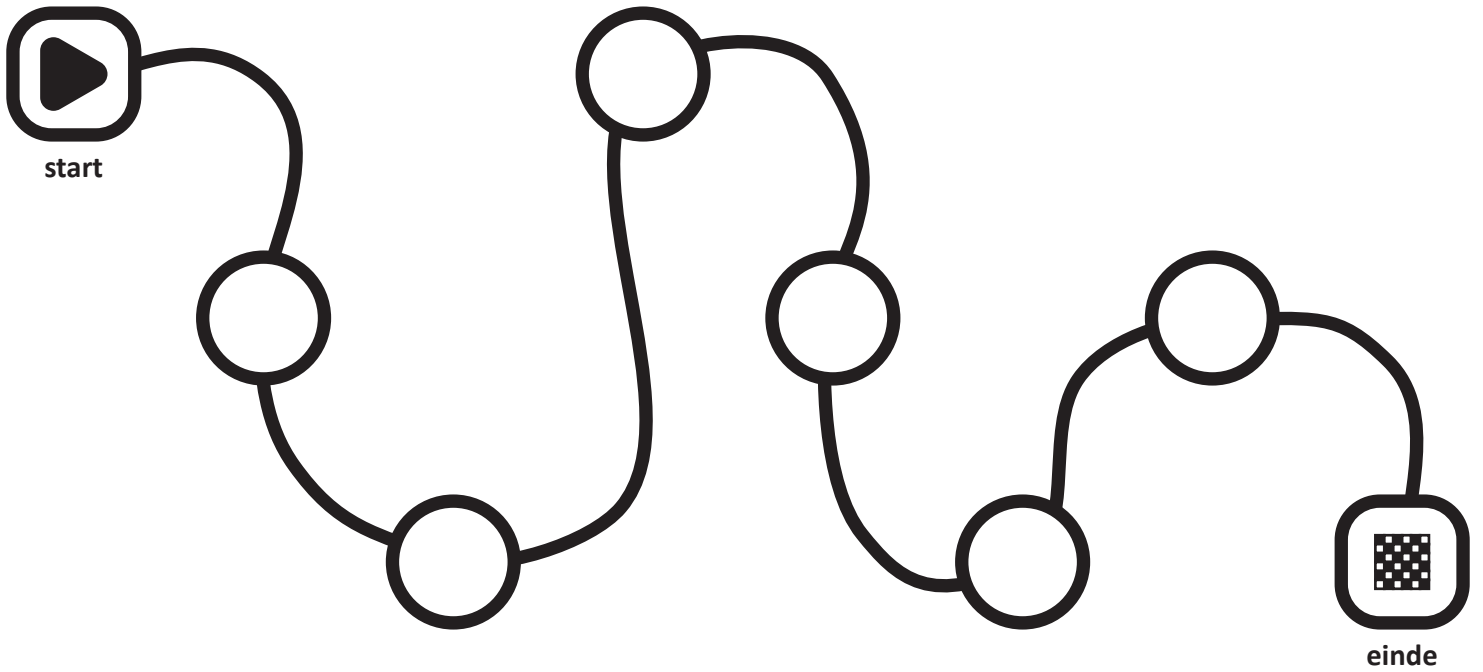


# Lab Fygita1



## *De lerende reis van de retailer*

CREATING



Future  
Proof  
Retail

## De lerende reis

De lerende reis bestaat uit een reeks van op elkaar volgende leermomenten. Deze kunnen op verschillende manieren worden aangeboden (cursus, online).

- Onderdeel van de lerende reis zijn een of meerdere leermomenten in het lab.
- Enkele leermomenten bereiden op het labbezoek voor.
- Latere leermomenten zijn voor de transfer van de lab ervaring naar de praktijk van de lerende.

### De 20-60-20 regel

De 20-60-20 regel bepaalt welke leeractiviteiten hoeveel tijd krijgen tijdens een leermoment.

- Instructie mag in het lab onderwijs maximaal 20 % van de sessie zijn. Dit principe vraagt om een introductie op redelijk hoog niveau voor het onderwerp van de sessie.
- Het verdiepen van het onderwerp gebeurt door actief aan de slag te gaan, het speels verkennen. Daarvoor is 60 % van de tijd gereserveerd.
- De verblijvende 20 % zijn voor deelnemer gestuurde activiteiten, bijvoorbeeld in de vorm van peer feedback.

