

Strengthening social debate in youth, city and architecture through design research in STE*M-based education.



the development and implementation of a participative design-based trajectory for societal impact

Co-creatie?

“It is good to come together for the purpose of cocreating”

“Creativity as a factor for social linking” (Gauntlet, 2011)

Een ontwerponderzoek in het vak Transdisciplinaire Maaktheorie, in the context of Service Learning

ghent european youth capital

EM O EDUCatieve MASTER ONTWERPWETENSCHAPPEN

cm³

HTISA GENT
HOGER TECHNISCH INSTITUUT SINT-ANTONIUS
CENTRUM DEELTIJDS ONDERWIJS DE ROTONDE

ghent:

STADSBOUWMESTER GENT

THIS IS TIMELAB

GO! atheneum Voskenslaan

TECTURA
GENT-CENTRUM

'Netelige kwesties' in de context of Service Learning

Zes kenmerken van 'wicked problems' in de context van educatie:

1. *Wat er geleerd moet worden, is nieuw of pas net 'ontdekt' door experts.*
2. *Hoe iets (aan)geleerd moet worden is onduidelijk.*
3. *Het instructiemateriaal is slecht of niet beschikbaar.*
4. *De kennis en vaardigheden van de deelnemers in de ontwerplabs zijn onvoldoende.*
5. *De onderzoeker heeft nog weinig kennis over de inhoud, didactiek, instructiematerialen of strategieën.*
6. *Er zijn complexe maatschappelijke, beleidsmatige of politieke factoren die voortgang negatief kunnen beïnvloeden.*

Emiel Heijnen (2018) *Educatief ontwerponderzoek: interventies in netelige educatieve kwesties*

Design Research questions

Partner (Needposing):



- Hoe kunnen we de Gentse architectuurprijs een sterker democratisch karakter geven door jongeren in de publieksjury op te nemen?

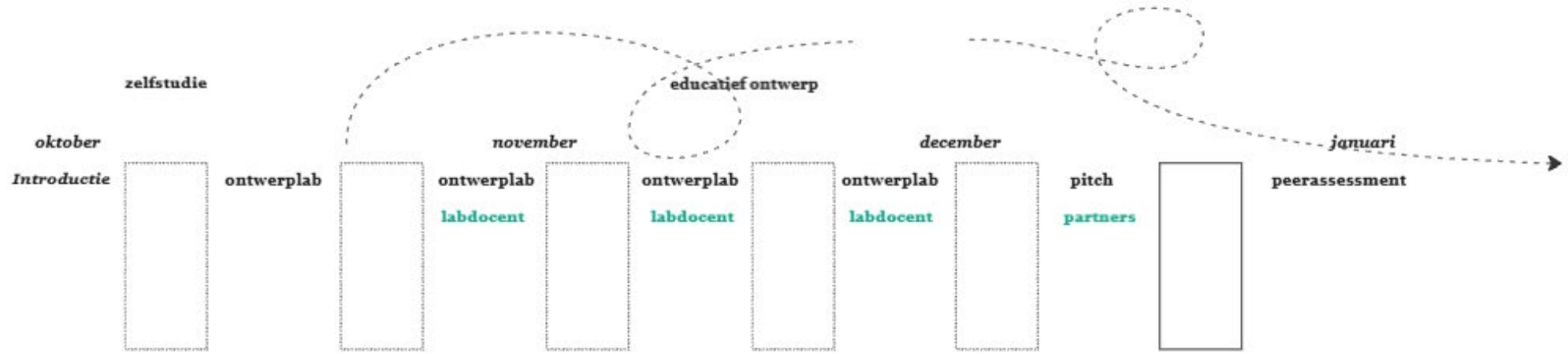
= Kwestie van ontwerpen omdat: **Ontwerpen is het proces dat ons brengt van waar we zijn naar waar we willen zijn, een voorkeurstoestand.**

Opleiding (Needfinding/solutionfocused):



- Hoe creëer je een kader voor een inclusief, ontwerpgebaseerd, speels traject voor architecturale geletterdheid?
- Hoe faciliteer je een creatieve ruimte voor ontwerpend leren gebaseerd op de interesse voor wat jonge mensen te zeggen hebben?
- Hoe kan ontwerpend leren een debat over maatschappelijke kwesties faciliteren?

semester 1: development of educational artifacts



semester 2: implementation of educational artifacts



Een participatief proces van ontwerpen en maken is **practice-based!!**

Creatie van een gedeelde taal

Ontwerpvrage

Hoe maak je de Gentse architectuurprijs democratischer door ook jongeren te betrekken in de publieksjury?

