

Beslis mee over de toekomst van Nederland

Jongeren denken mee over de impact van de coronacrisis

Doe mee met de

DOON - DOK21 - OLC21 - CAN

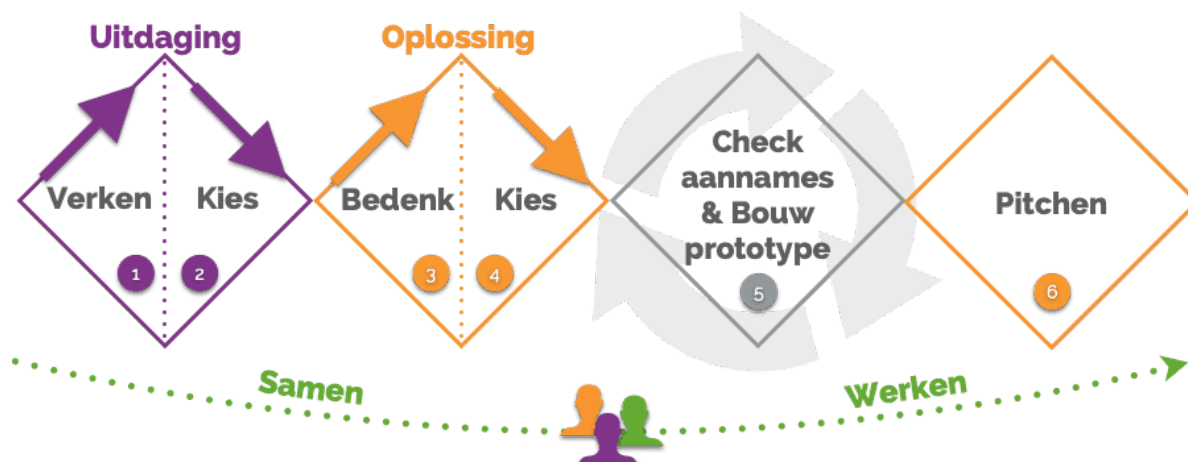
Corona Challenge

18 t/m 25 juni 2020

Schrijf je als team in via
<https://doon.nu/corona>

Programma Corona Challenge

Globaal doorloop je als team de volgende stappen:



Je werkt in een team met elkaar samen. Leer elkaar eerst goed kennen.

Ga dan aan de slag met de volgende stappen:

1. Verken de uitdaging
2. Kies de uitdaging die jullie willen gaan oplossen
3. Bedenk zoveel mogelijk oplossingen voor de uitdaging
4. Kies de oplossing die jullie willen uitwerken
5. Werk jullie oplossing uit en controleer de aannames die jullie gemaakt hebben. Met de feedback die je ontvangt verbeteren jullie je oplossing.
6. Presenteer jullie oplossing in een videoboodschap van maximaal 3 minuten.

De stappen worden hieronder in meer detail beschreven. De stappen hieronder helpen je om tot een creatieve oplossing te komen. Maar, het staat je als team vrij om zelf je eigen weg te zoeken. Kortom, je bent niet 'verplicht' om alle stappen te zetten.

Aan het eind van de challenge worden oplossingen van ieder team als idee ingediend op de website van [Namens Nederland](https://www.namensnederland.nl). Namens Nederland is een initiatief van [NL2025](https://www.nl2025.nl).

Op de website van NL2015 staat: *NL2025 is een beweging waarin onder andere CEO's en leiders uit de culturele en wetenschappelijke wereld, kunst, bedrijfsleven en sport ("Aanjagers") zich op persoonlijke titel vanuit het "pay forward" principe inzetten voor een betere toekomst van Nederland. De "aanjagers" zetten hun kennis, hun ervaring en hun netwerk in om de ideeën die worden ingediend op Namens Nederland nog groter te maken en te realiseren.*

Hulpmiddelen voor het team

Ieder team heeft een captain. De captain is een van de teamleden. Het team bepaalt zelf wie hun captain is. De captain is het eerste aanspreekpunt voor o.a. de begeleiders en de coaches.

