

DEEL 3: GOKART. DUIDING BIJ DE METHODIEK

Algemeen

Gokart ondersteunt een participatief innovatieproces in kleine en middelgrote teams in pedagogische sectoren.

Doelgroep

Gokart richt zich op kleine tot middelgrote teams in de pedagogische sector. Een klein tot middelgroot team beschouwen wij als een groep van 3 tot 15 teamleden. Onder de pedagogische sector verstaan we alle organisaties, teams, instellingen,... die werken met de doelgroep kinderen of jongeren. Bv: kinderopvang, onderwijs, jeugdwerk, ...

Doelstelling

Innovatie is eigen aan elke pedagogische organisatie. Soms ontstaat deze innovatie spontaan en soms om te voldoen aan interne of externe kwaliteitsverwachtingen. Bij een innovatieproces is er een duurzame visie nodig op verandering, participatie en veranderingsvermogen van het team.

Gokart wil een team ondersteunen om op participatieve en reflectieve wijze een innovatieproces te doorlopen. Gokart wil bouwen aan een duurzame visie op innoveren, participeren en reflecteren over veranderingen in team.

De indeling en vormgeving van een kaart uit het routeplan

<p>(VOORZIJD)</p> <p>Naam van de kaart Doel van de kaart</p>	<p>Icoon (passend bij het doel van de halte)</p>
--	---

<p>(ACHTERZIJDE)</p> <p>Uitleg en werkwijze om het vooropgestelde doel te bereiken</p>	<p>Pitstop</p>
---	-----------------------

<p>(EXTRA KAART – OPTIONEEL)</p> <p>Methodieken (of suggesties) die de werkwijze (kunnen) ondersteunen</p>

Een overzicht van de zeven kaarten.

Kaart 1: Reiskriebels.

Op deze kaart verzamelen we reasideeën en maken we ze zichtbaar voor iedereen.

Kaart 2: De Gokarttocht kiezen.

Op deze kaart selecteren we het idee voor de Gokarttocht en delen we dit met iedereen.

Kaart 3: Boarding.

Op deze kaart kiezen we hoe we betrokken zijn tijdens de tocht en geven we het startschot.

Kaart 4: Route uitstippelen.

Op deze kaart bepalen we de acties om ons idee te kunnen uitvoeren.

Kaart 5: Taken verdelen en samen onderweg.

Op deze kaart verdelen we de acties en maken we een actieplan op.

Kaart 6: Koers behouden.

Op deze kaart volgen we samen op of onze tocht verloopt zoals we willen.

Kaart 7: Vooruitkijkspiegels.

Op deze kaart kijken we terug naar onze tocht en geven we deze betekenis met oog op de toekomst.

Korte inhoudelijke oriëntatie op de kaart

Om een participatief innovatieproces op te zetten is het nodig om als team of betrokkenen een thema of onderwerp te hebben waarrond het proces gaat. Veelal borrelen er in organisaties op verschillende manieren ideeën op: vanuit concrete vragen naar verandering, vanuit de visie, vanuit inspiratie.... In deze stap worden ideeën verzameld: ofwel doorheen de tijd (De plattegrond -onderdeel droomlocaties- is dan voor elke betrokkene van de organisatie zichtbaar aanwezig en het doel dat er ideeën geprikt mogen worden is voor iedereen duidelijk) of op 1 fysiek samenkomstmoment waar verschillende betrokkenen of teamleden samen komen.

Omdat we met Gokart willen gaan voor 'participatie' is het van belang dat er zoveel mogelijk betrokkenen of belanghebbenden ideeën aanbrengen.

De **pitstop** bij deze kaart zorgt ervoor dat we aandacht leren hebben voor wat er verteld of aangebracht wordt en wat daarbij 'nieuw' is. Met nieuw bedoelen we bijvoorbeeld:

- Een nieuwe (pedagogische) inspiratie, wens, visie of wending (bv: niet gedacht dat dit al dan niet betekenisvol kan zijn voor de organisatie,)
- Nieuw voor je dat iemand er zo over denkt
- Nieuw voor je dat een bepaald idee meer/minder populair is
- Nieuw voor je dat er in een bepaalde richting wordt gedacht
- ...

Daarna wordt besproken en beluisterd welke gevoelens dit teweeg brengt bij de betrokkenen en met wat dit te maken heeft (bv: eigen functioneren, inhoudelijke processen of samenwerkingsprocessen in de organisatie, werkcomfort of werkdruk...) Tijdens de pitstop is de **Gokartcoach** aandachtig voor wat leeft. Op eventuele relevante informatie speelt hij in (individueel of in groep) en/of geeft hij door.