### 3i-imitatie, iteratie, improvisatie

Bij het verdiepen van een onderwerp gebruiken we het 3i principe van leren met de drie stappen imitatie, iteratie en improvisatie.

- Imitatie, kopiëren van een object of een handeling, is al een creatieve act omdat de lerende moet kiezen wat te kopiëren en hoe.
- Iteratie, de tweede stap, is nog een keer kopiëren en daarbij iets veranderen of toevoegen. Daarmee maakt de lerende zich vrij van de fixatie op het oorspronkelijke object.
- Improvisatie is het reageren op het onverwachte en op verrassingen die gebeuren. Dat is de stap die totech nieuwe resultaten leidt.

## Stap 1: Doel

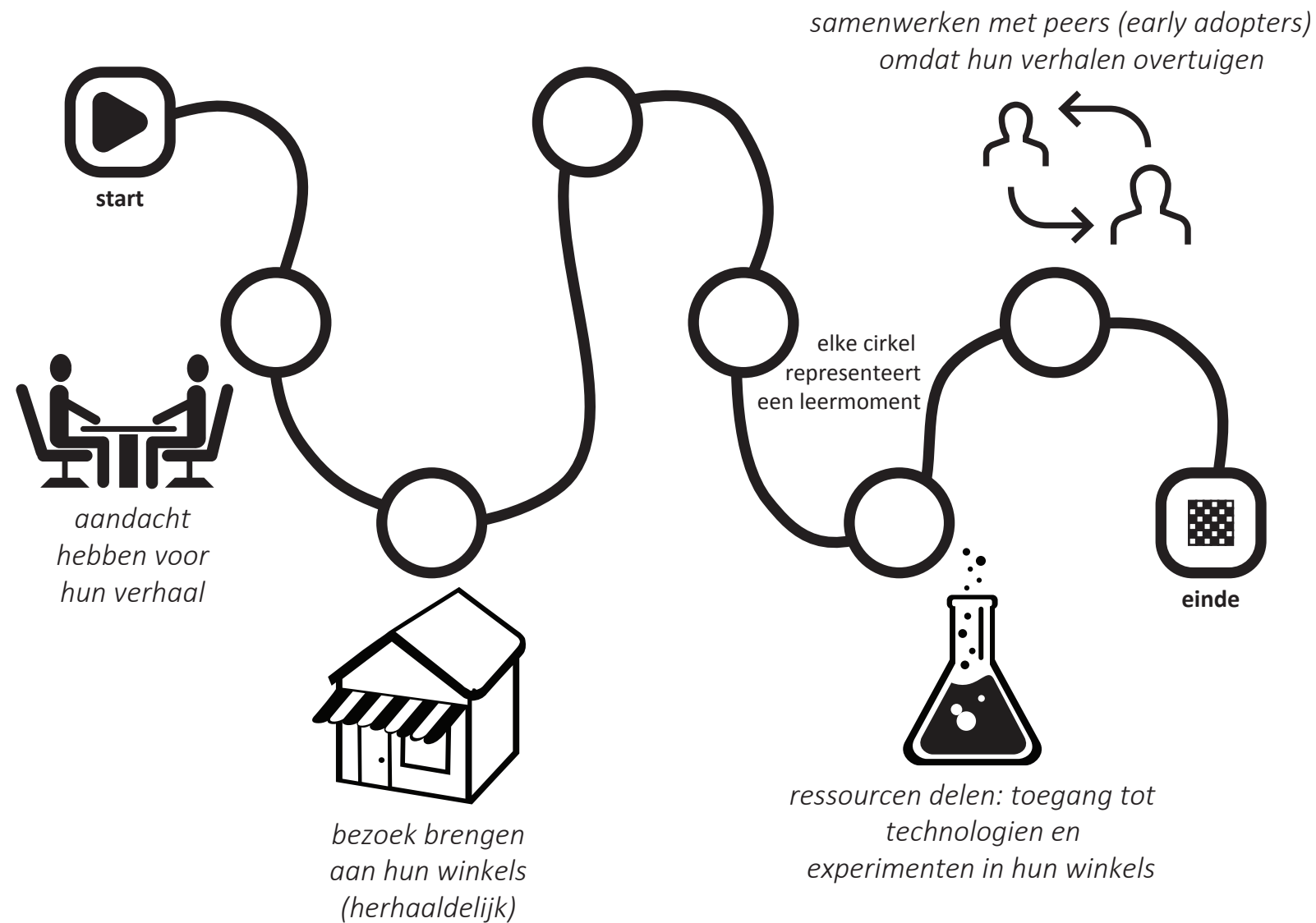
Bepaal het doel van de lerende reis. Wat wil je met de lerende reis bereiken? Wat leren de deelnemers van de lerende reis?

