





# Welkom in de sessie “Ontdek de wicked architect in jezelf”



Grete Cysen |  
[grete.cysen@ucll.be](mailto:grete.cysen@ucll.be) |  
0474 27 95 30



Veronique Debeys |  
[veronique.debeys@ucll.be](mailto:veronique.debeys@ucll.be) |  
0485 59 28 86



Lotte Ovaere |  
[lotte.ovaere@ucll.be](mailto:lotte.ovaere@ucll.be) |  
0495 34 78 88



Griet Bouwen |  
[griet@zinspelina.be](mailto:griet@zinspelina.be) |  
0474 88 26 37



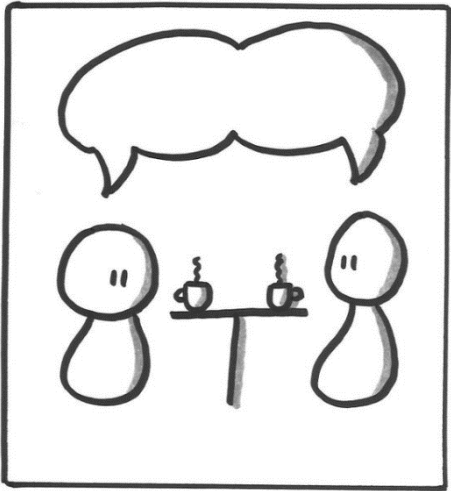
# Agenda



- Kennismaking & introductie
- Complexiteit herkennen
- Omgaan met complexiteit: spel "12 principes van de Wicked Architect"



# Kennismaking & introductie



Als jij een t-shirt zou ontwerpen dat uitdrukt wat voor jou op dit moment in je leven van het grootste belang is, hoe ziet er dat dan uit.

Welke kleuren, beelden, woorden staan daar op?

Per twee





# Complexiteit herkennen



**“Vooraleer we  
de wereld  
kunnen redden,  
moeten we  
eerst leren  
omgaan met  
complexiteit”**



# Wat is een complexe uitdaging?

Een complexe uitdaging wordt gedefinieerd als een uitdaging die moeilijk "op te lossen" is, omdat

- (i) **Intern:** het thema van de uitdaging deel is van een (eco)systeem , m.a.w. deel is van een groter systeem en interageert (zichtbaar en onzichtbaar) met verscheidene andere elementen;
- (ii) **Extern:** er veel groepen belanghebbenden zijn, en elk van deze groepen een ander **perspectief (en belangen)** heeft op de aanpak van het probleem.

Ze worden ook wel 'messes' genoemd en tegenover 'tame problems' geplaatst. Omdat complexiteit steeds **systemisch of holistisch** werkt, en een interventie in één bepaald domein ook vele andere beïnvloedt.