De volgende middelen kun je gebruiken:

- Dit **programma** wat je nu aan het lezen bent. Dit programma kun je downloaden via <https://doon.nu/corona>. Dit programma is een leidraad een hulpmiddel. Je mag zelf weten hoe je, met je team, tot een oplossing komt.
- Een **PDF van het DOON Box instructieboekje**. Te downloaden via <https://doon.nu/corona>. In dit boekje worden de technieken uitgelegd die je helpen om tot een creatieve oplossing te komen. In het programma hieronder wordt verwezen naar de kaarten/pagina's in dit boekje.
- **Videochat** via Google Meet. Ieder team heeft zijn eigen url cq. uitnodigingscode in Google Meet. Roep je de hulp in van een coach dan treffen we elkaar via deze url in Google Meet.
- Een **online whiteboard**/tekenbord genaamd Miro.com (desktop en mobiel). Je krijgt van ons de url van het online whiteboard van jullie team. Wij hebben de canvassen (posters) die in het programma hieronder genoemd worden alvast klaar gezet.
- Een **Whatsapp groep**. Alle deelnemers in deze challenge en de begeleiders zitten in deze groep. Heb je een vraag of heb je hulp nodig, stel die dan in deze groep.
- Een instructiefilmpje van Miro staat op <https://doon.nu/corona>.

Via de e-mail ontvang je voorafgaand aan de challenge de volgende gegevens:

- url van **videoboodschap** waarin we challenge aftrappen.
- url van **Google Meets** voor jouw team.
- url van **Miro online whiteboard** voor jouw team.
- een uitnodiging voor de **Whatsapp** groep vind je in Whatsapp zelf.

Begeleiding en coaches

Tijdens de challenge staat er iedere dag van **10.00 tot 13.00 uur** een team van mensen voor je klaar om je te helpen. Deze personen zijn:

Martijn Kathmann - contactpersoon Stichting DOK21

Nancy Hofmann - contactpersoon Stichting Creative Action Now

Berry Groenendijk - Innovatiecoach DOON

Erwin Niedevelde - Innovatiecoach DOON

Wim Barendregt - Innovatiecoach DOON

Je bereikt deze personen via de **Whatsapp groep**.

Donderdag 18 juni 2020

Introductie en uitleg van de challenge

Videoboodschap bekijken waarin in de challenge wordt uitgelegd.

Leer je team kennen

Gebruik kaart 1A: **Select a Team** en het **Team Canvas** om te bespreken:

- Wat is ieders persoonlijke doelstelling om mee te doen met de Challenge?
- Waar is ieder teamlid goed in en welke rol zou jij willen oppakken?
- Welke waarden vind ieder van jullie belangrijk?
- Welke regels en afspraken maken we met elkaar? Anders gezegd: hoe willen jullie met elkaar omgaan?
- En als laatste: wat is jullie gezamenlijke doel als team?

Uitdaging verkennen

Gebruik kaart 8b: **Creatieve technieken**

- Bedenk als team welke uitdagingen er zijn.
 - Welke problemen ben je tegengekomen tijdens deze coronacrisis?
 - Hoe maken we Nederland toekomstbestendig?
 - Hoe kunnen we in de toekomst beter omgaan met een virusuitbraak? Wat moeten we dan wel doen? En wat vooral niet?
- Gebruik de creatieve technieken **braindump**, **onrealistische wensdroom** en **brainwriting** om zoveel mogelijk uitdagingen en problemen op te schrijven. Geen probleem is te groot, geen uitdaging te lastig. Schrijf zoveel mogelijk op.
- **LET OP:** denk, nog niet, in oplossingen. Bedenk je toch een oplossing, schrijf die dan op en leg dat idee dan even opzij voor later.
- **Clusteren:** Je hebt nu veel interessante uitdagingen en problemen. Hang bij elkaar wat bij elkaar hoort.

