dynamisch en creatief designproces, waarbij ontwerpers en mensen die niet zijn opgeleid in de ontwerpwereld met elkaar samenwerken, met een focus op de

voorkant van het ontwerpproces. Het is een verschuiving van expertgeleid design naar co-creatief design. De maatschappelijke waarde van dit proces ligt in de integratie van verschillende typen kennis in de context van ingewikkelde vraagstukken.²

Principes voor co-design

Zoals eerder benoemd, zien wij co-creatie als een mindset, waarbij empathie tussen co-creators essentieel is. Carmago-Borgers en McNamee¹ onderstrepen het belang van een dialogische, empathische basishouding bij co-creatieprocessen. Het echt open staan voor het perspectief en de ervaring van de ander, nieuwsgierig zijn naar de ander en het willen begrijpen, is volgens hen een voorwaarde om tot co-creatie te komen. Zij leggen de nadruk op interpersoonlijke relaties in het samenwerkingsproces en de spanning die het verschil in eigen opvattingen en die van de ander met zich mee kan brengen.

Co-design gaat verder dan mensen om hun mening vragen en is op te vatten als een proces van democratisch partnerschap. In een gezamenlijk proces worden de behoeften onderzocht en oplossingen gecreëerd, waarbij de 'gebruiker' als expert van zijn eigen ervaring wordt erkend.⁶ Het vraagt om een gelijkwaardige samenwerking: een relatie met integriteit, waarbij tijd en aandacht is voor het individu, in combinatie met aandacht voor groepsdynamische processen.² Het faciliteren van co-design vergt de nodige flexibiliteit, geduld en creativiteit van alle deelnemers, zodat de sessies ook daadwerkelijk open kunnen plaats en nieuwe ideeën met elkaar verkend kunnen worden.⁷ Tijd en ruimte voor spel, eigenaarschap, reflectie, empathie tussen deelnemers onderling en aandacht voor ethiek zijn belangrijke aspecten.²

Kernprincipes co-design:

1. Waarderen van de geleefde ervaring.
2. Gelijkwaardige samenwerking/partnerschap.
3. Voortbouwen op capaciteiten en creativiteit van mensen.

Vier tips voor partnerschap in co-design⁷:

1. Creëer betrokkenheid van gebruikers al voordat het project start.
2. Erken dat er sprake is van een machtsongelijkheid, maar zie elke deelnemer zowel als brenger als ontvanger van kennis.
3. Faciliteer co-creatieve sessies, waarin alle deelnemers ideeën inbrengen en op ontwerpvoorstellen kunnen reageren.
4. Ontwerpers en onderzoekers maken de finale versie van het product.

Spel in de minor

In het fieldlab spelen wij heel veel spelletjes met elkaar. Vanuit onze visie is de FUN-factor een belangrijk element om een veilige, verbindende open ruimte te creëren, waarin we kunnen samenwerken, leren en ‘fouten durven maken’. Spel stimuleert de ontwikkeling van gevoelens van verbondenheid tussen deelnemers en partnerschap, is onze ervaring. Het biedt een kans om empathie tussen deelnemers onderling te versterken. Maar het gaat niet alleen om plezier en de relationele dimensie: wij spelen spelletjes ook om elkaars aanpak en disciplinaire achtergrond beter te leren kennen, om de achterliggende theorie over game-mechanismen en gamification beter te begrijpen, en om te snappen welke ingrediënten randvoorwaardelijk zijn om

collectieve creatieve processen te stimuleren. Wij spelen om samen te leren. Grote dank aan onze Creative Media and Game Technologies



docent [Dieuwertje Schuur](#) en de studenten van Communicatie, Media en Informatietechnologie, die ons de afgelopen jaren veel spelplezier hebben laten ervaren en ons creatief denken hebben kunnen stimuleren!

Co-design met mensen in kwetsbare omstandigheden : een challenge voor professionals?

Co-design wordt volgens Moll en anderen⁸ steeds vaker ingezet bij mensen die een kwetsbaarheid ervaren, als gevolg van sociale-, economische- en omgevingsbarrières. Het is als sociaal werker van belang om je kritisch te blijven afvragen of er daadwerkelijk sprake is van betekenisvolle betrokkenheid van een specifieke groep mensen, zeker als je samenwerkt met mensen die in kwetsbare omstandigheden leven. Er is geen stappenplan en het vraagt tijd, kennis en vaardigheden om verantwoord te kunnen afstemmen op de mogelijkheden en talenten van de ander, benadrukken Moll en collega's. Dat maakt het uitdagend om co-designprocessen goed te faciliteren!

Aandachtspunten voor co-creatie met kinderen⁹

Technieken die gebruikt worden in participatieprocessen met kinderen zijn vaak ineffectief. Jonge mensen voelen zich vaak niet gehoord, gezien of serieus genomen, of begrijpen de keuzes die gemaakt worden niet. Jeugdparticipatie is een structureel en iteratief proces waarbij kinderen in dialoog betrokken worden en wederzijdse uitwisseling van gevoelens en perspectieven plaatsvindt.

Essentie: ruimte creëren waarin kinderen zich vrij voelen om eigen gevoelens, wensen en ideeën te kunnen uiten, zich serieus genomen

voelen en een duidelijke uitleg krijgen over waarom bepaalde beslissingen genomen worden. Het proces moet voor de jeugdigen zichtbaar leiden tot actie en verandering.

Aandachtspunten voor co-creatie met kinderen in de leeftijd van 6-12 jaar:

1. Kinderen moeten geen druk ervaren om snel te moeten antwoorden. Geef ze de tijd om na te kunnen denken over wat ze willen communiceren.
2. Geef kinderen de keuze en controle om te bepalen hoe zij zich kunnen uiten. Kinderen vinden het leuk en makkelijk om bijvoorbeeld met creatieve werkvormen, zoals iets knutselen, aan de slag te gaan.
3. Ondersteun ze bij het praten over meer gevoelige of complexe thema's. Werk in kleine groepjes, zodat je kinderen voldoende aandacht kunt geven.
4. Wees je bewust van ethische overwegingen. Kinderen moeten in begrijpelijke taal, afgestemd op hun eigen mogelijkheden, goed geïnformeerd worden over het project en de (onderzoeks) opzet. Ook is het belangrijk om kinderen meerdere keren te vertellen dat zij op elk moment, zonder enige consequentie, zich terug kunnen trekken uit het project. Of dat zij een vraag niet hoeven te beantwoorden als zij dat niet willen. Dat kan je bijvoorbeeld doen door een code woord af te spreken.
5. Denk van te voren goed na over de vraag hoe je de kinderen passend kan belonen, zodat je ingebrachte kennis ook daadwerkelijk waardeert.

Let op! Als je kinderen jonger dan 16 jaar betreft bij je onderzoeksproject moet je toestemming van ouders hebben.

Partnerschap in co-design van digitale interventies voor welbevinden van jongeren

Een van de challenges waar de studenten aan werken is het begrijpen en verbeteren van de emotionele en mentale gezondheid van jongeren. Zij ontwerpen vanaf het begin van het ontwerpproces, niet alleen voor maar ook met jongeren en stakeholders, prototypen serious games of apps. Hierdoor leren zij hoe zij vanuit hun eigen discipline preventieve impact kunnen uitoefenen op het welbevinden van jongeren. Met behulp van snelle prototyping en iteratieve testmethoden, onderzoeken ze gedurende het ontwerpproces wat de behoeften precies zijn en hoe ze interventie-elementen van gedragsverandering kunnen integreren in bijvoorbeeld een game die bijdraagt aan het verbeteren van mentale gezondheid.

Volgens Bevan Jones en anderen⁵ zijn digitale toepassingen beloftevol om het bereik en de toegang tot therapie te verbeteren, mits de jongeren de interventie dusdanig aantrekkelijk vinden, dat zij deze ook geheel afronden/doorlopen (therapietrouw). Omdat dit een uitdaging is, is het belangrijk om bij de ontwikkeling van digitale toepassingen te begrijpen hoe technologie interacteert met de omgeving waarin jongeren opgroeien. Co-design helpt om ervoor te zorgen, dat er aansluiting plaatsvindt op de behoeften en voorkeuren van de gebruikers en er digitale ervaringen ontwikkeld worden die daadwerkelijk waarde hebben voor jongeren en hun welzijn verbeteren (evidence-based interventieontwikkeling). Hoewel ontwerpen met jongeren voor jongeren steeds vaker plaatsvindt, komt co-design met jonge kinderen of jongeren die met een beperking of kwetsbaarheid te maken hebben, nog relatief weinig voor.⁵

Wetenschap als partner

In het fieldlab van App je Happy werken we bewust samen met mensen met ervaringskennis. Sociaal werkers maken naast de kennis van ervaringsdeskundigen of die van specifieke doelgroepen, ook gebruik van wetenschappelijke kennis en van kennis uit de lokale praktijk van professionals. Om deze verschillende typen kennisbronnen goed te leren benutten, investeren we in de state of the art kennisontwikkeling van studenten op het gebied van gedragsverandering en evidence-based interventieontwikkeling. Dit doen we door onze challenges aan te laten sluiten op thema's uit onderzoeksprogramma's van hogescholen en door gericht partnerschap met wetenschappers op te zoeken. We ondersteunen studenten bij het opdoen van nieuwe wetenschappelijke inzichten en het zelf leren maken van een vertaalslag. Onderzoekers nodigen we op verschillende manieren uit om hun kennis te delen met deelnemers van het fieldlab.



