[2.02]

Curriculum Ontwikkelingen

Uitgangspunten voor het herontwerp van CMD Amsterdam

1. Waarom een herontwerp? ... 2

2. De opdracht ... 2

3. Uitgangspunten van het nieuwe curriculum ... 3

3.1 Ontwerpen en complexiteit ... 3
3.1.1 Het speelveld ... 3
3.1.2 Complexiteit en Niveauopbouw ... 8
3.1.3 Opbouw in niveau van de competenties ... 9
3.1.4 Opbouw in Complexiteit en Zelfstandigheid ... 12
3.1.5 Het Speelveld en het ZelCom-model ... 13

3.2 Didactiek en toetsing ... 14
3.2.1 Competentiegericht leren en toetsen in het nieuwe curriculum ... 14
3.2.2 Geïntegreerde onderwijseenheden ... 15
3.2.3 Formatief handelen ... 15
3.2.4 Krachtgericht en didactisch coachen ... 20
3.2.5 Competentiegericht toetsen ... 21

3.3 Leeromgeving ... 23
3.3.1 De leergemeenschap ... 23
3.3.2 Leerklimaat ... 23
3.3.3 Multidisciplinaire onderwijsteams ... 24

4. Het ontwerp van het nieuwe curriculum ... 25

4.1 Meer samenhang ... 26

4.2 Opzet van de blauwdruk ... 27

4.3 Omschrijving van de blokken en semesters ... 30

5. Ontwikkelings-/scholingsplan ... 34

5.1 Didactische bekwaamheid ... 34

5.2 Toetscyclus ... 35

5.3 Toetsbekwaamheid ... 35

5.4 Concept heidagen ... 35

1. Waarom een herontwerp?

De onderwijsvernieuwing van het curriculum van CMD is nu echt begonnen. We vertrokken vanuit een luxepositie, er gaat erg veel goed: Studenten zijn blij, vooral met de sfeer op school en met de deskundigheid en benaderbaarheid van het docententeam.

Tegelijkertijd zien we het werkveld snel veranderen. De afhankelijkheid van digitale producten wordt steeds groter. We leiden niet alleen bekwame studenten op die robuuste websites kunnen maken, maar leren studenten vragen te blijven stellen, 'nee' te durven zeggen en ideeën te verwezenlijken. CMD Amsterdam leidt kritische ontwerpers op die digitale producten maken voor een complexe samenleving. Zie de visie van CMD Amsterdam (2023). Deze visie vormt de inhoudelijke ruggengraat voor het denken over een nieuw curriculum en de daaruit voortkomende praktijk.

Afgezien van de veranderingen in het werkveld ervaren onze studenten in het huidige programma een gebrek aan samenhang en een hoge toetsdruk. In de midterm review (2023) kwam naar voren dat er een beter toetshuis nodig is en een meer formele feedbackcultuur. Om studenten meer inzicht te geven in hun niveau en ontwikkeling is gekozen voor competentiegericht onderwijs en toetsing.

Tot slot is het de ambitie van de HvA om een flexibeler programma en grotere onderwijseenheden te realiseren. [1]

2. De opdracht

Dit heeft geleid tot de vraag een samenhangend, competentiegericht curriculum te ontwerpen, met grotere onderwijseenheden, waarin studenten leren ontwerpen voor een complexe wereld. Het MT heeft de wens uitgesproken om vooral het goede te behouden, zowel uit het fundament als uit de minoren. Blokken in het fundament moeten binnen semesters spiegelbaar blijven, het fundament blijft 1,5 jaar en de werkdruk van studenten en docenten mag niet omhoog. Tijdens een pilot is al een herontwerp van jaar 2 semester 2 gemaakt. De focus ligt nu op de zes blokken van het fundament. Later wordt ook naar andere onderdelen van het curriculum gekeken.

[1] Afspraak 1 uit het Onderwijs- en toetsbeleid van de HvA (2022): 'We geven student regie over het eigen leerpad', waarmee onder andere wordt gestimuleerd dat studenten onderwijseenheden (van bij voorkeur 15 EC) met andere opleidingen uit kunnen wisselen en mensen uit het werkveld in staat gesteld worden om losse onderwijseenheden bij opleidingen te volgen.