Vrijdag 19 juni 2020

Uitdaging kiezen

Gebruik kaart 8A - onderaan de pagina: **Stipstemmen** (kan in Miro)

- Kies nu als team de uitdaging waar jullie een oplossing voor gaan bedenken. Maar, hoe kies je?
- Kies het probleem of die uitdaging waarmee degene die het probleem ervaart (jij, jongeren, ouderen, Nederland, etc.) het meest geholpen is als nu juist dát wordt opgelost.
- Om de keuze sneller te laten verlopen, gebruik **stipstemmen**.
- Als er een duidelijke winnaar is na het stipstemmen: prima!
- Kom anders tot een top 3 van uitdagingen en discussieer dan onderling over welk probleem/uitdaging uit de top 3 jullie gaan oppakken.

Beschrijf voor wie je de oplossing bedenkt

Gebruik kaart 5: **Who is Buzz Aldrin**.

- Jullie hebben jullie uitdaging gekozen.
- Voor wie gaan jullie de uitdaging oplossen? Wie is de zg. eindgebruiker? Of anders gezegd: wie is jullie 'klant'?
- Maak van deze persoon een **persona** (kaart 5). Het maken van een persona helpt je om je in te leven in de persoon die het probleem of de uitdaging ervaart. Hierdoor kun je straks ook een betere oplossing bedenken voor die persoon.

Beschrijf een dag in het leven van...

Gebruik kaart 4: **Take a tour**

- Optioneel (kaart 4): om je nog beter in te leven in die persoon beschrijf "een dag in het leven van..." Wellicht ontdek je punten/momenten op een dag waarin deze persoon problemen ervaart. Markeer die punten/momenten. Je kan hier straks wellicht oplossingen voor bedenken.

Maandag 22 juni 2020

Jullie weten nu heel duidelijk voor welk probleem/uitdaging jullie een oplossing gaan bedenken. Je weet ook voor wie je het probleem oplost. Jullie hebben je écht ingeleefd in de persoon die het probleem ervaart.

Jullie gaan nu aan de slag met het bedenken van een oplossing.

Oplossingen bedenken

Gebruik kaart 8B: **Creatieve technieken**

- Bedenk als team zoveel mogelijk oplossingen.
- Gebruik de creatieve technieken **braindump**, **onrealistische wensdroom** en **brainwriting** om zoveel mogelijk oplossingen op te schrijven.
- **Let op:** Geen idee is te gek. Ga niet in discussie over de ideeën. Kraak geen ideeën van anderen af. Elk idee, hoe gek ook, is oké. Als iemand een idee opschrijft, mag je om een toelichting op het idee vragen.
- Als je een team van 5 mensen hebt, dan heb je op een gegeven misschien wel 100 of meer ideeën bedacht.
- **Clusteren:** Je hebt nu veel interessante uitdagingen en problemen. Hang bij elkaar wat bij elkaar hoort.

Oplossing kiezen

Gebruik kaart 8A - onderaan de pagina: **Stipstemmen**.

- Kies nu als team de oplossing waar degene die het probleem ervaart het meest mee geholpen is.
- **Let op:** laat je in je keuze voor een oplossing **niet** belemmeren in hoe lastig de oplossing te realiseren is. Juist die oplossing die het moeilijkst zijn om te realiseren zijn het meest interessant om daadwerkelijk op te lossen.
- Om heel veel discussie onderling te voorkomen. Gebruik **stipstemmen**.
- Als er een duidelijke winnaar is na het stipstemmen: prima!
- Kom anders tot een top 3 van uitdagingen en discussieer dan onderling over welk probleem/uitdaging uit de top 3 jullie gaan oppakken.

Dinsdag 23 juni 2020

Jullie weten nu duidelijk voor wie je welk probleem gaat oplossen. En je hebt ook een oplossingsrichting en/of een oplossing bedacht.

Het is nu tijd om je oplossing verder uit te werken. Dat doe je door twee stappen te zetten. Beide stappen vullen elkaar aan.

- Aannames checken
- Een prototype maken van je oplossing en de feedback die je ontvangt bij het checken van je aannames verwerken in je oplossing.