Ontwerpstrategieën

Inspiraties sessions

Van Schets naar Pitch

roleplay, prototyping

radicale collaboratie

visual communication

actie-georiënteerd

Tussentijds peerassessment

Try-out and Revise

Young Urban Navigators: Discoveries and Challenges in the City

Terugkomsessies met partners

Ontwerpuitskomsten

Individuele reflectie op persoonlijke en professionele groei

Method (checklist)

Pijlers participatief ontwerpen voor sociale impact

Elements of **context**

- Community of Practice
- Concepts

Elements of **process**

- Design Question
- Culture of Prototyping
- Culture of Feedback

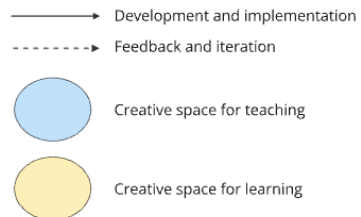
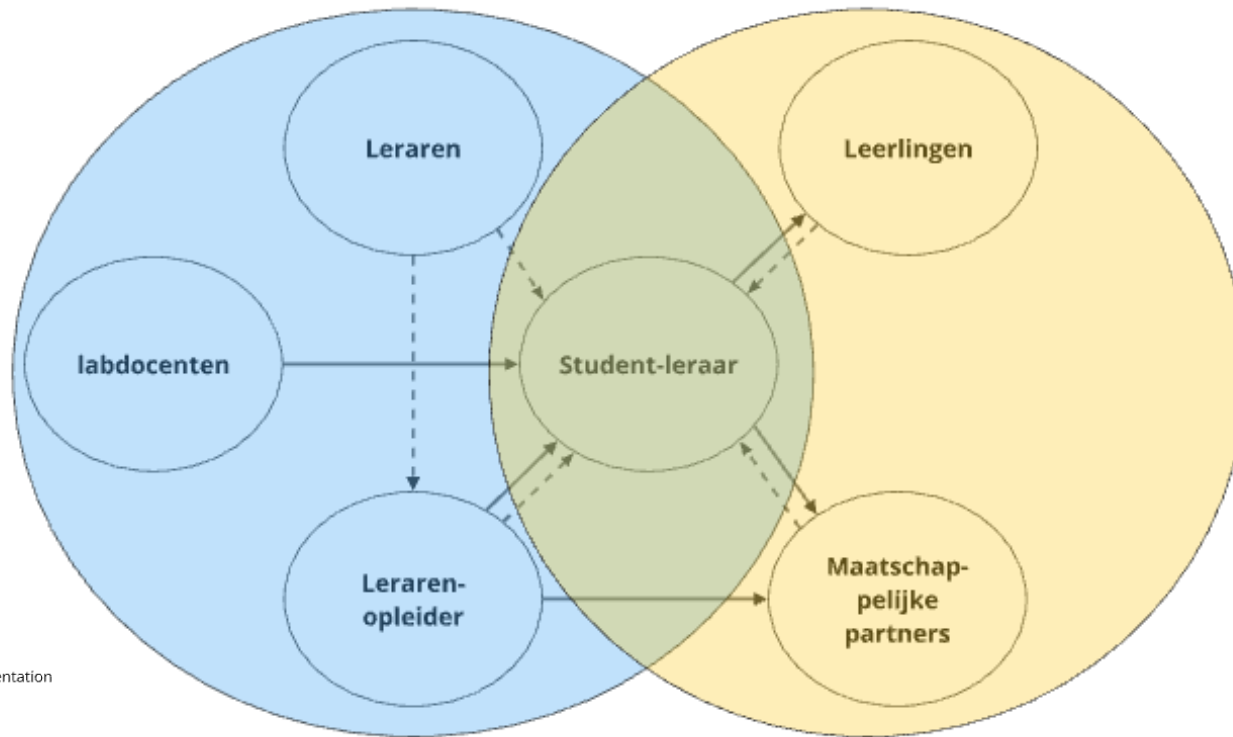
Elements of **practice**

