

# Ontwerpprincipes voor slimme netwerkacties

Versie 1.0, Augustus 2020

[Paul van der Cingel](#)

Networkwever

Alle foto's vrij van auteursrecht van Pixabay.com

# Tijd voor actie

Wat is er nodig om in een netwerk mensen tot actie te brengen? Er zijn mensen die geloven dat je niet meer nodig hebt dan een inspirerende bijeenkomst met gemotiveerde en capabele mensen.

Helaas is er meestal meer nodig. Zelforganisatie verschijnt niet vanzelf.

In deze dia's zie je enkele ontwerpprincipes voor slimme netwerkacties. 'Slim' in de betekenis van 'bijdragend aan een cultuur van zelforganisatie'.



Redefining "activism": What is it that I want to activate today with the power of my attention and intention?"  
- May East

# Veelgestelde Vragen

1. Waarom dat woord “slimme”?  
Ik gebruik dit met opzet om het verschil met het bekende SMART acroniem aan te geven. Het motto is: niet SMART, wel clever.
2. Zijn deze ontwerpprincipes evidence based?  
Nee. In plaats van evidence based practice gaat het eerder om practice based evidence.
3. Waar kan ik delen wat ik geleerd heb door het gebruik van deze principes?  
Waar je maar wilt. Belangrijker dan waar je deelt, is dát je deelt. Een mogelijk platform is <https://networkweaver.com/>. Mail in dat geval June Holley.



# Ontwerpprincipe 0 : Krijg in beeld wat er al speelt

Voordat je overgaat tot actie is het goed eerst met mensen in het netwerk bijeen te komen om in kaart te brengen wat er al speelt. Dat voorkomt misverstanden en onnodig dubbel werk. Vergelijk het met een sportwedstrijd of een game:

De bedoeling van het spel, de regels en het speelveld :

- Wat is het complexe vraagstuk?
- Waarom komen we bij elkaar?
- Wat willen we bereiken?

Spelers:

- Wie zijn de belanghebbenden, en hoe zijn zij onderling verbonden?
- Netwerkvisualisatie is hierbij nuttig!

Spelverloop:

- Wat is er gebeurd tot dusver?



# Ontwerpprincipe 1 : Klein maar fijn

Houd je actie zo eenvoudig mogelijk. Het wordt al snel genoeg ingewikkeld en dat dempt de actiebereidheid

- Bijv. het vinden en benaderen van een nieuwe potentiële deelnemer in het netwerk
- Of: deskresearch om in beeld te krijgen wat er speelt in vergelijkbare netwerken in andere buurten, steden, regio's of landen

Houd je actie zo klein mogelijk

- Weet dat in netwerken kleine veranderingen 'viraal' kunnen gaan en snel kunnen winnen aan kracht en verspreidingsgebied
- Plan niet te ver vooruit. Dit dwingt je om snel anderen in het netwerk bij te praten en dat draagt bij aan het behoud van momentum.



## Ontwerpprincipe 2 : Werk samen

Verklaar je samen met iemand anders expliciet tot eigenaar van de actie

- Werk bij voorkeur in duo's en minder in grotere projectteams
- Eigenaarschap betekent expliciet laten weten aan de rest van het netwerk dat jullie twee in actie komen.

Werk samen met iemand die je (nog) niet zo goed kent

- Op die manier bouw je met de eenvoudige actie vertrouwen op. En dat maakt het makkelijker om later meer en/of omvangrijkere acties uit te voeren.



## Ontwerpprincipe 3 : Meer waarde creëren, minder probleemoplossen

Een netwerkactie creëert waarde, maar lost niet per se een probleem op

- Het lijkt een beetje op “crossing a river by feeling the stones”. Je boekt stap voor stap voortgang. Je hebt weliswaar een globaal idee waar je naar toe wilt, maar je kunt niet exact je route uitstippelen. Je pad hangt immers af van hoe stabiel je staat op de stenen van je vorige stap.
- Elke stap creëert waarde: hij brengt je dichterbij de andere oever. Hij lost echter niet in één keer het probleem op.



Credits:  
“value creator” inspired by Wendesheim  
River metaphor inspired by a quote by Deng Xiaoping

## Ontwerpprincipe 4 : Blijf meespelen

Een netwerkactie is altijd verbonden met een grotere beweging in het netwerk

- Zorg ervoor dat je anderen in het netwerk kunt uitleggen wat de verwachte waarde van jullie actie is.
- Het beeld van twee vogels in een grote zwerm kan helpen. Jullie twee komen in actie, terwijl je ook in de gaten houdt hoe jullie beweging zich verhoudt tot de grote zwerm. Hoewel een zwerm voortdurend verandert van vorm, blijft hij een min of meer samenhangend geheel.