Lezing van Hanneke Scholten van het [GEMH Lab - Home](#) (een onderzoeks- en ontwikkelingslab waarin wetenschappelijk gefundeerde games voor welbevinden ontwikkeld worden) over de toepassing van Design Thinking in de context van effectieve interventieontwikkeling voor gedragsverandering. Of een lezing van Maaïke Harbers, lector Artificial Intelligence & Society bij Hogeschool Rotterdam, over de ethische en sociale impact van technologie op de samenleving.



Scoping review ontwikkeld door het lectoraat [Meisjes en mentaal welbevinden](#) over werkzame elementen van eMental Health toepassingen voor depressiepreventie voor adolescenten en het gebruiken van co-design en co-creatiemethoden bij specifieke doelgroepen. Deze scoping review maakt het mogelijk om studenten, mede op basis van wetenschappelijk onderbouwing, keuzes te laten maken voor hun eerste prototype en de methodologie van co-creatieprocessen.



We volgende actualiteit en geven elke minorrunde bij de start studenten recente publicaties mee. Bijvoorbeeld het boekje De kracht van het verbeelden. Design thinking in teams van lector Guido Stompff van het lectoraat Design Thinking van InHolland. Soms hebben we het materiaal zelf ook nog niet goed in de vingers, maar dat is geen probleem als je uitgaat van een leeromgeving waar ieder met en van elkaar leert!

Studenten benaderen zelf onderzoekers met specifieke relevante expertise voor hun challenges als onderdeel van hun veldwerk. Ook worden onderzoekers uitgenodigd om feedback te geven op prototypen en om als sparringspartner op te treden tijdens de expertsessies die we houden ter ondersteuning van het iteratieve ontwerpproces.

Bronvermelding

1. Camargo Borges, C., & McNamee, S. (2022). *Design thinking and social construction : a practical guide to innovation in research*. BIS Publishers.
2. Sanders, E.B.N., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. Bis.
3. Van Regenmortel, T. (2009). Empowerment als uitdagend kader voor sociale inclusie en moderne zorg. *Journal of Social Intervention: Theory and Practice*, volume 18, issue 4, pp.22-42.
4. Scholten, H., & Granic, I. (2019). Use of the Principles of Design Thinking to Address Limitations of Digital Mental Health Interventions for Youth: Viewpoint. *Journal of Medical Internet Research*, 21(1), e11528. <https://doi.org/10.2196/11528>
5. Bevan Jones, R., Stallard, P., Agha, S. S., Rice, S., Werner-Seidler, A., Stasiak, K., Kahn, J., Simpson, S. A., Alvarez-Jimenez, M., Rice, F., Evans, R., & Merry, S. (2020). Practitioner review: Co-design of digital mental health technologies with children and young people. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(8), 928-940. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13258>
6. Thabrew, H., Fleming, T., Hetrick, S., & Merry, S. (2018). Codesign of eHealth interventions with children and young people. *Frontiers in Psychiatry*, 9: 481. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2018.00481>
7. Hodson, E., Dadashi, N., Delgado, R., Chisholm, C., Sgrignoli, R., & Swaine, R. (2019). *Co-Design in Mental Health: Mellow. A Self-Help Holistic Crisis Planning Mobile Application by Youth, for Youth*. *The Design Journal*, 22(sup1), 1529-1542. <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1594975>
8. Moll S, Wyndham-West M, Mulvale G, Park S, Buettgen A, Phoenix M, Fleisig R, Bruce E. (2020). Are you really doing 'codesign'? Critical reflections when working with vulnerable populations. *BMJ Open*, 3;10(11). <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2020-038339>
9. Van Bijleveld, G. G., de Vetten, M., & Dedding, C. W. M. (2020). Co-creating participation tools with children within child protection services: What lessons we can learn from the children. *Action research*, 19(4), 693-709. <https://doi.org/10.1177/1476750319899715>
10. Van Zeeland, E. (2022). *Aan de slag met Design Thinking*. Flook.
11. Stomppf, G. (2020). *De kracht van verbeelden*. Design thinking in teams. Hogeschool Inholland.

Hoofdstuk 6

Design Thinking: tools en methoden om creatieve samenwerking te stimuleren.

Denken en doen als een design thinker

In het fieldlab werken de studenten in teams vanuit de drie eerder beschreven bouwstenen (zie hoofdstuk 2) van Design Thinking (empathie, multidisciplinaire ideeënvorming, in samenwerking met stakeholders en experimenteren en testen met de doelgroep²) aan oplossingen voor ingewikkelde vraagstukken. Sommige studenten zijn opgeleid als design thinker, andere studenten komen uit disciplines waar het gedachtegoed en de ontwerpende mindset nog (vrijwel) onbekend terrein en geen onderdeel van het curriculum zijn. Het stimuleren van 'alledaagse creativiteit' in een collectief ontwerpproces met verschillende stakeholders, waar voorheen niet verwante ideeën samen gebracht en gecombineerd worden, vraagt om verschillende vormen van ondersteuning.¹ Dat doen we door:

1. Samen te oefenen met de ontwikkeling van een ontwerpende mindset en de mindset van een design thinker
2. Het ontwerpproces te structureren met behulp van het Double Diamond Model
3. Tools uit de Design Thinking toolbox uit te proberen en methodisch in te zetten in het iteratieve proces van onderzoekend ontwerpen



Ontwerpde mindset

Van Zeeland³ typeert de ontwerpde mindset als een manier van denken en doen, gericht op het (leren door het) creëren van oplossingen. De ontwerpde mindset zetten we in deze context bewust naast een meer analytische mindset met een focus op het probleem, waar bijvoorbeeld de studenten Social Work mee opgeleid worden. De oplossingsgerichte focus is een belangrijke karaktereigenschap van Design Thinking. We besteden bewust tijd aan het samen prutsen om te leren⁴ en het maken van tastbare objecten (thinking tools), als onderdeel van het onderzoeken hoe dingen kunnen werken (in plaats van hoe dingen werken). Dus dingen bouwen, maken, uitproberen, soms doelgericht maar soms ook niet, juist om te ervaren hoe het is als je een nieuwe, vrije ruimte opzoekt, zonder kaders, waar creativiteit kan ontstaan. Proefondervindelijk werken is een derde eigenschap van de ontwerpde mindset: ideeën worden omgezet in prototypen, die voorgelegd worden aan de doelgroep. Samen leren door te creëren is wezenlijk anders dan leren door te bestuderen.



Hogeschool Rotterdam heeft op locatie Wijnhaven een [Stadslab](#); een digitale werkplaats van CMI die toegankelijk is voor studenten en docenten van HR én voor Rotterdammers. Hier heb je allerlei apparatuur tot je beschikking om dingen te kunnen maken, waaronder een 3D printer, lasercutter en posterprinter. Je kunt er ook technische hulp of ondersteuning krijgen en toffe workshops volgen. Niet alleen een geweldig lab om met studenten samen te werken aan hun prototypen, maar ook heel geschikt om als onderdeel van een bredere samenwerking met mensen uit de praktijk en doelgroepen in partnerschap samen te maken of te prutsen!

Design Thinking tools en methoden

Er zijn ontzettend veel boeken en (online)toolboxes beschikbaar waarin tools, methoden en praktische tips gegeven worden voor het uitvoeren van Design Thinking-projecten. Wanneer je start als beginner, kan dit behoorlijk overweldigend zijn. Hieronder volgt een rijtje boeken/bronnen die wij in onze minor gebruiken om mensen uit uiteenlopende disciplines of domeinen te ondersteunen bij het praktisch aan de slag gaan met Design Thinking.

Bron	Doel	Inhoud
Aan de slag met Design Thinking Eveline van Zeeland (2022)	Beginner Geschikt voor alle disciplines	<ul style="list-style-type: none">· DT als methode voor projecten· Focus ligt Team design· Praktische invalshoek · Creatief en toegankelijk geschreven· 20 Creatieve technieken en routekaarten voor elke fase in het DT proces
Ontwerpen voor Zorg en Welzijn Job van 't Veer en collega's (2020)	Beginner Focus ligt op sociale en zorgdomein	<ul style="list-style-type: none">· Gaat uitgebreid in op de achtergrond van mensgericht ontwerpen· Heldere uitleg over Double Diamond (DD)· 30 methoden in de toolbox, per fase uit DD geordend· Met aandacht voor methodische verantwoording van keuzes als onderdeel van het onderzoek

Bron

The Design Thinking Toolbox. A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods

Lewrick, Link en Leifer (2020)

Doel

Voor de meer gevorderde design thinker of praktische professional met creatieve skills

Inhoud

- Visueel vormgegeven toolbox
- Korte, praktische omschrijvingen
- Focus op methoden die ingezet kunnen worden voor het faciliteren van co-creatieve workshops
- Tools en methoden geordend per fase uit DD, met aandacht voor condities voor creativiteit
- Aanvullend online materiaal beschikbaar via [Innovation Methods | Design Thinking Toolbox \(dt-toolbook.com\)](https://www.design-thinking-toolbox.com/)



Design Thinking & Social Construction. A practical guide to innovation in research

Camargo - Borges en McNamee (2022)

Voor onderzoekers die opzoek zijn naar handvatten voor meer creatieve vormen van onderzoek doen

- Focus ligt op het innoveren van het onderzoeksproces vanuit een constructionistisch gedachtengoed
- Aandacht voor onderliggende wetenschapsfilofische en theoretische dimensie
- Design Thinking als hulpmiddel om generatieve vragen te stellen in vormen van actieonderzoek
- Voorbeelden van methoden die samenwerking en dialoog tussen co-researchers stimuleren



Podcast luistertip

Praktijkpartner Garage2020 houdt zich bezig met innovaties in de jeugdhulp en heeft hiervoor in 2022 een [Design Thinking Toolbox](#) ontwikkeld. Wij gingen in ons 2e minorjaar samen met studenten in een workshop van Garage2020 aan de slag met [Leefwereldenonderzoek](#) en [Klantreizen](#). Luister in deze Podcastsessies Sleutelsessies, hoe onze studenten Tarek (Social Work, Hogeschool Rotterdam) en Rabia (Bedrijfskunde, Hogeschool Rotterdam) deze tools ervaren.



