Bestaand ontwerp verbeteren

Evalueer en verbeter je bestaand ontwerp

Hou je opleiding tegen het licht van de zeven principes. Je ziet snel waar de grootste winst zit, zonder alles opnieuw te doen.

S M A R T E R

Overzicht

Voor wie	Doel	Tijd	Formaat
Iedereen die een bestaand leerontwerp of opleidingsmateriaal effectiever wil maken	Je ontwerp toetsen en verbeteren met een paar gerichte quick fixes	15–60 min	Individueel of in team

In het kort

Je neemt een opleiding die al bestaat: een eigen ontwerp of een programma dat je extern aankoopt. Leg de zeven WHAT- en WHY-kaarten voor je neer en bepaal per principe of het erin zit, half of niet. Daarna zoek je in de HOW-kaarten de ingrepen die passen bij de zwakke plekken. Vind je geen passende aanpak? Bespreek dan in team wat in jouw context wél zou werken.

Eindig niet met een lijst van twintig goede voornemens, maar selecteer hooguit drie ingrepen die je echt doorvoert. Het resultaat is een herwerkt draaiboek of een scherpere briefing voor je (externe) trainer.

Goed om te weten

Je hoeft niet op alle principes tegelijk in te zetten. Dat kan overweldigend zijn. Kies waar de impact het grootst is en begin daar.

Wat heb je nodig

- 1 SMARTER-deck (zie stap 1)
- Het draaiboek of de slides van je opleiding (zie stap 1 en 6)
- Het werkblad SMARTER-scan [LINK NAAR DOWNLOAD] (zie stap 6)

Zo pak je het aan

1 Voorbereiding

Leg de letterkaarten in een rij, zodat ze het woord SMARTER vormen. Leg onder elke letter de WHAT-kaart, de WHY-kaart en de stapel HOW-kaarten van dat principe. Leg ook je draaiboek of slides voor je.

2 Snelle inschatting

Lees per principe de WHAT- en WHY-kaart. Vraag je af: wat pas ik al toe? Wat nog niet? Geef elk principe dan een kleur: groen (zit er duidelijk in), oranje (half of toevallig) of rood (ontbreekt). Schrijf bij elk principe één zin waarom.

Tip

Twijfel je tussen groen en oranje? Kies oranje. Een te rooskleurig beeld levert geen verbetering op.

3 HOW-kaarten kiezen

Blader door de HOW-kaarten van de oranje en rode principes. Kies per principe twee kaarten die passen bij jouw doelgroep en context. Vind je niets passends? Brainstorm zelf over een toepassing en schrijf ze op een post-it.

Werk je in groep? Laat eerst iedereen individueel kiezen en bespreek daarna samen welke principes jullie méér willen integreren.

4 Impact × inspanning optioneel

Is het moeilijk om prioriteiten te leggen? Teken dan een 2×2-matrix: impact op de verticale as, inspanning op de horizontale. Plaats elke gekozen kaart in een kwadrant.

Kies uit het kwadrant "veel impact, weinig inspanning" maximaal drie kaarten. Dat zijn je ingrepen.

Waarom maximaal drie?

Wie tien dingen tegelijk wil verbeteren, verandert meestal niets. Drie ingrepen kun je uitvoeren én evalueren.

5 Concreet maken

Herschrijf elke ingreep naar een actieplan: wat gebeurt er, wanneer, hoe lang en wie doet het.

Zeg niet: "meer herhaling inbouwen".
Zeg wél: "Aan het eind van de workshop krijgen deelnemers drie vragen onder vorm van een quiz voorgelegd. De trainer bespreekt de antwoorden voor de afronding."

6 Vastleggen

Noteer de drie ingrepen op het werkblad. Zet ze meteen in het draaiboek, de slides of de briefing. Leg de kaarten terug in het deck.

Externe opleiding?

Gebruik je drie ingrepen als vragen aan de aanbieder: "Hoe zorgen jullie ervoor dat ...?" Het antwoord vertelt je veel over de kwaliteit.

Opvolging en volgende stappen

- Evalueer na de sessie met de trainer welke ingreep werkte.
- Herhaal de scan na twee edities. Wat oranje was, kan intussen groen zijn, en dan schuift je aandacht naar het volgende principe.

© So We Grow · Sofie Willox · [GEBRUIKSVOORWAARDEN]