

Context map

(gebaseerd op een werkvorm van David Sibbet)

Studenten

Doel

Onderzoeken en begrijpen

Leren over anderen

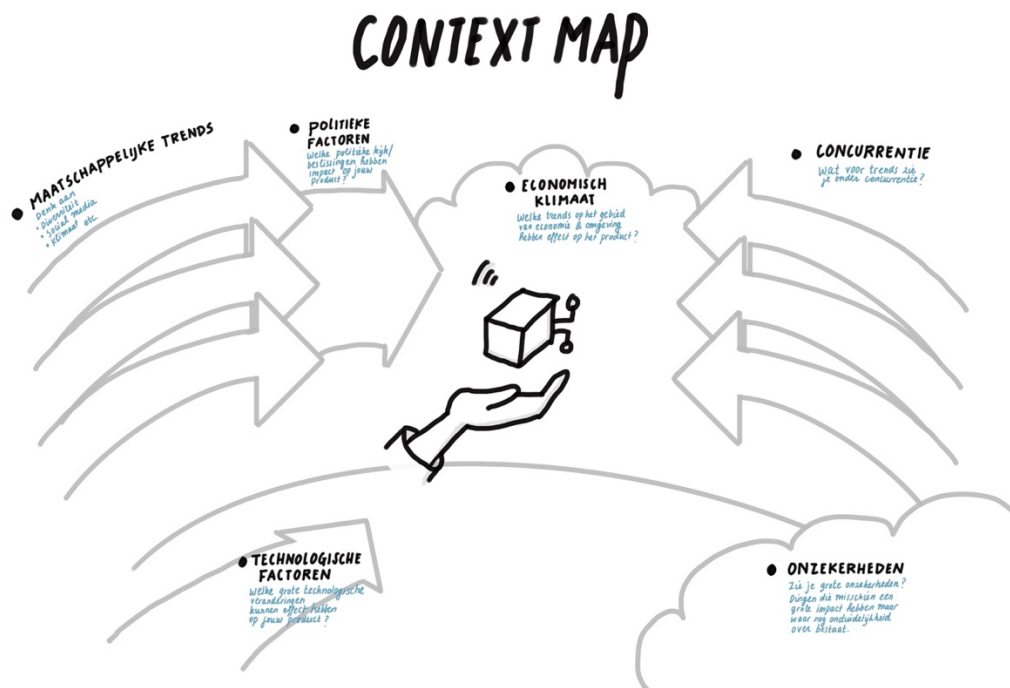
Beschrijving

Als (ontwerp)studenten te maken krijgen met een complexe opdracht waarbij het belangrijk is dat ze de 'huidige staat' of context van een vraagstuk begrijpen, kan het tekenen van een context map een uitkomst zijn. Dit is met een team heel interessant om te doen aangezien het helpt bij het denken over een probleem of opdracht en verschillende perspectieven welkom zijn, maar kan ook individueel.

Een context map is eigenlijk een 'brainstorm tool' waarmee studenten hun probleem in kaart kunnen brengen en het grote plaatje leren zien.

De contextmap is van oorsprong voor het bedrijfsleven ontworpen door [David Sibbet](#) maar kan ook voor het onderwijs gebruikt worden.

Stappenplan



Stap 1.

Individueel

Vraag studenten bovenstaand schema na te tekenen op A3 of A2 formaat (twee A3's aan elkaar geplakt) en laat ze eerst zelf alle onderdelen invullen. Het is het handigst als ze dit op post-its schrijven/tekenen en op de plaat plakken zodat er later nog mee te schuiven valt.

In teams

De docent tekent één grote context map op een whiteboard.

Splits de klas op in kleinere subteams van 3-5 personen en wijs aan elk team een aantal secties toe.

Stap 2.

Warm up: Voer per subteam een diepgaande betekenisvolle discussie over wat er in de wereld aan de hand is met betrekking tot de toegewezen sectie(s). Vergeet tijdens de discussie geen trends op post-its te schrijven.

TIP! Laat de discussie niet langer dan 30 minuten duren! Lang genoeg om verder te gaan dan het voor de hand liggende. Kort genoeg om herhaling te voorkomen.

Individueel

Als alle onderwerpen van de studenten (kort) besproken zijn, vullen de studenten individueel hun map in.