Design Thinking Toolbox



Leefwereldenonderzoek



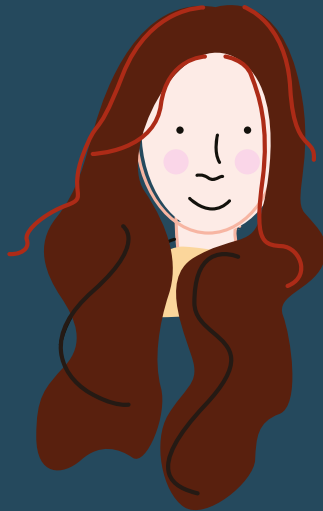
Klantreizen



Mijn pieken en dalen in de minor? De pieken zaten vooral in de al die momenten waarop ik aan het leren was van een ander. Dit gebeurde in een heel andere context dan ik gewend was: waarbij het samen leren van en met elkaar vanuit verschillende perspectieven centraal stond. Mijn dalen zaten vooral in het begin van het minortraject, waar ik erg moest wennen aan de openheid in de leeromgeving: het voelde alsof ik aan het zwemmen was ik en ik zocht houvast. Ik miste de voor mij normale, voorgeschreven structuur.



Ik heb veel geleerd over concrete methoden die ik in kan zetten bij een ontwerpgericht onderzoeksproces. Mijn favoriete tools? Dat zijn toch wel de User Trip, Experience Map, het werken met persona's en de Empathie Map.



- Maartje Hameeteman, vierdejaarsstudent Social Work, Hogeschool Rotterdam

Bronvermelding

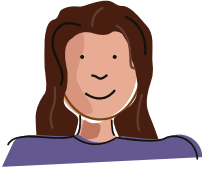
1. Sanders, E.B.N., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. *Bis*.
2. . Scholten, H., & Granic, I. (2019). Use of the Principles of Design Thinking to Address Limitations of Digital Mental Health Interventions for Youth: Viewpoint. *Journal of Medical Internet Research*, 21(1), e11528. <https://doi.org/10.2196/11528>
3. Van Zeeland, E. (2022). *Aan de slag met Design Thinking*. *Floot*.
4. Stompff, G. (2020). *De kracht van verbeelden. Design thinking in teams*. Hogeschool Inholland.

Hoofdstuk 7

Wat vind ik ervan? De minor in de praktijk.



Samenwerken, leren in een fieldlab met behulp van Design Thinking is voor ons een leerzame reis geweest, die we als onderwijsprofessionals niet hadden willen missen! Maar leren met maatschappelijke impact gaat niet vanzelf. En wat is de meerwaarde hiervan voor studenten, de hogeschool als kennisinstelling zelf en voor de maatschappij? Dit hoofdstuk biedt een inkijkje vanuit verschillende perspectieven van betrokkenen uit het fieldlab. In korte portretten delen we de ervaringen en wat ze willen meegeven aan onderwijsinstellingen, om het leren met maatschappelijke impact daadwerkelijk te realiseren.



Romy van de Graaf – vierdejaarsstudent Social Work Deeltijd aan Hogeschool Rotterdam

Waarom heb jij je ingeschreven voor deze cross-over minor?

Ik werk bij Stichting Pameijer en begeleid daar mensen met psychosociale of psychiatrische problemen of een (licht) verstandelijke beperking. Hier heb ik voor het eerst kennisgemaakt met Design Thinking. Ik vind het leuk om mijzelf uit te dagen op het gebied van innovatie en persoonlijke ontwikkeling en wil meer leren over sociale technologie.

Hoe heb je de samenwerking met verschillende stakeholders in het fieldlab ervaren?

We zijn vrijgelaten in wie je betreft in het participatieve ontwerp- en onderzoeksproces. Wij hebben vooral de co-creatie met de deelnemers van de [Sterkplaats Rotterdam](#) centraal gesteld. We hebben onze eerste concepten kunnen toetsen bij studenten en een docent van de opleiding Ergotherapie. Dat was een goede oefening om uit je comfortzone te stappen en jezelf kwetsbaar op te stellen.



Wat zijn de belangrijkste leerervaringen die je hebt opgedaan?

Hoe je co-creatief kan werken. En de vrijheid die je krijgt om je eigen expertise in te zetten. Ik vind deze manier van gelijkwaardig samenwerken een mooie manier van talentontwikkeling, om te onderzoeken waar je goed in bent. Je wordt uit je comfortzone getrokken, durft dingen te zeggen en fouten te maken. Daar helpt Design Thinking je bij: je mag meedoen ongeacht wat je vertrekpunt is. Iedereen kan meedoen, ik voelde me gezien!

Wat zou je aan opleidingen meewillen geven?

Netwerkontwikkeling is bij innovatie heel belangrijk. Het is goed om

hier vanuit het onderwijs sturing op te geven en studenten hierin te begeleiden: hoe zet je een relevant netwerk op, hoe profileer je je bijvoorbeeld als team? En dan met name hoe je dit zelf aanpakt buiten de aangereikte partners.



Student Tycho Luijendijk – vierdejaarsstudent
Gezondheidszorg Technologie voltijd aan
Hogeschool Rotterdam

Kan je iets over jezelf, jouw achtergrond en motivatie vertellen om mee te doen aan de minor? / betrokken te zijn als stakeholder bij de minor?

Tijdens mijn studie Mens en Techniek | Gezondheidszorg Technologie ben ik niet in aanraking gekomen met het sociale vlak. Dit vind ik juist een heel interessante kant van de zorg en daar wilde ik graag meer over weten.

Hoe heb je het samenwerkend (onderzoekend leren) met verschillende betrokken in de minor ervaren?

Vooral heel leuk en leerzaam. Er was maar een aantal studenten uit de techniekhoek en veel vanuit de sociale opleidingen. Van de inzichten van die studenten heb ik veel geleerd. Wij pakken een onderzoek bijvoorbeeld heel projectmatig aan, zij meer vanuit de theorie en passen dit toe in de praktijk. Dit verschil ervaren was heel leerzaam.

Wat zijn de belangrijkste leerervaringen die je hebt opgedaan?

Dat je de theorie ook echt toepast in de praktijk: je kunt zien wat de impact is van jouw handelen. Het wordt echt. Ik heb bijvoorbeeld heel veel gehad aan de theorie van de gesprekstechnieken.

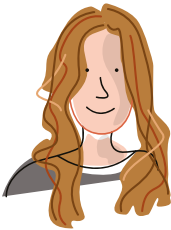
Wij werkten veel met kinderen en ik wat ik leerde kon ik gelijk toepassen. Bijvoorbeeld het tonen van empathie in de gesprekken heeft mij veel gebracht. De geleerde technieken pas ik nog steeds toe.

Wat zou je naar aanleiding van deze ervaringen aan opleidingen mee willen geven?

Laat het sociale vlak in de opleidingen terugkomen! Ervaar die empathie. Het leren samenwerken en vraagstukken vanuit meerdere perspectieven bekijken is van belang om tot meest optimale resultaat te komen.

Wil je zelf nog iets anders kwijt?

Er is door de docenten een heel veilige omgeving gecreëerd om te leren en te delen. Dat is van grote waarde geweest om echt jezelf te kunnen zijn en je te ontwikkelen.



Carmen de Ruiter – Docent Social Work aan Hogeschool Rotterdam

Welke rol/betrokkenheid heb jij in dit fieldlab?

Ik ben als docent betrokken en coach onder andere de studenten tijdens hun transdisciplinaire leerreis. Ook ben ik betrokken geweest bij de ontwikkeling van de minor.

Hoe ervaar jij het samenwerken en leren met verschillende stakeholders?

Het leren van elkaars expertise vind ik erg leuk, maar ook uitdagend.

Ik leer elke ronde van minor weer nieuwe dingen, zowel van de studenten die verschillende disciplinaire achtergronden hebben als van stakeholders.

Wat zijn de belangrijkste leerervaringen die je hebt opgedaan?

Door deze minor ben ik mij bewust geworden hoe je vanuit je eigen discipline anders naar bepaalde dingen kan kijken. Bijvoorbeeld reflecteren, welke vragen je stelt etc. Dat kan per discipline verschillen. Het is waardevol om daar gesprekken over te voeren en van elkaar te leren.



Wie via één bril kijkt ziet altijd te weinig.

- Marcel Mariën

Wat zou je naar aanleiding van deze ervaringen aan opleidingen mee willen geven?

Het is voor studenten en docenten van meerwaarde om te leren samenwerken met studenten en docenten van andere opleidingen. Hierdoor leer je van de expertise van de ander, maar je wordt ook bewust van je eigen expertise. Het is belangrijk om de tijd te nemen voor de doorontwikkeling van een cross-over minor. Daarnaast is het ook van belang om echt in een iteratief proces samen te werken: dingen uit te proberen, samen ervaren en met elkaar bespreken wat wel/niet werkt. En vergeet niet om van tevoren goed na te denken over de facilitering: wat is er (randvoorwaardelijk) nodig om de samenwerking over instituten heen met elkaar tot stand te brengen?