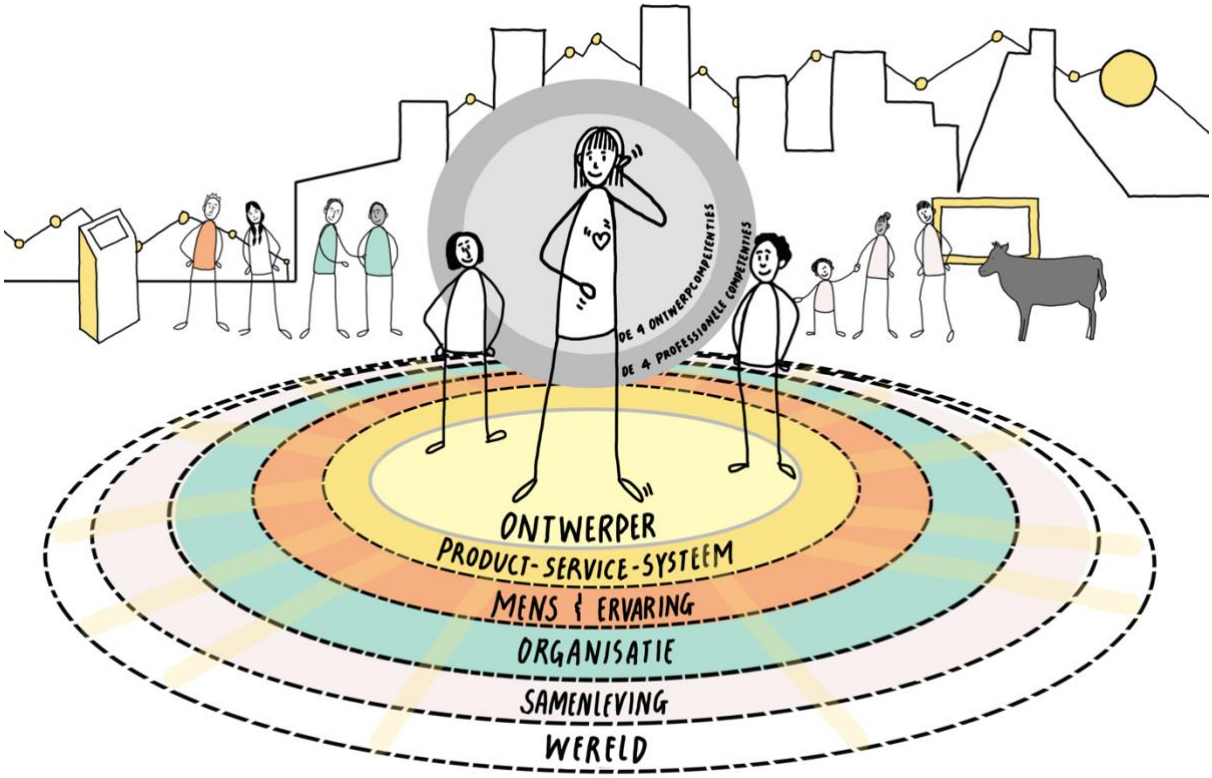
3. Uitgangspunten van het nieuwe curriculum

In dit hoofdstuk lichten we toe welke didactische en inhoudelijke uitgangspunten we hebben geformuleerd om tot een ontwerp voor een nieuw curriculum te komen.

In paragraaf 3.1.1 presenteren we het speelveld waarbinnen de ontwerper zich begeeft. In paragraaf 3.1.2 leggen we uit hoe toenemende complexiteit in zowel didactiek als inhoud door het hele curriculum verweven is en hoe dit bijdraagt aan de leerervaring. In paragraaf 3.2 bespreken we hoe competentiegericht onderwijs en toetsing en formatief handelen bijdraagt aan het creëren van een zelfstandige en kritische ontwerphouding bij studenten en welke coachingsstijlen we hiervoor gaan gebruiken. Als laatste benadrukken we in paragraaf 3.3 het belang van de leeromgeving omdat een inspirerende omgeving de basis vormt voor leren en ontwikkelen.