- Preparing a space
- Artefacts
- Culture of Sharing



Atmosfeer van
co-creatie

Community of Practice



*“ ... Daarenboven had ik ook telkens de ervaring dat we een maatschappelijk doel voor ogen hadden. We begonnen vanuit een vraag van Stad Gent, wij hebben daarvoor een format ontworpen en zijn met de doelgroepen zelf aan de slag gegaan. We zaten middenin het onderwerp”.
(student-leraar)*

Co-creatie vanuit standpunt student-leraren

studenten in de
rol van

besluitvormers
co-producenten of
kennis

professionele
ontwerpers

educatieve
ontwerpers

co-assessors

[Er waren] verschillende vormingen aan de gang. Wij als studenten hebben hier veel uit geleerd: over werkvormen, evaluatievormen, instructie, voorbereide ruimte, prikkelende vragen, timing, ... Stad Gent heeft hier ook veel dingen uit kunnen halen. We zijn op een andere manier bezig geweest dan zij zouden gedaan hebben. We hebben het opengegooid. Hopelijk gaan ze hier ook elementen uit halen voor de jongerenjury. De jongeren zelf hebben ook geleerd over architectuur op een non-traditionele manier. Ze hebben creatief mogen zijn, nagedacht over hun rol in de stad, ... Service learning voedt heel wat partijen.

Co-creatie vanuit standpunt student-leraren

studenten in de rol van

besluitvormers

co-producenten of kennis

professionele ontwerpers

educatieve ontwerpers

co-assessors

Door middel van service learning kunnen wij eigenlijk niet enkel zaken onderzoeken, organiseren en theoriseren, maar ook uittesten. Daaruit komt relevante informatie, waar wij verder op kunnen reflecteren en verbeteren. Op deze manier bekomen we een beter resultaat op korte – en lange termijn. Dat was ook het geval doorheen de 2 workshops en oefensessie. Wij hebben ons telkens aangepast volgens wat verbeterd kon worden in de vorige workshop.

Terugkomsessie

vrijdag 17/05/24
9:30
MMLab of Administratief centrum Gent



WU, RWL, IESB, de KIVI, Middel, de Oude Markt
de KIVI, RWL, IESB, de KIVI, Middel, de Oude Markt
de KIVI, RWL, IESB, de KIVI, Middel, de Oude Markt

Projectevaluatie

- In welke mate heeft de ontwerpopdracht een bijdrage kunnen leveren aan de voorgestelde ambitie van de partners? (team Stadsbouwmeester, team Integraal jeugdwerk, team Ghent EYC, betrokken leraren)
- Hoe kan service learning, of een andere vorm van engagement nog verder bijdragen aan de ambities van de partners op korte en/of langtermijn?

Reflectie

- Waar zie jij een meerwaarde van een ontwerp- of artistieke benadering in maatschappelijke debatten?
- Welke cruciale concepten, bij het bedenken van een ontwerpopdracht, kan je aanduiden?
- Waarin verschilt de rol van de ontwerper (t.o.v. andere actoren in het maatschappelijk debat) bij het faciliteren van een kritische houding t.a.v. het thema (hier: waarderen van nieuwe architectuur in de stad)?
- Wat werd er geleerd over game-based learning, participatief ontwerpen, persoonlijke leer- en vormingsdoelen, de maatschappelijke impact?
- Welke adviezen kan je meegeven aan diegene die verder wil inzetten op participatief ontwerp?
- In welke mate draagt jouw ontwerpervaring bij tot het ontwikkelen van een transdisciplinaire maaktheorie?