Dieuwertje Schuur - Docent Creatieve Media and Game Technologies (CMGT) aan Hogeschool Rotterdam

Welke rol/betrokkenheid heb jij in dit fieldlab?

Bij het ontwerp van het minoronderwijs ben ik betrokken, vooral met betrekking tot de ethische invalshoek, op het gebied van maatschappelijk verantwoord inzetten van technologie. En ik verzorg een aantal workshops over games en geef feedback op ontwikkelde prototypes, vanuit mijn expertise op het gebied van gamedesign en maatschappelijke impact.

Hoe heb jij het samenwerken en leren met verschillende stakeholders ervaren?

De samenwerking met verschillende betrokkenen verloopt heel divers: Met de een is het makkelijker contact te krijgen en te onderhouden dan met de ander. Belangrijk als je betrokken bent bij dit type projectonderwijs, is dat je voorafgaand allemaal dezelfde commitment hebt. Dit is van invloed op het proces van samenwerken.

Wat zijn de belangrijkste leerervaringen die je hebt opgedaan?

De sociale cohesie komt goed naar voren en is van invloed op de sociale leerkwaliteit. Een veilig leerklimaat is belangrijk om te kunnen presteren. Het helpt ook wanneer als je beter naar jezelf kunt kijken, je zelfreflectie wordt vergroot. De studenten ervaren echt dat je met elkaar samenwerkt en geen concurrent van elkaar bent. Daar zijn de studenten heel positief over. Een mooi uitgangspunt voor wanneer ze straks in de beroepspraktijk aan de slag gaan en met collega's uit andere organisaties samenwerken ten behoeve van een cliënt of product.

Het is een uitdaging om Design Thinking te integreren in onderwijs, wanneer je studenten een verschillend startniveau hebben. Dat geldt ook voor het technisch uitwerken van creatieve concepten, op welk niveau ga je dit bijvoorbeeld doen?

Wat zou je aan opleidingen mee willen geven?

Het is belangrijk dat je studenten, docenten en praktijkpartners uit hun eigen bubbel trekt. Je leert op deze manier heel anders naar dingen te kijken. De ethische insteek is hierbij van belang, dat je op maatschappelijk vlak als opleiding betrokken bent. Ik zou graag meer cross-overs willen organiseren, zodat technologie al eerder een onderdeel is bij productontwikkeling. En meer willen samenwerken met de opleiding Social Work. De inzichten, reflecties en insteek van een andere discipline zijn waardevol.



Peter Joziase - Oprichter Stichting Digital Childs Rights

Welke rol/betrokkenheid heb jij bij dit fieldlab?

Als stakeholder werk ik samen met de studenten aan vraagstukken rondom digitalisering en ontwikkelingskansen voor kinderen. Ik vind het een uitdaging om met studenten te onderzoeken hoe kinderen en jongeren dankzij de (preventieve) inzet van technologie in het sociale domein meer kansen hebben op een beter leven. Hierbij is het belangrijk dat studenten weten wat de digitale rechten en plichten van kinderen zijn en dat ze bij de ontwikkeling van oplossingen ervaring opdoen met het 'child rights by design'-principe. Onze stichting zet haar tools en participatieplatform in tijdens workshops voor studenten en ik ben als expert betrokken bij het geven van feedback op het ontwikkelde prototype.

Hoe ervaar jij de samenwerking met de studenten en andere betrokken in dit fieldlab?

Zeer positief. De studenten zijn opgegroeid in een digitale wereld en weten als geen ander hoe kinderen en jongeren zich kunnen voelen door bijvoorbeeld het (te veel) gebruik van sociale media. Het begrijpen en gebruiken van technologie in hun toekomstig werk vinden ze echter (nog) niet altijd even logisch. Ik vind het een uitdaging om technologie vooral preventief in te zetten en uit te gaan van het principe dat praktijkprofessionals zich gelijkwaardig opstellen richting kinderen en jongeren, en vooral ook leren luisteren naar wat hen bezighoudt in hun (digitale) leven.

Wat zijn de belangrijkste leerervaringen die je hebt opgedaan?

Door het verbinden van twee werelden ontstaan er veel mogelijkheden voor praktijkgericht onderwijs en betere (digitale) zorg voor kinderen en jongeren.

Wat zou je aan opleidingen mee willen geven?

In het voortgezet onderwijs wordt digitale geletterdheid een verplicht vak. Ik vind dat digitale rechten en de ontwikkeling van digitale vaardigheden een verplicht onderdeel moet zijn binnen het gehele onderwijs van Hogeschool Rotterdam. Hierbij moeten niet alleen studenten, maar juist ook docenten zelf leren en ervaren wat de digitale wereld voor en door kinderen en jongeren inhoudt. Zorg voor nog meer verbinding tussen het onderwijs en belangrijke maatschappelijke opgaven van Rotterdam. Laat studenten structureel meedenken en werken met verschillende professionals binnen de gemeente Rotterdam.



Irene Smit - Voorzitter Gebouw de Heuvel en Plek voor Gesprek

Welke rol/betrokkenheid heb jij bij dit field-lab?

Gebouw de Heuvel verwelkomt organisaties die zich inzetten voor thema's als vrede, mensenrechten, leren van elkaar, wereldburgerschap en duurzaamheid. Zelf ben ik opgeleid als logopedist en gedragswetenschapper en gecertificeerd trainer Verbindend Communiceren. Ik heb de studenten in de vaardigheden van Verbindend Communiceren getraind, zodat ze konden onderzoeken hoe Verbindend Communiceren toegepast kan worden bij hun challenge om de implementatie van kinderrechten te stimuleren.

Hoe heb jij de samenwerking met de studenten ervaren?

Dat er gekeken wordt naar verschillende perspectieven is belangrijk. De openheid en inzichten van de studenten heeft mij geraakt. Ze hebben aandacht voor zichzelf en de ander, en worden steeds beter in het kritisch naar zichzelf kijken. Ik vind ze creatief en in grote mate ontvankelijk.

Wat zijn de belangrijkste leerervaringen die je hebt opgedaan?

Dat ik kan vertrouwen op waar studenten verstand van hebben. De studenten hebben ook elkaars sterke kanten gevonden en daar in de teamsamenwerking goed gebruik van gemaakt. Ik denk dat de fysieke aanwezigheid een factor voor succes is geweest. De studenten hebben met elkaar een enorm veilige leersituatie gecreëerd. Ze delen kennis met elkaar om de ander verder te helpen. Het taboe om niets van jezelf als trainer of docent in te brengen of geven, daar geloof ik niet meer in. En ik heb geleerd om anders naar mijn eigen professionaliteit te kijken. Leg je neer bij tot hoever jouw

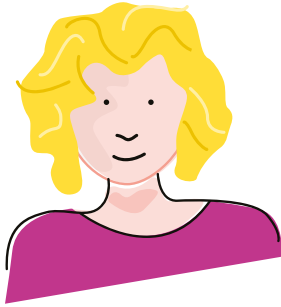
rol reikt, beperk je tot jouw stukje. Iedereen heeft vanuit zijn eigen expertise een rol. In de hulpverleningsmodus moet je niet willen fiksen. Belangrijk dat je je als professional bewust bent of het helpend is voor jezelf of voor de ander.

Wat zou je aan opleidingen mee willen geven?

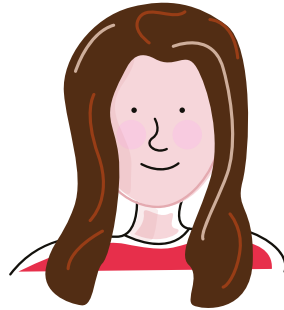
Voor alle opleidingen zou Verbindend Communiceren een integraal onderdeel moeten worden van het curriculum. Ik voel mij hierin ook gesteund door de studenten die aangeven dat hier behoefte aan is.

Hoofdstuk 8

Op expeditie!



Joke Mulder - Hogeschooldocent
Communicatie en Multimedia
Design en verbonden aan
kenniscentrum Creating 010.



Marjolijn Schouten - Docent
Social Work en docent-
onderzoeker bij Kenniscentrum
Talentontwikkeling.

De sprong wagen

In dit hoofdstuk delen we ervaringen, perspectieven en concrete opbrengsten van de reis die wij, twee docenten uit verschillende disciplines, samen hebben doorgemaakt. In een co-creatief, iteratief ontwerpproces zijn we aan de slag gegaan met als doel om een transdisciplinaire leeromgeving te ontwerpen gericht op het bij elkaar brengen van kennis en vaardigheden van ontwerpers en sociale professionals. Bij de start van het project App je Happy, aangejaagd door collega's van verschillende kenniscentra, hadden wij, Marjolijn en Joke, hier zelf nog weinig beelden bij. We schreven een plan en zochten houvast. En we wisten: als we dit project echt serieus nemen als professionaliserings- en verandertraject, vraagt dit een bewuste, open blik en het vermogen om mee te bewegen met een dynamisch, creatief proces waarin we onverwachte situaties en wendingen meemaken. Kiezen voor een veranderaanpak waarin co-creatie centraal staat betekent dat je niet uitgaat van een lineaire veranderbenadering, maar echt open staat voor emergente processen; veranderingen die verschijnen.



Leren dansen met je eigen draak, elkaar en het veranderlandschap waarin je beweegt.