In teams

Doe een stap terug en kijk samen naar het canvas. Besteed 5-10 minuten aan het bespreken van wat je ziet. Zijn er onderwerpen die eruit springen omdat ze op ieders rader staan? Zijn er dingen die teamgenoten hebben toegevoegd die verrassen? En, belangrijker nog, vind de blinde vlekken. Welke gebieden zijn volgens de studenten onderontwikkeld? Dingen die moeilijker in te vullen waren in jhet brein? Dingen waar teamleden het niet mee eens waren? Waar kunnen zich onbekende trends verbergen? Op welk gebied zou je meer kennis moeten vergaren?

Stap 3

Individueel

De Context maps worden op de muur gehangen.

Vervolgens kijken de studenten naar elkaars maps, schrijven eventuele toevoegingen op post-its en plakken die op elkaars maps.

In teams

Identificeer samen met het hele team de belangrijkste onderwerpen in de Context Canvas. Wat zijn de dingen die in de nabije toekomst, positief of negatief, het grootste potentieel hebben om jouw (ontwerp)vraagstuk te beïnvloeden? Markeer die onderwerpen met een speciale post-it in kleur.

Stap 4.

Individueel

Als iedereen hiermee klaar is, worden de Context maps besproken (studenten kunnen ze ook een voor een presenteren) en eventueel aangepast.

In teams

Laat de kaart, als het kan, na afloop van de sessie op de muur staan, zodat teamleden en anderen deze kunnen zien en erop kunnen reageren. Deze kaart moet 'in leven'

Maatschappelijke Trends

Overname verspreiden concurrentie
Leraren te kort, Opleiding
 Slechte middelen voor online les
 Toename media (social media)
 Buitenschoolse les, online les, etc.
 Leerachterstand. **Digitale**

Politieke Factoren

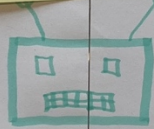
Leraren te kort, lage loon
 Korte school (middelen)
 Optimalisatie mens
 Opleiding (?), Oud/jong (boeren)
 aantrekkelijkheid baan
 Leentijd, vrijheid van onderwijs
 Kinderopvang, klasgrootte "muur"

Economisch klimaat

Fysieke boeken (middelen) zijn duur.
 Geld gaat naar andere dingen: Hobby's, stream
 diensten, dus lesstof.
 Kan je de middelen kopen die je
 nodig hebt voor online les?

Concurrentie

Smartphone, Streamingdiensten,
 E-boek, Schoolboeken, Vrijheid
 Verschillende middelen per school
 Leermethodes.



Technologische Factoren

Online les, middelen, kennis

onzekerheden

Corona Pandemie / Maatregelen
 Middelen die je wel of juist niet
 bezit.
 Verschuif in leerlijden docenten
Leraren te kort, leentijd (soekant)
 Concentratie 7 digitaal product

Maatschappelijke Trends

- Alles is meetbaar, seizoenen
 - Is het fat dat ik meetbaar is
 meetbaar een verandering is
 voor het concept
 - Apps die iets leren (duurzaam/duurzaam)
 - Gamification / Streads
 - Social Media (Data)
 - Olympische spelen
 - Skateboard kleding
 - Skate subcultuur verdwijnt
 ("niet stelen" tegen Tronk)
 - Edge goed ver/jaar/verhaal met

CONTEXT MAP

Concurrentie

- Elektrische skateboards (voertuigen)
 - Videogames
 - Andere vormen van "stelen"
 (slap)
 - Skillshare (Headspace etc.)
 - Bijhouden / Prognose applicaties.