Meer info: <https://www.cimio.ucll.be/welcome-in-the-wicked-world>

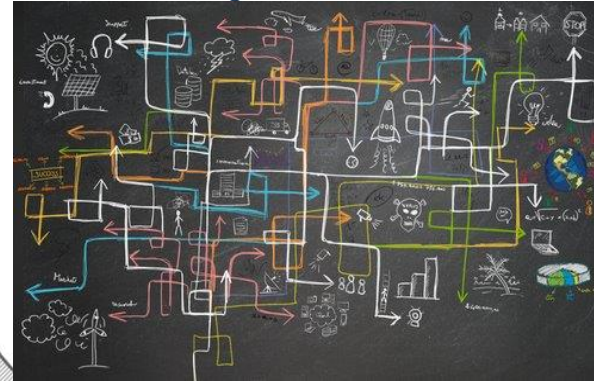


# Complexiteit volgens het Cynefin model

**Complex**



**Complicated**



**Chaotic**



**Simple**

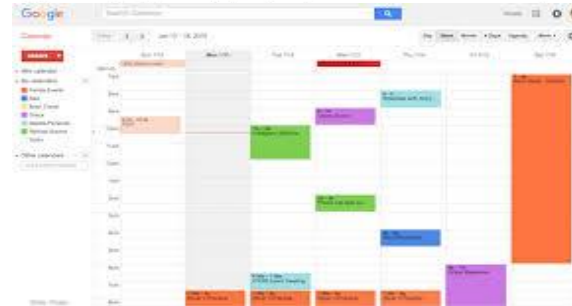


# Cynefin: Voorbeeld context hogeschool

**Complex**



**Complicated**



**Chaotic**



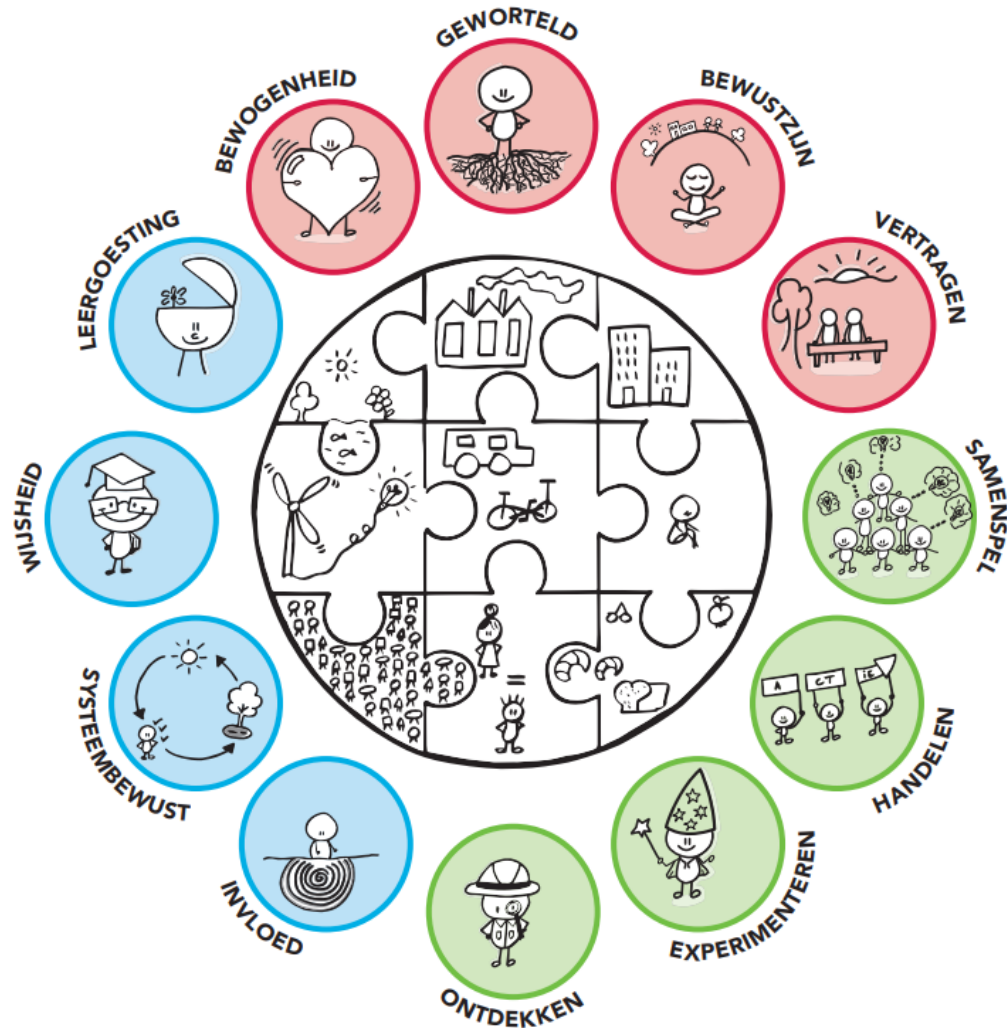
**Simple**





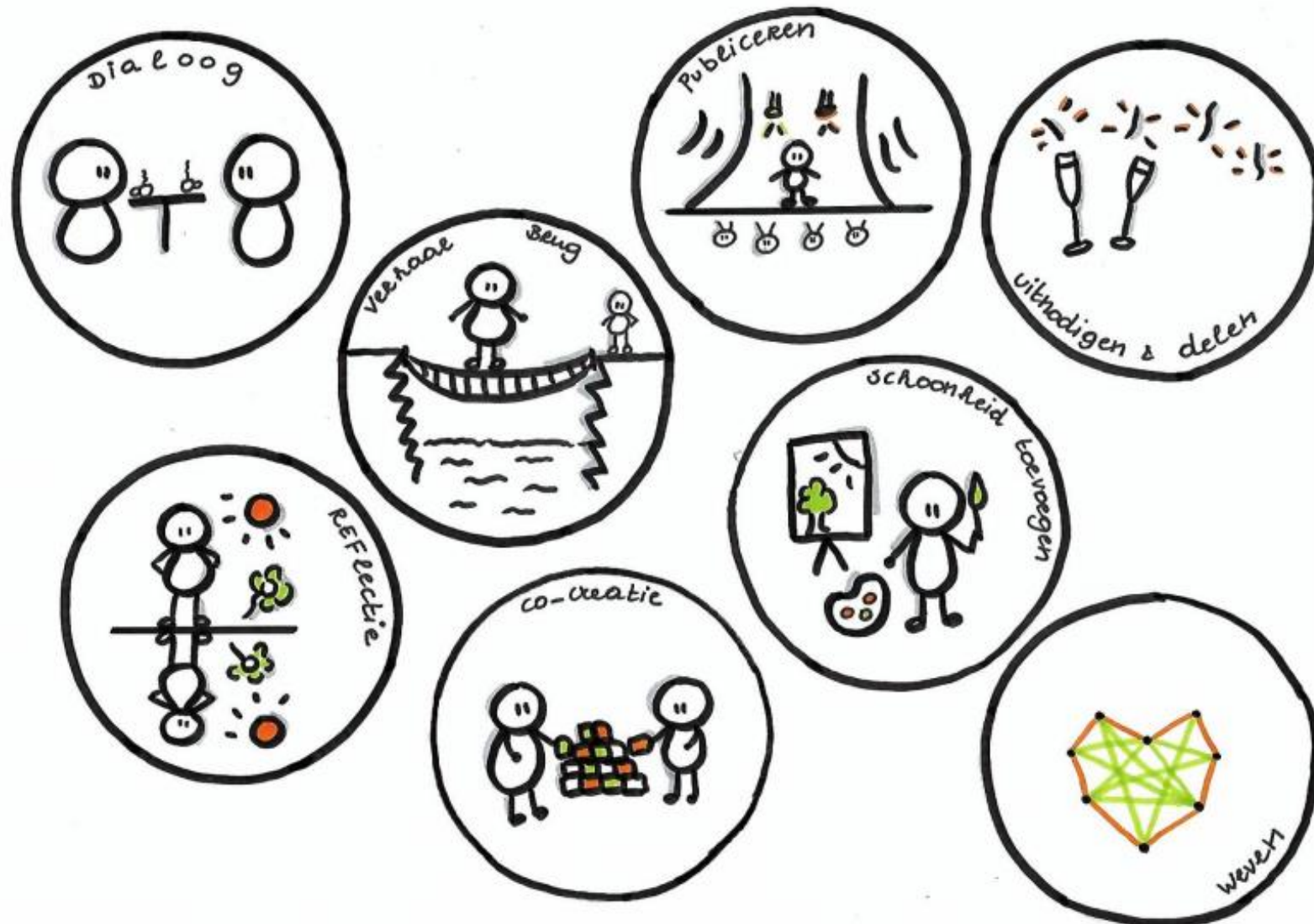