Momenteel wordt veel gerefereerd naar [het concept liminaliteit](#):



De tussentijd van verandering. Dit wordt vanuit de antropologie gezien als een overgangperiode tussen een oude en nieuwe situatie. Deze tussenruimte spreekt tot de verbeelding als je bezig bent met cross-over onderwijs en onderwijsvernieuwing, in de context van maatschappelijke opgaven. Het woord komt van het Latijnse limes, wat drempel of grens betekent.

In die ruimte zijn wij, samen met andere mensen (studenten, onderzoekers, maatschappelijke partners en doelgroepen) die open staan voor nieuwe manieren van samenwerken en leren, gaan bewegen. We hebben onderwijs benaderd als een plek waar je liminale ruimtes kan creëren om elkaar als gemeenschap te ontmoeten. We probeerden om los te komen van gangbare routines en structuren, en (ongeschreven) culturele regels die het samen ontdekken van nieuwe vormen van onderwijs in de weg zitten. Maar dat bleek makkelijker gezegd dan gedaan.

Wat het bewegen in tussenruimtes zo complex maakt is dat je als mens en professional, je stabiele referentiepunten, dat wat je normaal als vanzelfsprekend beziet, verliest. [Mieke Bouma](#), oprichtster van de Storytelling Academy, heeft het over 'leren dansen met de draak'. Het gaat er volgens haar om dat je niet gelijk een oplossing voor een probleem hebt, maar in het 'niemandsland' kan verblijven. In de tussenruimte, waar het oude niet meer werkt en het nieuwe nog niet geboren is.



Als je dit doet in de context van transdisciplinair onderwijs, waar je bewust nieuwe kennisbronnen en gelijkwaardige vormen van samenwerking tussen nieuwe partners opzoekt, word je als docent geconfronteerd met je eigen persoonlijkheid, kwaliteiten en voorkeuren voor leren. En met (de grenzen van) je disciplinaire kennis en identiteit. Dat doet wat met je, en juist daarom vonden wij het van belang om hier zelfonderzoek naar te doen. Wat gebeurt er bij ons in zo'n transformatief proces waarin je met 'niet weten' moet kunnen werken? Introspectie is vanuit onze optiek een voorwaarde om tot nieuwe vormen van betekenisvol leren te komen. Het is voorliggend aan de vraag hoe je studenten of andere betrokkenen kan gidsen bij het doormaken van een transdisciplinaire reis.

Auto etnografie als middel om samen te leren bij onderwijsvernieuwing

Om inzicht te krijgen in onze eigen geleefde ervaring hebben wij met elkaar een auto-etnografische evaluatie uitgevoerd. Deze auto-etnografische evaluatie is gestoeld op de traditie van auto-etnografisch onderzoek, een onderzoeksbenadering die er op is gericht om op een systematische wijze de persoonlijke en culturele ervaring van een subject in een bepaalde context te beschrijven en te analyseren.² In deze benadering wordt de subjectiviteit, emotionaliteit en invloed van de onderzoeker op wetenschap erkend. Het sluit aan bij een sociaal constructivistische visie op kennis en kennisontwikkeling. Belangrijke uitgangspunten zijn: a) dat verschillende mensen verschillende aannames hebben over de wereld b) mensen verschillende manier hebben van schrijven, spreken, waarderen en geloven. Een auto-etnografie kan daardoor een middel zijn om de lens waarmee je naar de wereld kijkt te verbreden.¹

We hebben dit gedaan door eerst individueel, onder begeleiding van Hogeschool Rotterdam collega [Saskia Klinkenberg](#) met begeleidingskundige expertise, ons eigen ontwikkelverhaal op persoonlijk en dyadisch niveau te onderzoeken.



Saskia Klinkenberg gebruikte hiervoor een specifieke Storytelling interviewmethode genaamd Reis van de held. Deze methode is gebaseerd op de vertaalslag die Saskia Klinkenberg heeft gemaakt van de principes van 'The Heroes Journey' van Joseph Campbell (1949). Zij faciliteerde een ontmoeting, van lerende mens tot lerende mens, en creëerde een veilige sfeer waarin verhalen welkom zijn en er mogen zijn. Los van elkaar werden we uitgenodigd om vanuit een narratief perspectief te kijken naar het verloop van onze innovatie. Na afloop van het interview schreven wij aanvullend, onafhankelijk en vooral op basis van intuïtie, een aanvullend eigen verhaal. We doorliepen hierbij de belangrijkste stappen van Reis van de Held.

De focus lag hierbij op onze eigen geleefde ervaring met betrekking tot leren en lesgeven over grenzen van disciplines heen in een transdisciplinair leeromgeving. Specifiek ging het om "epiphanies": ontdekkingen en momenten die als mogelijk transformatief worden ervaren en die laten zien hoe een persoon omgaat met intense of uitdagende situaties.² Denk bijvoorbeeld aan: a) Betekenisvolle leermomenten, spanningsvelden en dilemma's. b) De wijze waarop gedeeld begrip ontstaat en leren van en met elkaar tot stand komt (wat hindert en wat helpt, lessons learned) en c) De ontwikkeling van de professionele identiteit (Hoe ontwikkelt de professionele identiteit van betrokken onderwijsvernieuwers zich gedurende de onderwijsinnovatie?).

In een tweede stap analyseerde we met behulp van thematische analyse individueel ons eigen interview en opgetekende verhaal. Ook Saskia Klinkenberg analyseerde deze data.

In een derde stap bespraken we de opbrengsten van de analyse in een interdisciplinaire dialoog, waarbij Saskia zowel als facilitator als als co-onderzoeker betrokken was in het dialogische proces. Deze auto-etnografische vorm van dialogische, narratieve evaluatie

heeft uiteindelijk geresulteerd tot verschillende typen kennis opbrengsten:

1. Inzichten met betrekking tot onze persoonlijke en professionele doorgemaakte leerreis.
2. Inzichten op het gebied van interdisciplinaire samenwerking en het ontwerpen van cross-over onderwijs tussen het sociale en technische-ontwerpdomein.
3. Inzichten op het gebied van samenwerkend leren in een transdisciplinaire context.

Deze inzichten delen we in deze inspiratiebundel en hebben een plek gekregen in het ontwikkelde product “De expeditie reis van transdisciplinair samenwerken”.

Inzicht van Marjolijn:

Met behulp van de interview methode Reis van de Held ontdekte ik de onbewuste strategie die ik in zet om me staande te kunnen houden in een onzekere of spannende situatie: het voortdurend wisselen tussen het emic en etic perspectief.

Emic staat voor het perspectief van de insider. Ik betrad nieuwe werelden en vakgebieden, dompelde mij hierin onder als ware een etnografische onderzoeker. Ik probeerde mijn eigen oordelen en opvattingen uit te stellen en het perspectief en de praktijk van de ander echt te begrijpen. Dat vond ik leerzaam maar ook uitdagend en confronterend.

In dialoog met Joke en Saskia werd ik mij bewust van deze strategie. Zij gaven mij terug dat ik moeite had om mijn eigen ervaringen te delen, los van analyses of theoretische noties. Dat klopt; het puur ervaren, voelen



en laten zijn, zonder rationalisering, is een oefening voor mij. Met theorie erbij vind ik alles makkelijker. Ik kreeg de feedback dat juist die analyse, met bijbehorende taal, de verbinding in de samenwerking in de weg kon staan. Dat was voor mij een belangrijke les. Ik ging ook begrijpen waarom ik onbewust voor deze strategie koos: ik ben opgeleid als sociaal psycholoog met specialisatie culturele antropologie, en getraind om etic elementen vanuit een emic perspectief te duiden. Ik werd me dus door de Reis van de Held bewust van mijn eigen disciplinaire tradities, en hoe dit van invloed kan zijn op de kwaliteit van de relaties die zo belangrijk zijn bij collectieve vormen van leren.

Inzicht Joke

Door mijn eigen ervaring met de Reis van de held merkte ik dat een narratieve benadering een krachtig middel is om inzicht te krijgen in het verloop van onderwijsprocessen en invloeden daarop. App je happy is een transdisciplinaire minor, waar studenten vanuit verschillende domeinen aan meedoen. Als aanpak voor transdisciplinair samenwerken hanteerde wij de Design Thinking methode. Wat mij echter opviel was dat deze, voor mij vanzelfsprekende methode, niet voor alle studenten en docenten even duidelijk was. Daardoor ontstonden misverstanden. Dat ging het niet alleen om de interpretatie, maar ook om de operationalisering van kernbegrippen. Tijdens onze narratieve evaluatie kwam dit inzicht bij mij naar boven. Het gemis van eenduidigheid van begrippen zorgde voor vertraging in zowel het leerproces van de studenten, als in de kennisoverdracht en begeleiding van de studententeams bij hun design challenge. Door het zelfonderzoek werd ik me bewust van mijn eigen reactie hierop: ik begon ik mij terug te trekken en af te zonderen, niet alleen naar de studenten, maar ook naar de collega docenten. Dit had ook invloed op mijn eigen flow en betrokkenheid bij de minor. Ik had constant het gevoel dat we qua tijd en planning de design sprints niet voldoende konden uitdiepen of afronden. De taakverdeling was

dat ik mij vooral met het ontwerpproces bezighield en Marjolijn met het researchproces. Op papier was het onderwijsproces van onze minor zo ingericht dat dit parallel naast elkaar liep en elkaar meermaals zouden kruisen en overlappen. Maar, omdat het proces niet meer synchroon liep, waren de lessen en de input niet altijd logisch of coherent. Dit is ook wat wij uit de feedback van studenten terugkregen. Het bleek heel lastig om just in time af te stemmen op verschillende behoeften en processen.