Politieke factoren

- Verkeerswet
 - Openbare ruimte



Technologische factoren

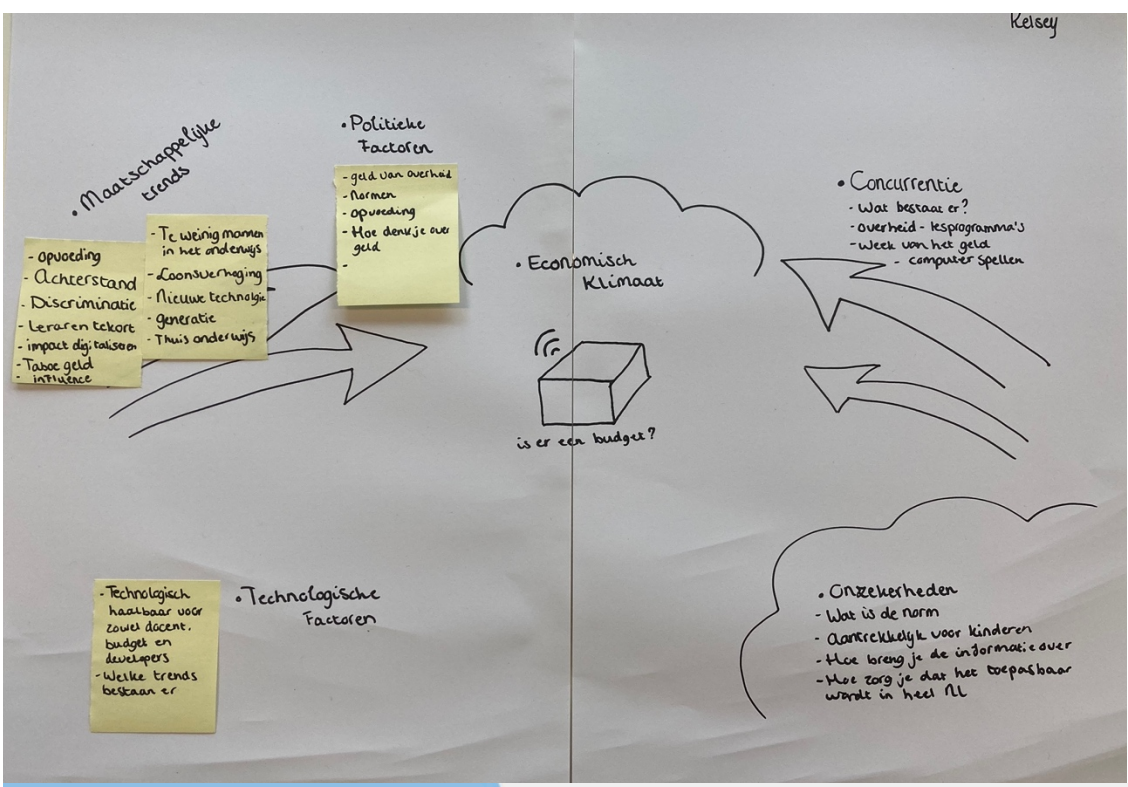
- Sensoren (Hardware)
 - Season in smartphone
 - ~~Season in smartphone~~
 - Delen social media.
 - Bijhouden voortgang/Activiteiten.

Economisch klimaat

- Wilen ze hier gebel een uit
 geven.
 - Veel mensen heeten wel van
 goederen zoals "Ring", "Blink" &
 Philips Hue.

Onzekerheden

- Concept niet geaccepteerd
 door groep
 - Hardware tekortkoming stelen.
 - Bang/Angst
 - Opgeven/frustratie
 - Hardware gebel
 - Het moet een "nieuwe" zijn, geen
 verplichting
 - Stelen is momenteel heel
 toegankelijk (goedkoop), misschien
 na dit concept niet meer.

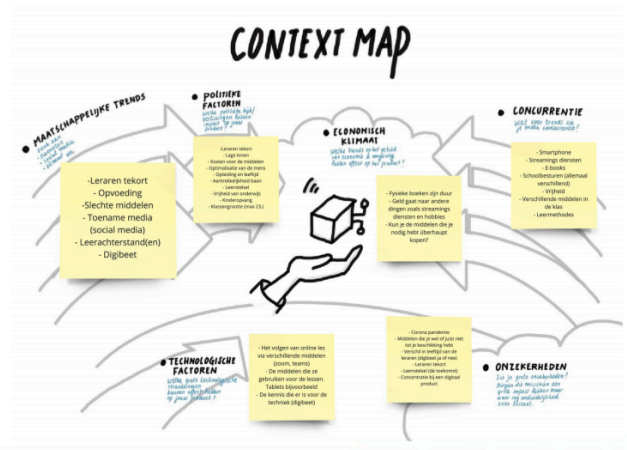


MOGELIJKE IMPACT PRODUCT

De afbeelding hieronder laat een context map zien. Hierin zijn de maatschappelijke trends, politieke factoren, economisch klimaat, concurrentie, onzekerheden en technologische factoren opgeschreven. In deze context map komen een aantal dingen vaker terug. Een van de belangrijkste dingen die terugkomt is dat er een verschil is in de leeftijd van de leraren. Zo kan het voorkomen dat de docent een digibeet is. Dit is nu ook al te merken bij het geven van de online lessen. Sommige docenten hebben moeite om de programma's waarin ze deze lezen geven te begrijpen. Wanneer ik een product ga ontwikkelen zal ik hier rekening mee moeten houden.