## Stap 2: Stappen

Deel de lerende reis op in stappen ("leermomenten"). Wat is de inhoud ervan? Waar vinden ze plaats? Wat heb je ervoor nodig?

## Stap 3: Uitwerken

Omschrijf de leermomenten in woorden en zoek een passend icoon bij. Gebruik de aangeboden iconen als inspiratie – of ontwerp jouw eigen, passende iconen.



Dit voorbeeld "lerende reis" is gebaseerd op de infografiek "retailers succesvol betrekken" (retailer engagement) bij labs door Anja Overdiek (zie hieronder)

## Ondernemend leren

Ondernemend leren (in het Engels *action learning* genoemd) is leren door doen, ervaren, gecombineerd met systematisch reflecteren daarop. Geleerd wordt in groepen. Naast inhoud is ook de groepsdynamiek relevant. Een programma voor ondernemend leren is gebaseerd op een praktijkprobleem, waar iets mee gedaan moet worden. Er doen mensen in verschillende rollen mee (sponsor, fellow, co-ordinator) en er moet een 'structure d'accueil' zijn – de lab omgeving. Ondernemend leren werkt beter als er mensen van verschillende organisaties en disciplines participeren om hun ervaring en inspiratie te delen.

## Zes Tips voor de houding bij het ontwerpen van een lerende reis

*Wees exploratief, probeer alternatieve toekomst te verbeelden.*

Stop niet na de eerste conclusie, zoek naar meerdere mogelijkheden, verbeeld deze ook op een inzichtelijke en aantrekkelijke manier.

*Wees positief, denk vanuit wenselijkheden.*

Zet je in om daadwerkelijk de gewenste situatie te creëren door buiten de beperkingen van het onderhavige probleem te denken en kansen te zien en te scheppen.

*Wees inclusief, neem anderen in je ontwerpproces mee.*

Door co-creatie, verhalen en verbeelding betrek je mensen bij verandering, geef je ze een rol en laat je ze bijdragen vanuit hun eigen kracht.

*Wees adaptief, probeer jouw manier van denken aan te passen aan de context.*

Leer om te switchen tussen divergent en convergent denken, analyse en synthese, intuïtie en ratio, van binnen naar buiten en van buiten naar binnen, empathie en strategie.

*Wees generatief, zet je in om oplossingen daadwerkelijk te realiseren.*

Werk samen, wees pragmatisch, vertoon daadkracht en maak dingen behapbaar; zo kom je sneller en effectiever tot breed gedragen deeloplossingen.

*Wees kritisch, doorgrond gewilde en ongewilde consequenties van oplossingen.*

Onderzoek op welke manier de oplossingen aanwezig kunnen zijn in de relatie tussen mens en wereld. Welke gebruiksaanwijzingen zijn impliciet aan de oplossingen mee gegeven?