Om deze kaart uit te voeren is het **niet noodzakelijk** om **fysiek samen te komen**. Het fysieke samenkomstmoment moet wel vervangen worden door heldere en duidelijke communicatie naar elke belanghebbende. De Gokartcoach volgt deze communicatie op. Hij maakt iedereen warm om zijn persoonlijke 'reiskriebels' door te geven of te prikken op de plattegrond. De pitstop kan individueel afgetoetst worden of in groep besproken worden bij het begin van de uitvoering van kaart 2.

Leereffect van deze kaart:

- **Op niveau van de betrokkene:** leren ideeën geven (laten opborrelen), benoemen van ideeën (en eventueel beargumenteren), creativiteit (ideeën linken of associëren met droomlocaties), leren openstaan voor ideeën van anderen, nieuwe informatie selecteren uit een geheel van informatie en nagaan wat dit met je doet en waarom (= metadenken over eigen professionaliteit), nieuwe informatie waarderen
- **Op niveau van het team en de organisatie:** vrije ruimte geven aan het team om te mogen meedenken en dromen over het pedagogisch beleid. Bij het meermaals uitvoeren van de Gokart draagt de opdracht bij deze kaart bij aan de innovatieve cultuur, ondernemingszin en creativiteit van medewerkers.

Korte inhoudelijke oriëntatie op de kaart

Bij deze kaart gaan we het thema waarrond het innovatieproces zal gaan samen kiezen. We zetten alle ideeën (of een selectie ervan) die op het onderdeel 'droomlocaties' van de plattegrond werden aangebracht op een rijtje. We suggereren hierbij de methodiek van het tandwiel: rond welk idee zal de ketting van de Gokart het beste over de tandwielen draaien?

Je bespreekt voor elk idee (of een selectie van ideeën) verschillende parameters van het tandwiel. Hou jullie gezamenlijke inschatting op het tandwiel per idee vervolgens bij. Zo verkrijg je op het einde van de bespreking een goed overzicht, wat de keuze tot het thema vereenvoudigt.

Uiteraard kunnen ook, buiten het tandwiel om, andere methodieken worden gebruikt om tot de finale selectie van het idee te komen.

De **pitstop** op deze kaart brengt wat humor in om het 'team en betrokkenen' te laten reflecteren over hun samenwerking en binding als team. Bij deze kaart zal het voor de Gokartcoach ook al duidelijk zijn wie meer of minder enthousiast is voor het idee.

Het finaal gekozen idee en de argumentatie moet zeker, in functie van het creëren van een grote gedragenheid bij het innovatieproces, verspreid worden naar iedereen die mee ideeën inbracht. De verspreiding kan ook ruimer gebeuren, liefst naar alle betrokkenen bij de organisatie. De **Gokartcoach** zorgt er mee voor dat dit gebeurt.

Voor de uitvoering van deze kaart is het **aangeraden om fysiek samen te komen** omdat er een grote basis wordt gelegd voor het draagvlak van het innovatie proces.

Leereffect van deze kaart

- **Op niveau van het individu:** eigen mening leren geven en beargumenteren van verschillende ideeën: pedagogisch (inhoudelijk) leren argumenteren, naar belangen toe van de eigen organisatie argumenteren alsook over de eigen professionaliteit of de professionaliteit van het team.
- **Op niveau van team en organisatie:** door samen te spreken over de verschillende ideeën en hun prioriteit, relevantie....krijgen de verschillende betrokkenen meer inzicht in wat zich afspeelt in de organisatie (op verschillende niveaus). Door dit spreken wordt er ook meer visie gedeeld met elkaar. Dit versterkt het gemeenschappelijk verstaan met betrekking tot de werking gestimuleerd.

Korte inhoudelijke oriëntatie op de kaart

Nu het thema gekozen is maken we ons klaar om samen op tocht te gaan! Tijd om in te stappen in de Gokart en een plaats en rol te kiezen. (Minimum) iedereen die betrokken was bij het inbrengen en kiezen van ideeën **kan** instappen (maar hoeft dus niet). Ook andere geïnteresseerden kunnen aansluiten als ze dat willen. Wie instapt behoort tot het Gokartteam.

Bij 'instappen of boarden' in de Gokart maak je je engagement en betrokkenheid kenbaar: je kan aan het stuur zitten bij de Gokart, je kan langs de zijlijn staan, achteraan gaan zitten.... Daarnaast kan je ook nog kiezen om een bepaalde rol op jou te nemen als je dat wil. Hoe meer betrokkenen boarden en dus lid worden van het Gokartteam, hoe groter het draagvlak van het innovatieproces is en hoe groter de kans dat het een duurzame traject wordt.

De Gokarttool bevat 'pionnen' die de reizigers symboliseren die in de Gokart stappen. Uiteraard krijgt ieder team de vrijheid om te kiezen of ze deze pionnen willen gebruiken of als ze eigen pionnen ontwerpen (of de bestaande verder aankleden).