3.1 Ontwerpen en complexiteit

3.1.1 Het speelveld



Figuur 1: het speelveld van CMD Amsterdam verbeeld door Charley Muhren

Een goed ontworpen digitaal product is niet alleen goed ‘gemaakt’, maar moet ook passen in een context: het moet bruikbaar en toegankelijk zijn, rekening houden met wensen en eisen, maar ook met gedrag van gebruikers en organisaties. Het moet passen binnen bestaande (technologische) systemen en qua impact wenselijk zijn op maatschappelijk- en wereldniveau.

Een CMD’er zal als ontwerper van digitale producten en diensten dus kennis moeten hebben van, onderzoek moeten doen naar en rekening houden met deze verschillende contexten. Deze zijn gerepresenteerd in het speelveld van ontwerpen. Het toont alle ‘ringen’ die bij het ontwerpen van belang zijn en dient naast de competenties ook als onderlegger voor alle kennis, vaardigheden en houdingsaspecten die een CMD-student moet opdoen.

Het speelveld van CMD Amsterdam is gebaseerd op het Landelijk Beroeps- en Competentieprofiel van CMD (2021). Bij het ontwerpen van elke nieuwe onderwijseenheid dient het speelveld als onderlegger.

Het speelveld van CMD toont de multidimensionale werkelijkheid van ontwerpen. De vier ontwerpcompetenties[2] zijn onlosmakelijk verbonden met elke ring van het model. Samen met de professionele competenties zorgen ze ervoor dat studenten niet alleen technologische en creatieve vaardigheden ontwikkelen, maar ook een diepgaande verantwoordelijkheid dragen voor de sociale, culturele, ecologische en economische impact van hun ontwerpen. Dit biedt een solide basis voor het opleiden van ontwerpers die flexibel en verantwoordelijk kunnen handelen in een snel veranderende wereld.

Uitgangspunt in het speelveld is dat ontwerpers - alleen of in (multidisciplinair) teamverband - meestal ten dienste van een belanghebbende, digitale producten en diensten maken voor mensen. De eerste drie ringen van het speelveld zijn dus onlosmakelijk met elkaar verbonden.

Hoe de ringen van het speelveld terugkomen in de opbouw van het onderwijs wordt uitgelegd in het hoofdstuk ‘complexiteit’.

Het speelveld bestaat uit de volgende ringen:

Ring 1: Ontwerpen en de ontwerper

Deze ring vormt het hart van het model: niet omdat ontwerpen het belangrijkste is in de wereld, maar omdat in de opleiding de ontwerpstudent en aankomend professional centraal staat.

Onder deze ring vallen de volgende elementen:

[2] Oriënteren en begrijpen, Verbeelden en conceptualiseren, Protoypen en uitwerken en Evalueren.

- Zelfkennis: een ontwerper is in de eerste plaats een mens: met specifieke talenten en voorkeuren; een achtergrond, waarden, cultuur, ervaringen, ideeën en gevoelens. Het is belangrijk dat de student zichzelf leert kennen. Vanuit welk perspectief kijkt deze naar andere mensen, de samenleving en de wereld?
- Competentieontwikkeling: de kennis, vaardigheden en de houding die een ontwerper moet ontwikkelen zoals geformuleerd in de CMD-competenties. Deze bestaan uit de vier ontwerpcompetenties Oriënteren en begrijpen, Verbeelden en conceptualiseren, Prototypen en uitwerken en Evalueren. Daarnaast de vier professionele competenties: Samen ontwerpen, Georganiseerd en professioneel ontwerpen, Persoonlijk en geëngageerd ontwerpen en Vakkundig en onderzoekend ontwerpen (zie voor een gedetailleerde omschrijving het hoofdstuk competentiegericht leren en toetsen).
- Methodologische en procedurele kennis over het ontwerpproces en het leren kennen van - de geschiedenis en ontwikkeling van - het beroepenveld en ontwerpen als discipline.
- Het ontwikkelen van een ontwerphouding: zoals geformuleerd in de visie van CMD Amsterdam (2023).

Ring 2: Digitale producten en diensten

Deze ring staat voor het concrete ervaarbare product dat ontwerpers creëren: een breed scala aan media, uitingen en ervaringen, dat vrijwel altijd ten dienste van een belanghebbende wordt ontworpen als interface, interactie- en communicatiemiddel (tussen mensen en mensen of tussen mensen en systemen).