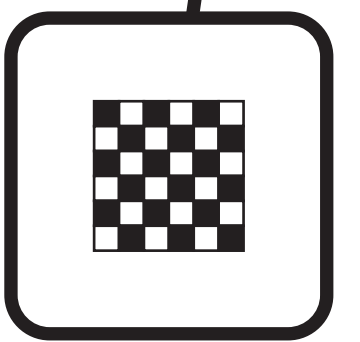
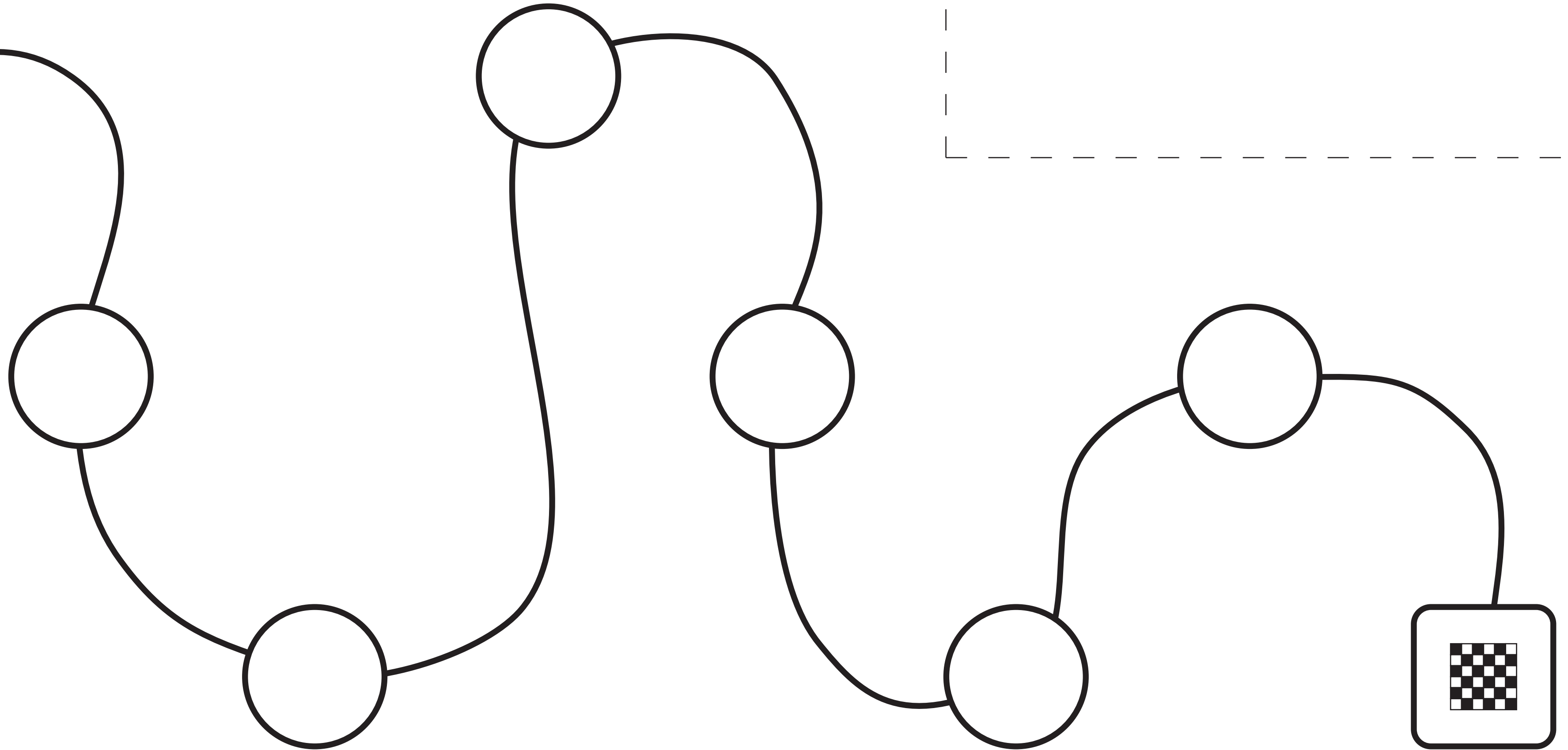


titel

doel



start



einde

- |  |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |
|--|---|---|--|--|--|--|--|--|--|---|
|  mens-machine |  hulp          |  online                |  nieuwe blik        |  winkel-presentatie   |  werknemer onder loep |  hospitality  |  winkel-mandje  |  online |  lab      |  winkel    |
|  digitaal     |  data analysis |  aandacht voor product |  aantrekkingskracht |  verbinding met klant |  kennis-overdracht    |  uitwisseling |  wissel-werking |  cursus |  workshop |  checklist |

© 2019, Peter Troxler, Hogeschool Rotterdam, Kenniscentrum Creating 010

Dit werk is gelicenseerd onder de licentie Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationaal. Ga naar <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> om een kopie van de licentie te kunnen lezen.

Dit werk maakt gebruik van de iconen uit het project Future-Proof Retail.

Anvullend maakt het werk gebruik van open clipart door Badaman, CoD-fsfe, GDJ, Improul, Oksmith, Raveman en Rygle, vrijgegeven onder de licentie Creative Commons Zero 1.0.