Het was voor mij een eye-opener dat Storytelling als tool ingezet kan worden om onderwijs te evalueren en dieper begrip te krijgen van factoren die van invloed zijn op onderwijskwaliteit. In mijn eerdere [Comeniusonderzoek](#) naar empathie binnen het ontwerpproces bleek dat introspectie een belangrijke component was om je te kunnen inleven in de gebruiker.



Vanuit dat perspectief ben ik mij in de student gaan inleven; waar zou die behoefte aan hebben, hoe zou die het ontwerpproces inzichtelijker en begrijpelijker willen hebben? Door deze vraag goed voor ogen te houden kon ik goed luisteren en doorvragen naar ervaringen en behoeften van studenten tijdens de groepsevaluatie die studenten organiseerde aan het einde van de minor. Uit deze evaluatie bleek dat het Double Diamond model, waarmee wij binnen de minor werken, voor veel studenten een hoog abstractieniveau heeft en daarmee niet inclusief is. Ik ben toen gaan bedenken hoe je studenten vanuit een narratieve benadering een ontwerpproces zou kunnen laten ervaren waarbij de verhaallijn van Reis van de Held er als een rode draad doorheen loopt. Ik stelde mij de volgende doelen: de reis moet net als het ontwerpproces uit verschillende 'akten' bestaan, waarbij altijd dezelfde verhaallijn centraal staat en de reis gericht is op persoonlijke groei en transformatie. Met deze inzichten ben ik aan het ontwerpen gegaan, wat heeft geresulteerd in 'De expeditie reis van transdisciplinair samenwerken'. Met dit product ben ik letterlijk en figuurlijk in de voetstappen van de gebruiker gaan staan.





De expeditie reis van transdisciplinair samenwerken

We ontwikkelde het digitale product De expeditie reis van transdisciplinair samenwerken. Dit product heeft als doel om het ontwerpproces voor studenten op een inclusieve en empathische manier inzichtelijk te maken. Het bestaat uit een digitale expeditie kaart en een gids ter ondersteuning (zowel bedoeld voor de student als de coachend docent). In de gids worden verschillende akten van het proces en de bijbehorende artefacten beschreven. Ook vindt er een koppeling plaats met werkvormen, waardoor het tevens als werkboek in onderwijs benut kan worden. De expeditie kaart is een inclusief didactisch model wat eventueel in de toekomst ook ingezet kan worden voor transdisciplinair onderwijs- en samenwerken met (v) MBO-opleidingen.

In de [factsheet](#) van App je Happy staat het werkproces op de volgende manier beschreven: “Binnen de minor App je Happy ga je in een fieldlab op een ontwerpgerichte wijze aan de slag met een innovatief project rondom sociaal-maatschappelijke vraagstukken gerelateerd aan het domein jeugd en samenleving. Het Double Diamond model helpt je om het Design Thinking proces iteratief te doorlopen”.



Uit de kwalitatieve, narratieve evaluatie bleek dat voor studenten die niet van een ontwerpopleiding kwamen, de uitleg van Design Thinking en de Double Diamond vaak moeilijk te begrijpen was. Het leidde tot semantische misverstanden en naarmate de minor vorderden, bemerkten wij dat studenten, maar ook docenten, het proces van Design Thinking pas in een laat stadium- in de laatste weken van de minor- begrepen. Om het proces van transdisciplinair samenwerken vanuit het raamwerk van Design Thinking begrijpelijker en toegankelijker te maken is er gekozen voor een “expeditie vorm”. Een reisproces dat elke student zonder technische of design kennis zou kunnen doorlopen. Het spreekt tot de verbeelding, omdat het in tegenstelling tot de Double Diamond, in één oogopslag een

overzichtelijk route laat zien die geruuststellend kan werken. Leren in openheid legt sterke nadruk op zelfsturing, schreven we in hoofdstuk 2 (Design Based Learning). Studenten variëren in de mate waarin ze behoefte hebben aan vrijheid in leren en structuur. Dit vraagt pedagogische- en didactische ondersteuning. De expeditie kaart kan vanaf de start van een transdisciplinair project als hulpmiddel ingezet worden om autonomie-ondersteunende coaching te bieden. Dat kan zowel op individueel als op teamniveau plaatsvinden. Studenten worden met behulp van de expeditie kaart op een narratieve wijze door het ontwerpproces geleid. Voor de studenten die wel kennis hebben van de Double Diamond en bekend zijn met het ontwerpproces, biedt de 'expeditie vorm' een verdieping op het persoonlijke groei en transformatieproces. Vooral bij het samenwerken in teams kan het reflectieve en introspectieve gedeelte binnen technische en ontwerpopleidingen soms minder aan bod komen dan bij de sociaal-maatschappelijke opleidingen.

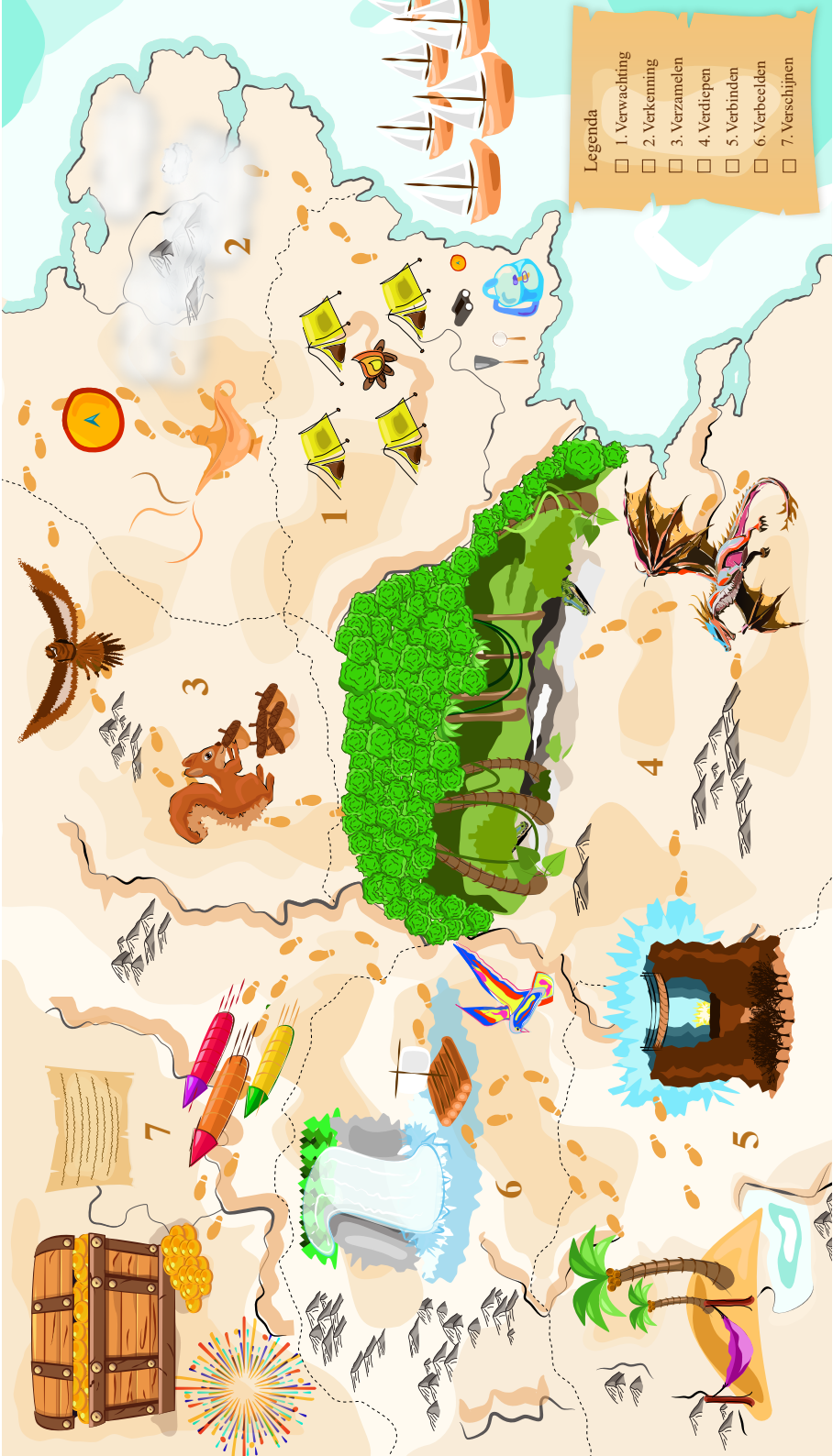
De kaart kan op verschillende manieren ingezet worden om dat wat er over grenzen heen geleerd wordt te onderzoeken en te expliciteren (een boundary crossing object). Het ondersteunt, mits de leeractiviteiten in de coaching hier op toegespitst worden, de leermechanismen Identificatie en Reflectie (zie hoofdstuk 4). Hierdoor kunnen studenten hun begrip van het vakgebied verdiepen, maar ook hun boundary crossing vaardigheden en vaardigheden in kritisch denken en onderzoekend vermogen ontwikkelen, wat hen zal helpen bij hun verdere academische en professionele ontwikkeling.

De gids bij de kaart beschrijft de verschillende fases van het expeditie proces, welke parallel lopen aan het aan het proces van Design Thinking. Studenten worden met behulp van de kaart, met fasering, belangrijke reisattributen en metaforische beelden, uitgenodigd om te ervaren hoe het is om in een voortdurend afwisselend divergerend-convergerend proces onderzoekend te ontwerpen.