Aannames controleren

Gebruik kaart 9: **Yeah That's What You Think**

- Volg de instructies die op de kaart staan.
- Ga op zoek naar de top 3 van Meest Risicovolle Aannames.
- Check de aannames in de top 3.
- Het controleren van de aannames kan op verschillende manieren. Bijv. door informatie op te zoeken op internet, een deskundige een vraag te stellen of een interview te doen met jouw 'klant'.

Prototype maken

Gebruik kaart 11: **Shaping the experience**

- Maak een prototype van jullie idee.
- Een prototype kan een tekening zijn, een verhaal, een presentatie, een video, etc.
- Doel van het prototype is dat anderen zich heel gemakkelijk een voorstelling kunnen maken van jullie oplossing.
- Verwerk de **feedback** die je ontvangt vanuit het checken van de aannames.

(Optioneel) Test je prototype

Gebruik kaart 12: **Gotta test it!**

- Als je tijd hebt, dan is het mooi als je jullie prototype test bij de "persona" voor jullie de oplossing maken.
- Ervaring leert dat dit altijd hele waardevolle informatie oplevert. De "persona's" (eindgebruiker, klant, etc.) doet en denkt dingen die je helemaal niet verwacht had en waar je wél rekening mee moet houden in jullie oplossing.

Woensdag 24 juni 2020

Jullie oplossing krijgt al vorm. Je hebt al een aantal aannames gecontroleerd. Maak de controles op je aannames af en maak jullie prototype af.

Verdeel het werk in je team. De een maakt het prototype af en ander begint al met de eindpresentatie, de pitch.

De pitch, je eindpresentatie, maken

Gebruik kaart 14: **Pitch it!**

- Met je eindpresentatie of je pitch overtuig je anderen ervan dat jullie een geweldige oplossing hebben voor een probleem dat het verdient om opgelost te worden.
- **Let op:** in kaart Pitch It wordt gesproken over een "duurzaam businessmodel". Til hier niet te zwaar aan. Geef vooral aan welke maatschappelijke voordelen jullie oplossing heeft en geef eventueel aan wat de kostencomponenten in jullie oplossing zijn. Blijf voor nu even weg van harde getallen. Voorbeelden van kostencomponenten zijn: er moet een website gebouwd worden of een mentor besteedt 2 uur per week tijd of er moeten iPads worden aangeschaft.
- **Je eindpresentatie bestaat uit:**
 - a. Een videopresentatie van maximaal **3 minuten**.
 - b. Plus een korte(!) geschreven pitch van maximaal een half(!) A4-tje. Houd dit stukje kort, maar wel informatief. Probeer echt in een paar zinnen het probleem én jullie oplossing te schetsen. Deze tekst gebruik je om je idee bij idee.namensnederland.nl in te dienen. **Let op:** vergeet niet om de namen van al jullie teamleden te vermelden.

Donderdag 25 juni 2020

Dit is de laatste dag. Zet de laatste puntjes op de i. Vandaag moet jullie presentatie zijn ingeleverd.

Voor **13.00 uur** dienen de volgende zaken te zijn afgerond.

1. Lever jullie videopresentatie in. Dat kan op meerdere manieren:
 - a. Via <https://wettransfer.com>. Stuur de WeTransfer link via e-mail naar info@doon.nu. DOON zet de video van alle teams op haar Youtube kanaal en op de pagina <https://doon.nu/corona>.
 - b. Lukt de WeTransfer niet, upload dan je video naar je eigen YouTube kanaal en stuur de link van de video naar info@doon.nu.
2. Stuur je geschreven, korte pitch (half A4-tje) naar info@doon.nu
3. Het team dient het idee in bij <https://idee.namensnederland.nl/nl-NL/projects/hoe-ziet-jouw-nieuwe-nederland-eruit-denk-en-doe-mee/process>.
 - a. Maak een login aan.
 - b. En 'Voeg idee toe'
 - c. Volg de instructies. Heb je hulp nodig? Vraag om hulp via de Whatsapp groep.
 - d. Vergeet niet de url naar jullie videopresentatie te vermelden in de tekst. Kun je jullie video niet vinden op het DOON Youtube kanaal, vraag dan even om hulp.