Wat in deze ring wordt beschreven is het geheel aan vaardigheden en kennis die de ontwerper nodig heeft voor het vervaardigen van het product of prototype zelf en het proces dat daar naartoe leidt. Alle contextuele eisen, factoren en overwegingen die aan het concept, de technologie, het gedrag en de vorm van het daadwerkelijke product ten grondslag liggen, worden geïnformeerd door onderzoek naar en aanpassing aan de andere ringen van het speelveld.

Een digitaal product komt altijd iteratief tot stand: in series prototypes, van lo-fi tot hi-fi. Een prototype of product heeft altijd een technologische dimensie, het is altijd interactief en het heeft altijd een ervaarbare vorm en inhoud. Deze dimensies vormen dan ook de drie pijlers in de opleiding: technologie, interactie, en vormgeving. Belangrijke uitgangspunten binnen de pijlers zijn: vaardig worden en kennis opdoen, maar vooral plezier krijgen in maken, durven proberen en experimenteren vanuit het zelfvertrouwen van robuust vakmanschap en beheersing van gereedschappen.

Ring 3: Mens en ervaring

Deze ring staat voor de context van de mensen die het digitale product of de dienst gebruiken in hun dagelijks leven. Producten zijn nooit alleen een functioneel instrument om iets te bereiken, maar het gebruik ervan verandert - bewust of onbewust - ook het gedrag van mensen, hun relaties tot anderen, organisaties, de samenleving en de wereld.

Het beeld dat we hebben van de mens is van grote invloed op hoe we ontwerpen: CMD'ers ontwerpen voor mensen in al hun complexiteit en diversiteit: dus niet alleen de individuele, psychologische mens die een ontwerp functioneel gaat gebruiken, de mens als consument (de gebruiker), maar vooral ook de mens als complex, sociaal wezen: onderdeel van een cultuur, een gemeenschap, met waarden, wensen, dromen en verlangens.

De in deze ring noodzakelijke kennis, kunde en houding om voor mensen te ontwerpen, heeft vele wortels: van wetenschappelijke velden als psychologie, ethiek, antropologie en sociologie, tot ontwerpdomeinen als design-antropologie, UCD en HCI.

Ring 4: Organisatie

Hierin staat de organisatie centraal. Deze ring bevindt zich tussen de derde ring – die van de mens - en die van de samenleving. Een organisatie bestaat uit mensen, maar is qua dynamiek, cultuur en gedrag niet te vergelijken met een individueel persoon. Organisaties hebben structuren, regels en systemen, die het gedrag van de leden sturen. Beslissingen worden vaak collectief genomen en de verantwoordelijkheid is verdeeld over verschillende functies en rollen. Terwijl een individu zijn eigen identiteit heeft, bestaat een organisatie uit meerdere identiteiten die samenwerken binnen een afgesproken kader.

De CMD'er heeft op meerdere manieren met organisaties te maken:

- Binnen zijn of haar werkomgeving: een ontwerpbureau of organisatie;
- Als opdrachtgever;
- Als ontwerper (of deel van een team) dat een product of dienst ontwerpt voor de leden van een organisatie.

CMD'ers hebben dus altijd te maken met met een organisatorische context. Ze stemmen hun werkwijze af op organisatiedoelen, hebben oog voor de gevoeligheden binnen organisaties en begrijpen hun rol binnen organisatieprocessen. Ze hebben kennis van projectmanagement en denken mee over de functie van ontwerpen in het behalen van economische, strategische en ideële doelen. Ze houden altijd oog voor de gebruikers en de bredere waarde van het ontwerp, zoals het bevorderen van duurzame relaties en maatschappelijke impact.

Ervaring, kennis- en vaardigheden binnen deze ring worden vaak pas echt opgedaan in stages en projecten met een directe opdrachtgever. Met name tijdens de lange stage en binnen het afstuderen worden deze concreet.

Ring 5: Samenleving

Deze ring representeert het geheel van de sociale, culturele, politieke, juridische en economische systemen die we samenleving noemen. Hier draait het om generaliserende abstracties: groepen mensen, industrieën, instituten, velden. Mensen in een samenleving zijn verbonden door gedeelde belangen, tradities, en systemen van wederzijdse afhankelijkheid.