Bovendien stimuleert de kaart studenten om gedurende het co-creatieve proces over hun ervaringen (met zichzelf en de ander) in dialoog te gaan. Deze open, creatieve verhalende vorm nodigt studenten én docenten op een speelse reflectieve manier uit om in partnerschap te onderzoeken hoe deze tool benut kan worden voor de (individuele en collectieve) reis en doelen die zij voor ogen hebben. Om samen te dansen met de draak en de paradijsvogel over je schouder te laten meekijken als je op expeditie bent. Onze hoop is dat dit alle betrokkenen in een co-creatief leer en ontwerpproces ondersteunt bij het leren van onverwachte ervaringen die op je pad komen. Want in een expeditie reis zijn de ontdekkingen onderweg de schatten die je verzamelt. Juist die schatten maken dat je na afloopt terugkijkt op een transformatieve leerervaring!

Bronvermelding

I. Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: an overview. *Historical Social Research*, 36(4), 273-290. <https://doi.org/10.12759/hsr.36.2011.4.273-290>



- Legenda
- 1. Verwachting
 - 2. Verkenning
 - 3. Verzamelen
 - 4. Verdiepen
 - 5. Verbinden
 - 6. Verbeelden
 - 7. Verschijnen

Hoofdstuk 9

Lessons Learned.

Dit laatste hoofdstuk sluiten we af met de belangrijkste lessen die wij hebben geleerd. In co-creatie een transdisciplinaire leeromgeving ontwikkelen rondom een maatschappelijke opgave, mét een nieuwe gedeelde kennisbasis en methodologie. Samen leren over grenzen van disciplines, culturen en maatschappelijke partners, in een context gericht op sociale en technologische innovatie: het was voor ons oprecht een uitdagend, maar ook heel stimulerend leerproces!

Onze belangrijkste vijf lessen delen wij graag:

1. Ruimte maken voor samenwerkend leren en kennis co-creatie, waarbij wederzijds leren plaatsvindt tussen mensen die elkaar niet vanzelfsprekend ontmoeten, vraagt écht om nieuwe vormen van samenwerking in onderwijs, onderzoek en praktijk. Discipline overstijgend onderwijs ontwikkelen rondom een maatschappelijke opgave, is niet iets wat je in een paar teamsessies met elkaar bedenkt, implementeert en na afloop evalueert.

Het gaat om nieuwe opvattingen over kennis over co-creatie. Dit vraagt om nieuwe verhoudingen in onderwijs, onderzoek en praktijk.¹ We moeten loskomen van het idee dat docenten onderwijs ontwikkelen voor studenten en uit de modus stappen waarin docenten en stakeholders kennisdelen, vragen beantwoorden en feedback geven. Het vraagt om het omarmen van het (nog) niet weten en het ontwikkelen van creatieve, dialogische en reflectieve manieren van samenwerkend leren in nieuwe, hybride ruimten. Dat betekent dat onderwijs als een gemeenschap wordt gezien. Docenten en onderzoekers maken onderdeel uit van deze gemeenschap en zullen bereid moeten zijn om te schuiven met hun eigen rollen en identiteit. Dat is spannend, soms ingewikkeld en vraagt tijd, ruimte en continuïteit in de samenwerking om elkaar echt te kunnen ontmoeten als voorwaarde voor gezamenlijk leren.

2. Over grenzen heen samenwerken is niet nieuw, maar vaak nog afhankelijk van individuele initiatieven en vraagt bijzondere inzet. Om dit onderdeel te laten worden van een nieuw onderwijsmodel is het van belang om te oefenen met elkaar met het toegroeien naar elkaar, zodat er partnerschappen kunnen ontstaan, gebaseerd op gelijkwaardigheid.² Experimenterend leren in een iteratief co-creatief werkproces stimuleert het proces van naar elkaar toe groeien.

(Interdisciplinaire) Samenwerking tussen docenten en onderzoekers verloopt meestal niet vanzelf. Dat heeft onder andere te maken met verschillende wereldbeelden, opvattingen over onderzoek en onderwijs.³ Disciplines hebben bepaalde waarden en opvattingen over kennis en kennisontwikkeling, waardoor spanningen tussen teamleden zich kunnen voordoen. Je spreekt elkaars taal niet en het is belangrijk om als opleiders en onderzoekers te begrijpen waarom dit niet vanzelf gaat. Als je de stap maakt om discipline overstijgend onderwijs te ontwikkelen en onderzoek en onderwijs met elkaar te verbinden, is ondersteuning nodig op het proces van het ontwikkelen van een gedeeld verhaal. Er zijn diverse tools beschikbaar die ingezet kunnen worden om het gesprek met elkaar over onderliggende opvattingen bespreekbaar te maken, zodat je toewerkt naar een gemeenschappelijk kader en de ontwikkeling van gemeenschappelijke taal. Bijvoorbeeld op het gebied van onderzoekend vermogen of pedagogisch-didactische visieontwikkeling. Door interdisciplinaire samenwerking ontstaan tal van nieuwe vragen die geadresseerd en onderzocht moeten worden. Bijvoorbeeld: als je vanuit verschillende paradigma's naar onderzoek en kennisontwikkeling kijkt, heb je mogelijk ook verschillende opvattingen over kwaliteitscriteria en ethische aspecten van onderzoek doen. En die kunnen botsen. Juist van dit botsen leer je met elkaar, mits dit bewust en waarderend ingezet wordt in een veilige ruimte waarin experimenteren en samen ontdekken mogelijk is.

3. Over grenzen heen samenwerken en leren kan een transformatief proces zijn. Het is een complex proces dat de kern raakt van de (professionele) identiteit van de betrokkenen. Het gaat over verschillende typen grenzen; niet alleen persoonlijke maar ook organisatorische, disciplinaire en bestuurlijke grenzen. Het is zinvol om die verschillende grenzen te identificeren en te onderzoeken wat dit proces met jezelf als mens en professional doet.

Het benutten van het leerpotentieel van boundary crossing en het leren in een hybride leeromgeving, vraagt veel van intra- en interpersoonlijke vaardigheden. Wij zijn onze eigen draak meerdere keren tegengekomen (zie hoofdstuk 8). Dat betekent dat zelf- en teamreflectie essentiële onderdelen zijn van de transformatieve reis. Persoonlijke en professionele groei door het betreden van nieuwe en onbekende terreinen, is alleen mogelijk als je leert omgaan met onzekerheid en in een ruimte leert bewegen waarin verschillende perspectieven en aanpakken er mogen zijn. Vertrouwen en openheid in de communicatie zijn nodig om irritaties te kunnen uitspreken en vanuit dialogische betrokkenheid, met elkaar, nieuwe praktijken te ontwikkelen, waar een diversiteit aan perspectieven en kennisgebieden benut worden. Begeleidingskundigen kunnen een belangrijke rol vervullen bij de ontwikkeling van individuele en collectieve leer- en transitieprocessen. Storytelling als methodiek heeft ons bijvoorbeeld geholpen om inzicht te krijgen in eigen ervaringen en implicaties van de verschuiving in persoonlijke en professionele identiteit gedurende het onderwijsvernieuingsproject. Begeleidingskundigen kunnen teams ondersteunen bij het drieslagleren (leren op niveau van identiteit, waarden en overtuigingen) en het navigeren in de liminale ruimte (tussen wat was en wat nog niet is).

4. Werk in partnerschap samen met studenten bij het ontwikkelen van nieuwe vormen van onderwijs, waar co-creatie van kennis voor de maatschappij centraal staat. Betrek studenten actief als medevormgevers van hun eigen leeromgeving en richt je samenwerking zodanig in met elkaar, dat studenten zich vrij voelen om te reageren op diepgewortelde structuren, routines en taal die belemmeringen voor open en diep samenwerkend leren in multi-stakeholder omgevingen in de weg staan.

Een valkuil is bijvoorbeeld de focus op cognitieve kennisontwikkeling¹ of het dichttimmeren van leeractiviteiten waardoor er te weinig ruimte is voor leerverrassingen die zich voordoen juist als je buiten de gebaande paden met elkaar leert.⁶ De relatie tussen docenten en studenten is in de praktijk vaak vooral verticaal: de docent doceert en de student luistert. Dit is problematisch, omdat hierdoor lastig een leergemeenschap ontstaat en talent en diversiteit onbenut blijft, ook op het vlak van kennis-co creatie voor de maatschappij. Als we studenten willen voorbereiden op hun toekomstige rol als professional, waarin ze zullen werken in een horizontale dialoog met stakeholders, begint het bij het creëren van een leeromgeving waarin partnerschap ondersteund wordt. Het werken in partnerschaprelaties daagt de bestaande relaties tussen studenten en docenten uit. De aard van het leren in gelijkwaardige partnerschappen is op te vatten als een experimenteel proces van reflectie en transformatie, in relatie tot zichzelf en met anderen.⁴ Onderdeel hiervan, is dat docenten learners worden en bestaande overtuigingen over de student- en docentidentiteit ter discussie worden gesteld. Het brengt nieuwe vragen met zich mee over wat het betekent om student en docent te zijn als een student een grotere verantwoordelijkheid draagt en meer autonomie en zeggenschap krijgt.⁵ In deze inspiratiebundel hebben wij zichtbaar gemaakt hoe we als docenten in het onderwijsvernieuwingsproject op verschillende manieren co-creatief samenwerken en leren in partnerschap met alle factoren. Dit betekent wat ons betreft dat je studenten serieus neemt als kennisdrager.