Ook komt in deze context map het hebben en aanschaffen van middelen voor de lessen vaak terug. Hierbij gaat het om het aanschaffen van materiaal zoals boeken, maar ook het hebben van een laptop of tablet. Niet ieder kind, of eigenlijk ouders/verzorgende kunnen de beste materialen aanschaffen. Ik zal hier dan ook goed over moeten nadenken met mijn product. Is het bijvoorbeeld beter om te kijken naar of de school wil investeren in de oplossing en hoe doen ze dit nu bij het onderzoek van Digital Life Centre?

Deze punten kunnen van grote impact zijn op het uiteindelijke product die ik zal gaan maken. Deze context map heeft dan ook een belangrijke rol voor waarin ik onderzoek zal doen.



MOGELIJKE IMPACT PRODUCT

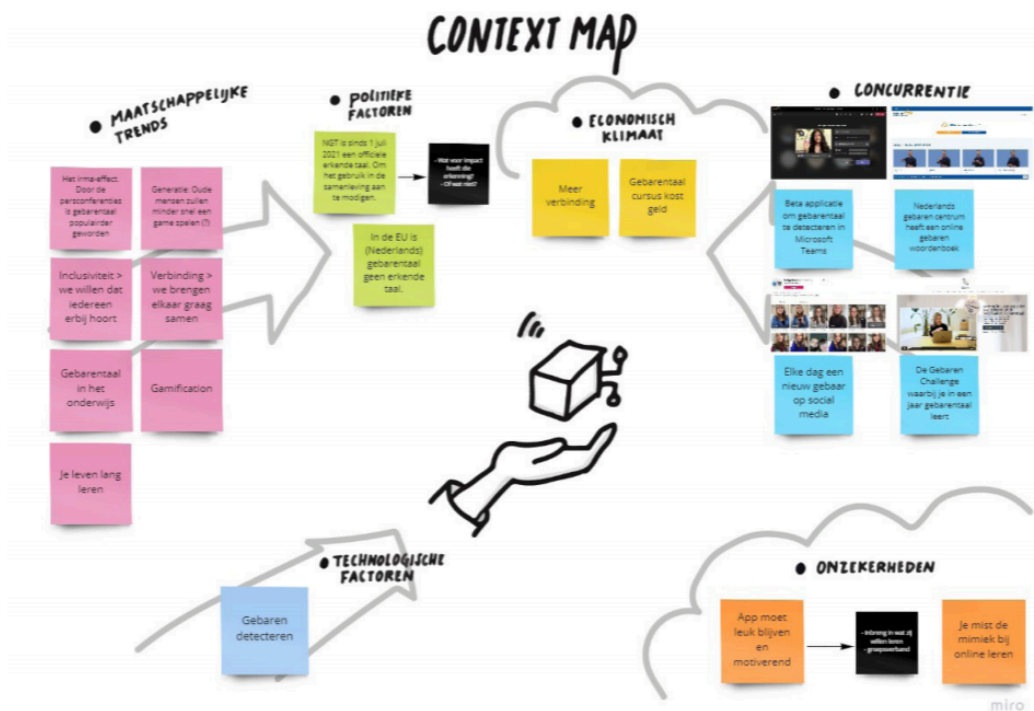
Ik denk dat een positieve consequentie is dat mensen die ook niet geïnteresseerd zijn in gebarentaal interesse kunnen krijgen, omdat het leuk is om een spel te spelen.

Een andere positieve consequentie is dat slechthorende/dove mensen die nog geen gebarentaal kunnen op deze manier gebarentaal leren.

De afbeelding hieronder laat een context map zien. Hierin zijn de maatschappelijke trends, politieke factoren, economisch klimaat, concurrentie, onzekerheden en technologische factoren opgeschreven.

Een van de belangrijkste maatschappelijke trends is het **irma-effect**. Het irma-effect is tot stand gekomen door de 'coronatolk' Irma Sluis. Zij is begonnen met het vertalen van de persconferentie voor slechthorenden/doven. Hierdoor is de populariteit van gebarentaal gestegen en hebben zich meer studenten aangemeld voor de opleiding tot gebarentolk.

Een politieke factor is dat sinds 1 juli 2021 NGT een officiële erkende taal is geworden. Hiermee moedigt de overheid het gebruik van deze taal in de samenleving aan. Dat betekent dat in bijvoorbeeld crisis- en noodsituaties en rechtszaken de berichten worden vertaald naar de NGT.



Figuur 6: Context map