Transdisciplinaire Maaktheorie en Maatschappelijk engagement

Mia - Bouda
Consideren van concepten en benaderingen

ARCHITECTURALE GELETTERDHEID	ARCHITECTUUR
AUTHENTIEKE ONTWERPEDUCATIE	ARCHITECTUURWIS
CO-CREATIE VAN KENNIS	BURGERSCHAP
CREATIVITY AND COLLABORATION	BURGERSCHAAPSEDUCATIE
CRITICAL MAKING	BURGERSCHAAPSPARTICIPATIE
CRITICAL THINKING	CULTUREEL BEWUSTZIJN
DESIGN BASED LEARNING	CULTURELE EXPRESSIE
DESIGN BASED RESEARCH	CULTURELE VAARDIGHEDEN
DESIGN THINKING	DIVERSITEIT
GAME BASED LEARNING	DEBAT
INTERMULTI/TRANSDISCIPLINARITEIT	DEMOCRATIE
LEARNING BY DOING	EDUCATIE
MAAKPLAATS	EMPATHIE
MAKING IS CONNECTING	EMPT
PARTICIPATIEF MAAKPROCES	INCLUSIE
PARTICIPATIEF ONTWERPPROCES	JONGERENPARTICIPATIE
PERFORMANCE ACTIVISM	KHUSJUNT DENKEN
PROBLEM BASED LEARNING	MAATSCHAPPELIJKE KWETSBAARHEID
PROCES OF BEING AND BECOMING	PARTICIPATIE
STEAM	PARTNERSCHAPPEN
TEAMCO-TEACHING	PUBLICSPHIE
THEORIE VAN MAKEN	SAMENWERKINGSVERBANDEN
THEORIE VAN TECHNOLOGIE	SOCIALE COESIE
THEORIE VAN TOOLS	STADSONTWIKKELING
TOOLS FOR THINKING	STEDELIJKE LEEFOMGEVING
ZONE VAN NAASTE ONTWIKKELING	

Output van het project (collectief te ontwikkelen)

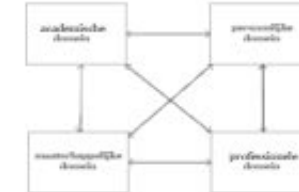
We zoeken samen naar een manier om jongerenparticipatie ten aanzien van het maatschappelijk debat over architectuur in de stad te faciliteren. We doen dit door een methodologische gids af te ontwikkelen voor de ontwerper van een participatief jongerenproject te ontwikkelen, waarbij game-based educatieve activiteiten centraal staan.

Eij het collectief ontwikkelen van een methodologische gids, houden we rekening met volgende elementen:

- Een stap - voor - stap checklist voor "jongerenparticipatie in de stad";
- Op basis van diverse gekozen concepten uit de kolommen hierboven wordt een concreet geschied voor authentieke ontwerpeducatie;
- De checklist is opgebouwd op basis van een set richtlijnen die dienst doen als kapotek bij het ontwerpen van game-based educatieve activiteiten.
- Uitgewerkte materialen of artefacten van de ontwerpervaring kunnen als voorbeeld toegevoegd worden.

Selfassessment

Juni 2024
Indiendatum TBS
Visuele reflectie



Je reflectie toont aan in welke mate de leerervaring heeft bijgedragen aan de eigen ontwikkeling.

Je terugkoppeling kan zich bijvoorbeeld baseren op:

- de 4 op elkaar inwerkende categorieën. Juiste ontwikkeling situeert zich ergens in een spanningsveld;
- eigen leerdoelen semester 1;
- ervaringen op basis van de workshops;
- leerdoelen uit de ects-fiche (kernbegrippen) die richting kunnen geven aan dit assessment.

Je concludeert:

- welke strategieën je interessant vindt om verder door te ontwikkelen;
- Hoe service learning, of een andere vorm van engagement nog verder kan bijdragen aan de ambities van de partners op korte en/of langtermijn?

Celebration!

Wat zijn **kansen** en **obstakels** voor co-creatie in jouw praktijk?

Wicked problems

Diversiteit aan mogelijke partners, multidisciplinaire teams

Snelheid en energie via design sprints

Expectation management

Mindfulness of process

Academische agenda versus professionele veld

Actief engagement partner/stakeholder

Traagheid van ontwerpproces

Beschikbare mentale en fysieke ruimte voor participatief ontwerpproces

Design fixation

Attitude van het maken vraagt investering in tijd