De **pitstop** focust zich op individuele reflectie op de eigen professionaliteit. De **Gokartcoach** krijgt tijdens de uitvoering van deze kaart heel veel input over het welbevinden en de betrokkenheid van de reizigers bij de aanvang en opzet van de tocht. Aan de Gokartcoach om verbale en non-verbale signalen op te vangen (en indien nodig deze verder te bespreken met individu of groep) en de mediaman en instamadam te herinneren aan hun taak om te documenteren en te verspreiden.

Voor de uitvoering van deze kaart is het **noodzakelijk om fysiek samen te komen**. Kaart 3 en 4 kunnen ook samen uitgevoerd worden (tijdens één fysieke ontmoeting) of ook kaart 3, 4 én 5 kunnen op 1 moment besproken worden. In dit laatste geval is het nodig om zeker voldoende tijd samen te reserveren (2 tot 3u minimaal).

Leereffect van deze kaart

- **Op niveau van het individu:** inschatting leren maken van eigen betrokkenheid bij het gekozen thema, zoeken naar een geschikte 'rol' passend bij eigen talenten of enthousiasme, analyseren van de gekozen plaats in de Gokart
- **Op niveau van het team:** zicht krijgen over de interesses en vormen van betrokkenheid in het ganse team, de oefening van het boarden versterkt veelal de teamsfeer

Korte inhoudelijke oriëntatie op de kaart

Deze kaart bepaalt de inhoudelijke en teamgebonden doelen van het innovatieproces. In eerste instantie wordt het einddoel scherp gesteld. Daarna worden de acties bepaald. Ook het terrein waarbinnen participatie en innovatie mogelijk is wordt afgebakend. De **Gokartcoach** bepaalt of dit terrein eerst afgebakend wordt of later, na het bespreken van het einddoel en/of de acties.

Mensen hebben vaak de neiging om snel te redeneren hoe er van idee naar einddoel moet worden overgegaan. Ze lijsten hierbij efficiënt de nodige acties op. Om tijdens het proces van opletten als team voldoende breed te blijven denken en geen ideeën, creativiteit of andere mogelijkheden verloren te laten gaan, werden enkele methodieken gesuggereerd. De **Gokartcoach** beslist of hij al dan niet één van deze of een andere methodiek zal gebruiken.

De **pitstop** dient om de wensen en doelen van het team uit te spreken. Er wordt gewaardeerd voor wat al was/is en er wordt vooruitgekeken naar wat men nog wil. Het is aan de **Gokartcoach** om tijdens de tocht expliciet (in overleg met individuen en/of team) het teamdoel blijvend op de voorgrond te plaatsen. Hij zorgt er ook voor dat dit doel een plaats krijgt op de daarvoor voorziene ruimte op de plattegrond.

Voor de uitvoering van deze kaart is het **noodzakelijk om fysiek samen te komen**. Kaart 3 / 4 of 4 / 5 kunnen samen uitgevoerd worden (tijdens één fysieke ontmoeting) of zelfs kaart 3, 4 én 5 kunnen op 1 moment besproken worden. In dit laatste geval is het nodig om zeker voldoende tijd samen te reserveren (2 tot 3u minimaal).

Leereffect van deze kaart:

- **Op niveau van het individu:** (actieve) betrokkenheid door eigen ideeën in te brengen bij het uittekenen hoe er van idee naar einddoel kan worden overgegaan, waardering van inzet bij vorige projecten of veranderingen
- **Op niveau van het team/organisatie:** samen een teamdoel formuleren en dit ook als prioriteit naar voor durven schuiven (los van het inhoudelijke; het thema waarover de innovatie gaat), waardering voor eerdere veranderingsprocessen in de organisatie....

Korte inhoudelijke oriëntatie op de kaart

Er werd via de opdracht uit de vorige kaart een ophijsting gemaakt van de acties die nodig zijn om van het idee (het thema) over te gaan naar het einddoel. Deze acties zullen nu op basis van interesses en voorkeuren onder de Gokartteamleden verdeeld worden. De Gokartcoach zorgt ervoor dat de acties overzichtelijk weergegeven worden zodat er gemakkelijk tot een keuzeproces kan worden overgegaan.

Nadat de acties zijn verdeeld wordt in groepjes (of per individu) het schema onderweg ingevuld. Dit schema wordt als methodiek sterk aangeraden, toch is de Gokartcoach vrij om een eigen methodiek (aangepast aan de noden van het team) te gebruiken.

De pitstop zet in op het reflecteren over de eigenheid van het team alsook worden de betrokkenen uitgedaagd om te reflecteren over hun eigen welbevinden en betrokkenheid bij het project (nu het inhoudelijk proces en de individuele verwachtingen duidelijk zijn.) Ook hier is het belangrijk dat de **Gokartcoach** verbale en non-verbale signalen van de reizigers opmerkt en waar nodig hierover verder in gesprek gaat. Hij port ook de mediaman of instamadam extra aan om tijdens het 'onderweg' zijn voldoende informatie te delen of te vragen dat groepjes/individuen hen info doorsturen (zodat zij op hun beurt kunnen delen).

