

projectwiel dragon dreaming

DISCLAIMER

Het project design Dragon Dreaming is ontwikkeld in de jaren tachtig in Perth, Australië. Door John Croft, Vivianne Elanta en anderen. Het is oorspronkelijk gebaseerd op de leefwijze van de Aboriginals en het westers managementdenken. In 2006 is de methode naar Europa gekomen (via de eco-dorpen). Tegenwoordig wordt het wereldwijd gebruikt.

Het holistische, non-liniaire aspect van het projectwiel en de nomadische stijl van organiseren maakt het zeer geschikt voor de tijd waarin we leven. Aansluitend bij dit gedachtengoed staat de methodiek gelicenseerd onder **Creative Commons**. Wat wil zeggen dat je het altijd mag gebruiken, delen, en inzetten zonder daar toestemming voor te vragen. Het is *wel* belangrijk dat je daarbij de bron blijft benoemen, en niet doet alsof het door jou bedacht is (dat is bovendien niet erg lief).

MAAK EEN MOOIE WERELD!

lieve groet, Annette Dölle

projectwiel dragon dreaming

HOE GEBRUIK JE DEZE KAARTJES?

Je vindt hier alle stages, stappen en korte toelichtingen bij gebruik van het Projectwiel. Dit projectwiel is de basis van waaruit project design Dragon Dreaming is opgebouwd.

Binnen dit non-liniare proces kun je met het projectwiel ontelbaar veel variaties van processen doorlopen. Het dient tevens als basis om het procesverloop van een project neer te zetten (let op! Dit is niet statisch: een design is dienend, nooit leidend).

Voor de volledigheid: Dragon Dreaming kent naast dit projectwiel een sterke bedding van visie, aangevuld met integratieve werkvormen.

Die vind je *niet* in dit document.

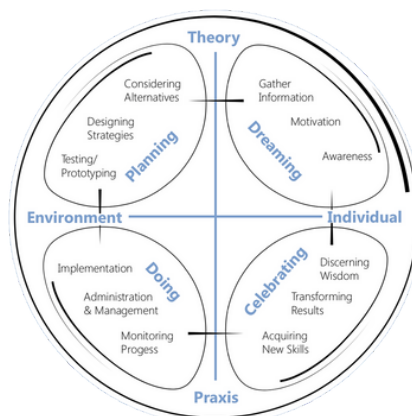
MAAK EEN MOOIE WERELD!

HET PROJECT DESIGN IN EEN NOTENDOP

Visionair opgebouwd – vanuit de leefwijze van Aboriginals en het westers managementdenken – zijn er meerdere werkvormen te passen in het holistische proces. Zo kozen we op een brandweerkazerne voor een levensgroot kan-ban (2x4m) in plaats van een ‘karabirrdt’, waar dromen via idee-briefjes aan wasknijpers verschoven werden van het ene naar het andere bord. Bij een internationale organisatie maakte ik online een systeem waar iedereen snel 'gevierd' werd als er taken gedaan waren. En bij een organisatie die bouwden aan een website voegden we het *scrum* proces toe. **Geen enkele route is de enige optie(!)** De kunst is om de juiste en authentieke eigenheid te vinden. Een starre houding ten opzichte van methoden maakt elke methode uiteindelijk onbruikbaar. Het ligt daardoor vaker aan de gebruiker dan de werkwijze waar het hiaat zich bevindt. Het antwoord is een attitude voor het voortdurende proces.

HOE WERKT DE METHODE ALS WE GEDRAGSWETENSCHAPPELIJK KIJKEN?

Het hangt sterk af van de cognitieve kennis van een team op welke manier *Dragon Dreaming* ingezet wordt: Een team zonder gedragswetenschappelijke kennis handelt anders dan een team waar processen uitgekristalliseerd zijn en communicatieve processen transparant lopen. Dragon Dreaming maakt pragmatisch gebruik van werkvormen waardoor processen die normaliter in de *onderstroom* blijven liggen naar boven kunnen komen. Dit kan tevens frictie zichtbaar maken dat ongemakkelijk ervaren wordt, waardoor communicatieve vaardigheden noodzakelijk worden. Vervolgens kun je elke gedragswetenschap linken aan het design. DragonDreaming heeft de werkvormen zo ontwikkeld dat de neuropsychologie, netwerk analyse en organisatieprincipes er net zoveel ruimte in vinden.