## Ontwerpprincipe 5 : Nodig uit tot een vervolg

Een netwerkactie nodigt altijd uit tot een vervolg

- Je actie moet nog beginnen, maar beeld je nu al in dat je de uitkomst deelt met anderen. Wat kun je nu al inbouwen, zodat mensen gaan vragen: wat nu?
- Jullie twee hoeven niet per se bij dat vervolg betrokken te zijn
- Journalistieke hulpvragen kunnen je inspireren om belangstelling voor een follow up te bevorderen:
  - Wie ook (... kunnen we benaderen om...)?
  - Wat ook (...kunnen we uitzoeken)?
  - Waar ook (...zijn interessante case studies te vinden)?
  - Wanneer ook (... gebeurden dit soort ontwikkelingen)?
  - Waarom ook (...zou dit gebeurd kunnen zijn)?
  - Hoe ook (...zouden anderen dit probleem aangepakt hebben)?



# Ontwerpprincipe 6 : Bouw meteen een AAR in

Een AAR is een After Action Review

Je actie moet nog starten, maar laat anderen nu al weten

- Wanneer
- Hoe
- En met wie je de uitkomsten, opbrengsten en geleerde lessen wilt gaan delen



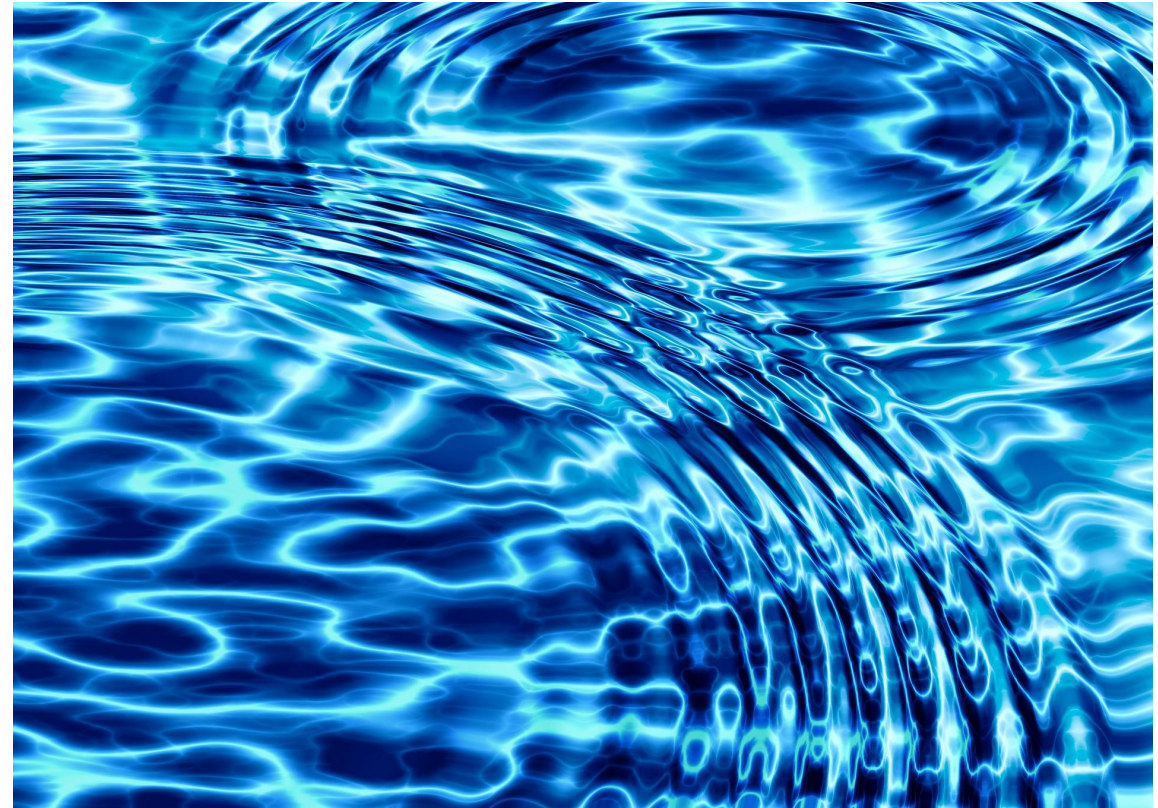
Credit:  
After Action Review

## Ontwerpprincipe 7 : Deel ook wat je leert

Hopelijk levert jullie actie concrete, inhoudelijke uitkomsten op, zoals meer middelen, betere oplossingen of nieuwe mensen die aanhaken.

Maar tijdens je actie zul je ook dingen leren. Deel die vooral ook! Vaak gaat het om verrassingen. Hetzij mooie (bijvangst), hetzij minder mooie (ongewenste neveneffecten). In termen van een sportwedstrijd of een game:

- Leerde je meer over het doel, de regels of het speelveld?
- Leerde je meer over de spelers?
- Leerde je meer over het spelverloop?



## Ontwerpprincipe 8 : Pak een voorbeeldrol

Practice what you preach en vertoon het gedrag dat je van anderen ook graag wilt zien

- Durf je geleerde lessen te delen (zelfs al liep het fout)
- Probeer uiting te geven aan items van de Netwerkwever vragenlijst. Beter nog: kies er één en vertel de mensen in het netwerk dat je hieraan de komende tijd gaat werken
- Wees 'speels'
  - Werk meer alsof je een spel speelt, en minder alsof je een puzzel oplost
  - Maak ruimte voor plezier
  - Waardeer verrassingen als momenten om iets van te leren