# Omgaan met complexiteit

## 12 principes van de wicked architect





# Principes storyweaving



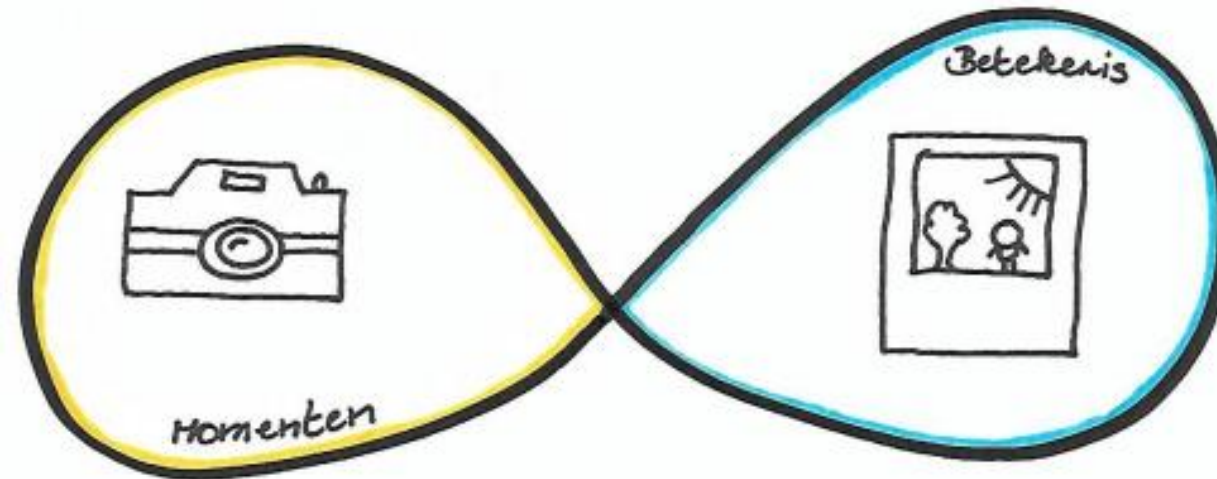


Plek, zintuigen, andere mensen, dingen in de omgeving, gebeurtenissen, verrassingen, gewaarwordingen, ...

Wat kwam in beweging?

Wat veranderde er?

Welke steun heb je ervaren?



"Meem mij mee naar een moment"

Welke conclusies heb je getrokken?

Inzichten, plaats, tijd, mensen, rollen, roeping, drive, kennis, vertrouwen, ...

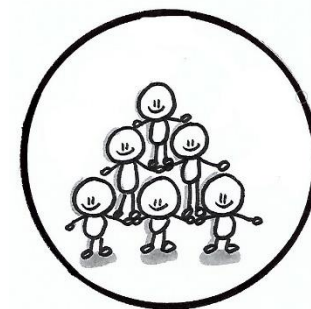
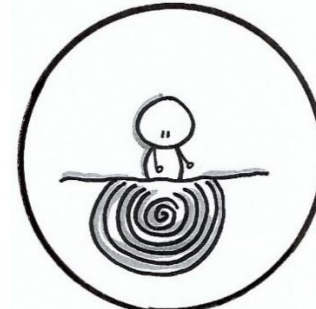
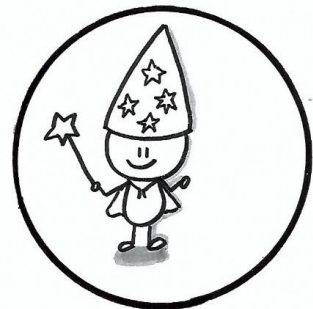
Wat heb je nodig om zo te kunnen handelen?

Welk advies zou je vanuit dit verhaal aan anderen willen geven?



# Verkennen 1 principe

- Per twee
- 1 principe kiezen
- Narratief onderzoek
- 2 x 7 minuten







# Wat nemen we mee?

- Wat vond je van de manier om met elkaar in gesprek te gaan?
- Wat heb je geleerd over omgaan met complexiteit?
- Wat vond je van de vorm/spel?