Centraal staat de opvatting dat studenten een uniek, eigen perspectief en kennis en vaardigheden met zich meebrengen en dat het om een proces van wederkerig leren gaat.⁴ Studenten hebben bijvoorbeeld in onze minor workshops aan elkaar en betrokken docenten gegeven (co-teaching), maar ook buiten het fieldlab actief bijgedragen aan kennisdeling in onderwijs en praktijk. Bijvoorbeeld op het gebied van Design Thinking, co-creatie en technologische innovatie in het sociale jeugd domein. Daarnaast hebben studenten op diverse manieren hun ervaringen en perspectieven gedeeld met betrekking tot de onderwijsvernieuwing in het fieldlab. Voorbeelden hiervan zijn: docentprofessionaliseringsactiviteiten, studenten als actieve partner bij de doorontwikkeling van de minor, het delen van lessons learned aan tafel bij de curriculumcommissie. Juist door in partnerschap op te trekken, leer je als docent en onderwijsontwikkelaar sneller en ontwikkel je een dieper metacognitief begrip van leerprocessen.⁵ Samenwerken in partnerschappen draagt bij aan het versterken van betrokkenheid bij leren van alle betrokkenen, én daagt onderwijsprofessionals uit om zelf ook te blijven werken aan vernieuwingsvermogen.



Vulnerability is the birthplace of innovation creativity and change.

- Brené Brown

5. Organisatorische vragen en randvoorwaarden

Hogeschoolbreed wordt momenteel ingezet om met verschillende instituten transdisciplinair samen te werken. Uit de 'lessons to learn' van de onderwijsvernieuwing App je Happy zijn randvoorwaarden naar voren gekomen die succesvolle implementatie van opgavegericht onderwijs kunnen ondersteunen.

Tijdsdruk en uren voor transdisciplinair onderwijs

In de huidige situatie word je als docent door je onderwijsmanager gedetacheerd bij een opleiding of instituut om transdisciplinair te kunnen samenwerken. Dit is vaak een nauwe detachering waar alleen rekening wordt gehouden met de uitvoeringsuren om het onderwijs te kunnen geven en niet met ontwikkelingsuren, terwijl transdisciplinair samenwerken een nieuw onderwijscurriculum, onderwijsinvulling en onderwijshouding vraagt. Een ruimere detachering, waar ontwikkeluren zijn opgenomen, biedt meer ruimte tot experimenteren wat tot meer (intrinsieke) motivatie leidt.

Veranderende rol van de docent

Binnen het huidige onderwijs van Hogeschool Rotterdam is er een beperkt aantal rollen dat je als docent kunt vervullen: docent of onderzoeker. Transdisciplinair onderwijs vraagt om nieuwe onderwijsrollen, zoals een livinglab manager, een samenwerkingscoördinator, etc. Het is van belang om deze rollen, in samenspraak met mensen die reeds ervaring hebben opgedaan met transdisciplinair werken, nader te onderzoeken en te definiëren. Het vraagt om (ervaren) docenten die, naast kennis van het curriculum, ook de nodige netwerk- en organisatorische skills bezitten. Dit vraagt naast een tijdsinvestering, ook een andere personele invulling.

De fysieke ruimte en locatie als bepalende factoren voor samenwerking

Binnen transdisciplinaire samenwerking is iedereen gelijkwaardig; het kent geen hiërarchische verhouding. Het is een leeromgeving waar een bereidheid is om van elkaar te leren, een learning community. In de ideale situatie vraagt de fysieke ruimte om een plek in de context van het vraagstuk, waar geëxperimenteerd kan worden, een 'contextuele livinglab setting'. Door in de context te zitten, krijg je contact met de verschillende betrokkenen (doelgroepen, eindgebruikers); een essentiële voorwaarde om empathisch betrokken te zijn. Maar vaak is zo'n locatie niet beschikbaar. Dan is het zaak dat er een ruimte, lokaal, binnen een betrokken opleiding vrijgemaakt wordt dat als een lab kan dienen. Het is een lokaal wat door de samenwerkingspartners zelf ingericht kan worden (belangrijk voor het eigenaarschap), en voor de duur van het project ook exclusief gereserveerd blijft voor groep. Dit vraagt roostertechisch en logistiek een inspanning.

Onderwijscurriculum en focus op maatschappelijke relevantie en transities

Hogeschool Rotterdam heeft met de ontwikkeling van het 6e semester al ingezet op transdisciplinair onderwijs. De maatschappelijke relevantie en transitie zien wij terug in Strategische Agenda 2023-2028, Talent voor Transitie. HR hoopt, door zich meer te verbinden aan maatschappelijke vraagstukken, studenten voor te bereiden op de samenleving van morgen. Dit gebeurt door samen met het onderwijs en het werkveld transdisciplinair te werken aan vraagstukken die binnen de vier opgestelde maatschappelijke opgaven vallen: Duurzame Delta, Toekomstbestendige Economie, Vitale Gemeenschap en Slimme en Sociale Stad. De minor App je Happy werkt nauw samen met het programma Slimme en Sociale Stad.

Een andere belangrijke voorwaarden binnen transdisciplinair onderwijs is ***aandacht en ruimte voor en kennis over informeel leren, de affectieve dimensie van leren en het 'hidden curriculum'***. Met dit

laatste wordt de reeks aan invloeden bedoeld die functioneert op het niveau van de structuur en cultuur van een onderwijsinstelling.⁷ Het informeel leren dat in de praktijk van learning communities plaatsvindt is (deels) niet in het curriculum opgenomen, maar wel van grote invloed op de leerontwikkeling van studenten en docenten. Zeker binnen complexe vraagstukken is het informele leren van grote waarde.

Opbouwen van netwerken met maatschappelijke partners

Zoals al eerder is opgemerkt, vraagt transdisciplinair onderwijs om nieuwe onderwijsrollen. Hierbij moet gedacht worden aan acquisitie, coördinatie en netwerken. In deze bundel is het samenwerken met maatschappelijke partners nog onderbelicht, onder andere, omdat we hier meer tijd voor nodig hebben om dit goed met elkaar te evalueren. Het opbouwen van duurzame partnerschapsrelaties kost tijd en vraagt bewuste en strategische investering. Door als minor App je Happy aansluiting te zoeken bij een van de vier maatschappelijke opgaven, zoals beschreven in de Strategische Agenda 2023–2028, kun je aansluiten bij een maatschappelijk vraagstuk, zou de coördinatie van het vraagstuk bij de desbetreffende programma coördinator kunnen liggen en ben je daarnaast geborgd in een netwerk. Deze manier van organiseren kan voor dit soort overstijgende onderwijsonderdelen een heleboel tijd uitsparen voor de desbetreffende docenten. Tijd die ze in het onderwijs kunnen steken in plaats van organisatorische taken.

Acceptatie van verandering en flexibiliteit als essentiële aspecten van transdisciplinair werken

Er leeft een gevoel bij sommige docenten dat zij worden geconfronteerd met curriculumveranderingen die top-down worden opgelegd en uitgevoerd moeten worden. Met de komst van de nieuwe Strategische Agenda 2023–2028, Talent voor Transitie, zal ook nagedacht moeten worden hoe transdisciplinair onderwijs gefaciliteerd kan worden.

Aanbevelingen

Geef docenten die al betrokken zijn bij inter- of transdisciplinair onderwijs de ruimte om mee te denken hoe deze transitie ingezet kan worden. De kennis en ervaringsverhalen uit de praktijk kunnen van meerwaarde zijn om transdisciplinair onderwijs in te richten.

Ondersteun collega's die niet eerder transdisciplinair hebben samengewerkt in het transdisciplinair onderwijs en samenwerken. Maak het een onderdeel van professionalisering en erken de complexiteit van een paradigmawisseling in onderwijs.

Tot slot is het van belang om een participatieve leercultuur te ontwikkelen waarin een opleidingsoverstijgende houding gestimuleerd wordt, denk hierbij aan job-rotation.

Bronvermelding

1. Weijzen, S., Onck, C., Wals, A., Tassone, V., & Kuijjer-Siebelink, W. (2024). Vocational education for a sustainable future: Unveiling the collaborative learning narratives to make space for learning. *Journal of Vocational Education and Training*, 76(2), 331-353. <https://doi.org/10.1080/13636820.2023.2270468>
2. Reinders, J.-J., & Pype, P. (Eds.) (2023). *Van solo naar synergie: Handboek voor interprofessionele praktijk, onderwijs en onderzoek*. (1 ed.) Koninklijke Van Gorcum.
3. Van der Auweraert, A. & Niessen, T. (2024). 'Mind the gap': het verhelderen van paradigmatische assumpties in praktijkgericht onderzoek met het Kwadrantenmodel 'Onderzoek'. *Tijdschrift Voor Hoger Onderwijs*, 42. <https://doi.org/10.59532/tvho.v42i18915>
4. Healey, M., Flint, A., & Harrington, K. (2014). *Engagement through Partnership: Students as Partners in Learning and Teaching in Higher Education*. HEA.
5. Cook-Sather, A., Bovill, C. & Felten, P., (2014). *Engaging students as partners in teaching and learning: A guide for faculty*. San Francisco: Jossey-Bass.
6. Gulikers, J. & Oonk, C., (2016). Het waarderen van leren met partijen buiten de school. *OnderwijsInnovatie*, 17-24.
7. Lawrence, C., Mhlaba, T., Stewart, KA., Moletsane, R., Gaede, B., & Moshabela, M. (2018). The Hidden Curricula of Medical Education: A Scoping Review. *Academic Medicine*;93(4):648-656. doi: 10.1097/ACM.0000000000002004



**HOGESCHOOL
ROTTERDAM**