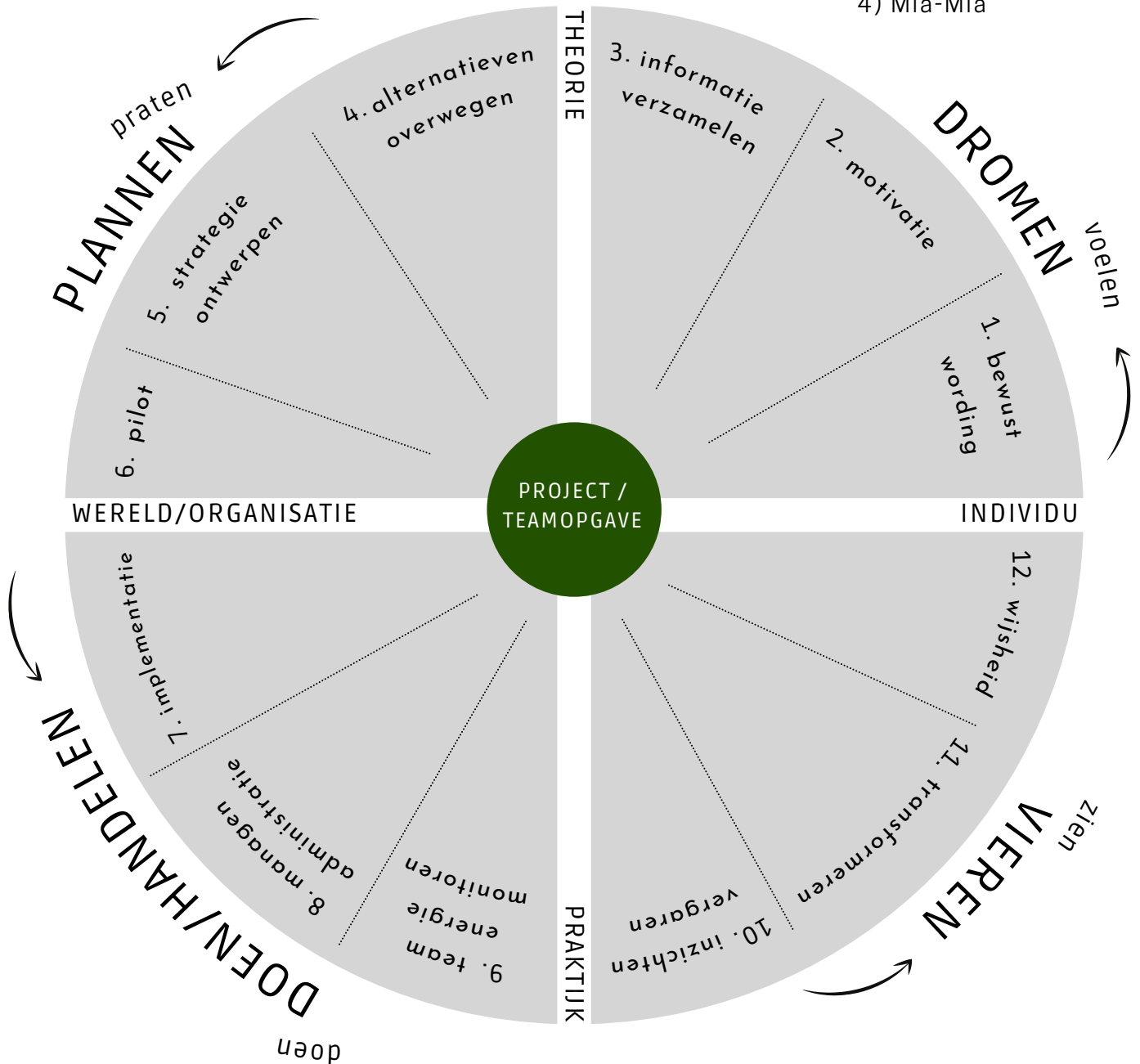
PROJECT- & PROCESWIEL

Werkvormen:

- 1) ThemaTetris
- 2) Stip a/d Horizon
- 3) Karabirrdt

Werkvormen:

- 1) Aha-Momenten
- 2) Pinakari
- 3) Creatiecirkel
- 4) Mia-Mia



Werkvormen:

- 1) Monitor tools
- 2) (online) management tools

Werkvormen:

- 1) Reflectie tools
- 2) Djirip-Djirip

INDIVIDU

WERELD

THEORIE

PRAKTIJK

DROMEN

PLANNEN

DOEN

VIEREN

PROMEN

INDIVIDUEEL & IN THEORIE/GEDACHTEN

ZINTUIGELIJK: VOELEN

BREIN: PERFORMALE BREIN

PLANENEN

IN DE WERELD/ NAAR BUITEN & THEORETISCH
ZINTUIGELIJK: PRATEN / MOND
BREIN: VERBALE BREIN

DOEN

IN DE WERELD/ NAAR BUITEN & PRAKTISCH
ZINTUIGELIJK: HANDELEN
BREIN: VERBALE BREIN

VIEREN

INDIVIDUEEL / SOLO & PRAKTISCH

ZINTUIGELIJK: ZIEN

BREIN: PERFORMALE BREIN

BEWUSTZIJN

DROMEN 1

MOTIVATIE

DROMEN 2

INFORMATIE VERZAMELEN

DROMEN 3

VOELEN

DROMEN

ALTERNATIEVEN OVERWEGEN

PLANNEN 4

STRATEGIE ONTWERPEN

PLANNEN 5

PILOT / PROTOTYPE TESTEN

PLANNEN 6

PRAATEN

PLANNEN

IMPLEMENTEREN

DOEN 7

MANAGEN VAN DE TAKEN

DOEN 8

MONITOREN VAN HET TEAMGELUK

DOEN 9

HANDELEN

DOEN

INZICHTEN VERGAREN

VIEREN 10

TRANSFORMEREN NAAR LESSEN

VIEREN 11

WIJSHEID OOGSTEN

VIEREN 12

ZIEN

VIEREN