Voor de uitvoering van deze kaart is het **noodzakelijk om fysiek samen te komen**. Kaart 4 en 5 kunnen ook samen uitgevoerd worden (tijdens één fysieke ontmoeting) of ook kaart 3, 4 én 5 kunnen op 1 moment besproken worden. In dit laatste geval is het nodig om zeker voldoende tijd samen te reserveren (2 tot 3u minimaal).

Leereffect van deze kaart:

- **Op niveau van het individu:** zich durven profileren (aangeven wat je leuk en interessant vindt), reflectie over eigen betrokkenheid en welbevinden bij de tocht en een keuze durven maken over een passend engagement, leren plannen van acties en de uitvoering hierbij
- **Op niveau van het team/organisatie:** zicht krijgen op talenten en interesses die aan- en afwezig zijn in het team

Korte inhoudelijke oriëntatie op de kaart

Deze kaart heeft enerzijds als doel om tussentijds na te gaan of iedereen 'onderweg' is en de afspraken van het schema kan naleven. Anderzijds reikt deze kaart ook 'gesprekmethodieken' en 'oefeningen' aan die ingezet kunnen worden door de Gokartcoach op **om het even welk moment** tijdens de tocht, ook op momenten waar het eens moeilijk gaat.

De methodieken waarvoor we kozen zijn volgende:

- Opnieuw herpositioneren op de Gokart
- In gesprek over de wijze van samenwerking (passende symboliek kiezen)
- In gesprek gaan over drijfveren (behoefte)

De methodieken en oefeningen bieden voor de **Gokartcoach** enerzijds voldoende input maar anderzijds ook vrijheid om ze zelf in te zetten op de wijze die hij aangenaam of zinvol vindt in gesprek met individuen of groepjes betrokkenen. De Gokartcoach kan uiteraard ook een eigen methodiek kiezen.

Het is **niet noodzakelijk om voor de uitvoering van deze kaart met zijn allen fysiek samen te komen**. Het is wel noodzakelijk dat de inhoud van de kaart (of delen ervan) met alle individuen of groepjes van individuen wordt besproken.

Leereffect van deze kaart:

- **Op niveau van het individu:** leren tussentijds evalueren van eigen acties waarvoor men verantwoordelijk is, durven spreken over professioneel welbevinden in de organisatie en drijfveren in de job, durven mening formuleren over samenwerkingsprocessen
- **Op niveau van het team/organisatie:** taal geven aan samenwerkingsprocessen, team sterker maken in het reflecteren over eigen professionele behoeften, groeien in het uitvoeren van systematische terugblikmomenten

Korte inhoudelijke oriëntatie op de kaart

Deze kaart wordt ingezet op het eindpunt van de Gokarttocht. Ze draagt in sterke mate bij aan het waarderen (vieren van het succes) en het verankeren van de innovatie in de organisatie. De Gokartcoach mag voor deze bijeenkomst ook andere belanghebbenden of betrokkenen (personen die niet als reiziger, Gokartteamlid mee waren op tocht) uitnodigen. Via deze kaart wordt namelijk onder meer bepaald wie uitstapt uit de Gokart en wie nieuw instapt (bv. in functie van een vervolgproject, de verdere borging van het afgelopen proces of nieuwe opportuniteiten die uit de tocht naar voor komen). De **Gokartcoach** ondersteunt in deze kaart maximaal de waardering voor de ondernomen tocht en de inzet van de reizigers. Hij zoekt ook naar mogelijkheden om de positieve effecten (inhoudelijk en teamgericht) zoveel mogelijk te delen (intern en ook extern). Hij wakkert een innovatieve cultuur in het team zoveel als mogelijk verder aan. Tijdens de uitvoering van deze kaart kunnen de mediaman of de instamadam allicht ook mooie kiekjes nemen!

Het is **noodzakelijk om voor deze kaart met zijn allen fysiek samen te komen**. Het is goed om hierbij op voorhand een datum af te spreken voor deze bijeenkomst. Het is namelijk zo dat het tocht dan moet voltooid zijn.

Leereffect van deze kaart:

- **Op niveau van het individu:** eigen professionele groei door deelname aan de tocht leren benoemen, stimuleren van ondernemerschap en creativiteit in functie van nieuwe reiskriebels (ideeën)
- **Op niveau van het team/organisatie:** leren breder waarderen door te vieren en successen te delen met anderen, verder bouwen aan een innovatieve cultuur in de organisatie door te onderzoeken of er nieuwe ideeën opborrelen...