Ontworpen producten, diensten en systemen hebben grote invloed op het gedrag van individuen, van groepen mensen en organisaties en dus op de samenleving. Dat geldt omgekeerd ook: veranderingen in de samenleving hebben invloed op een ontwerp. Doordat de samenleving een complex systeem is, is het niet mogelijk om de impact van een ontwerp direct te meten, te testen of te voorspellen. Ook doordat de consequenties van bijvoorbeeld het gebruik van een nieuwe technologie pas na lange tijd als patroon merkbaar worden in bijvoorbeeld de economie, cultuur en dagelijks gedrag.

Digitale producten en diensten zijn relatief nieuw, maar toch is hun impact groot. Ze hebben tot veranderingen geleid in alle facetten van het dagelijks leven en dus in onze systemen en het functioneren van de samenleving: hoe we werken, ons verplaatsen en organiseren, hoe we leren, communiceren etc. Geen enkele technologie of ontwerp is waardenvrij: er bestaan geen neutrale vraagstukken, laat staan neutrale oplossingen.

CMD'ers moeten begrijpen hoe complexe systemen werken en ze moeten beschikken over vaardigheden om de bredere maatschappelijke context van een ontwerp te onderzoeken, te bevragen, de mogelijke impact ervan op de samenleving in te schatten en bespreekbaar te maken. Dankzij hun kritische houding, creatieve benadering en verbeeldingskracht kunnen CMD'ers gewenste en ongewenste veranderingen zichtbaar en tastbaar maken.

Ring 6: Wereld

Deze ring is toegevoegd aan het oorspronkelijk model van INCMD. De wereld is een veelomvattend begrip dat niet alleen de menselijke samenlevingen, maar ook de natuurlijke omgeving en alle fysieke en ecologische systemen omvat. Het heeft een globale of universele focus.

Het verschil tussen samenleving en wereld is van groot belang voor ontwerpers van digitale producten en diensten, omdat het hen helpt om zowel lokale, sociale behoeften, als mondiale impact te overwegen. Terwijl een benadering die is gericht op mens of samenleving ontwerpers in staat stelt om nauwkeuriger in te spelen op de specifieke

culturele, sociale en technologische context van hun gebruikers, helpt een wereldgerichte visie hen om verantwoorde en duurzame producten te creëren die rekening houden met een bredere interconnectieve realiteit.

Door kennis te halen uit verschillende disciplines en thema's zoals duurzaamheid, ethiek, gedragswetenschappen, sociologie, systeemdenken en geopolitiek, kunnen ontwerpers van digitale producten en diensten verantwoordelijkheid nemen voor de bredere impact van hun ontwerpen. Dit stelt hen in staat om producten te creëren die niet alleen technologisch innovatief zijn, maar ook sociaal verantwoord, cultureel gevoelig en ecologisch duurzaam.

3.1.2 Complexiteit en Niveauopbouw

Ontwerpen is een complex proces. De complexiteit zit in de volgende factoren:

- **Multidisciplinaire aard:** ontwerpen vereist kennis van verschillende domeinen, zoals technologie, interactie en vormgeving, maar ook bijvoorbeeld marketing, psychologie, sociologie en ethiek. Een ontwerper moet in staat zijn om deze perspectieven te integreren.
- **Onvoorspelbaarheid en ambiguïteit:** ontwerpen betekent werken met en voor vaak onbekende anderen. Dat betekent dat een genereuze, onderzoekende en nieuwsgierige houding van belang is. Gebruikersgedrag is niet altijd voorspelbaar, en technologische ontwikkelingen veranderen snel. Daarnaast zijn er ontelbare factoren die invloed hebben op het ontwerp en bevat het ontwerpproces talloze paradoxale kwaliteiten. Bijvoorbeeld: oog voor detail hebben èn oog voor het geheel houden. Een ontwerper moet leren omgaan met deze onzekerheid en flexibel kunnen denken, vraagstukken kunnen afbakenen, maar tegelijkertijd de eigen blik door kennis en ervaring uit andere vakgebieden verruimen.
- **Ambachtelijkheid èn systemische gevolgen:** ontwerpen is een praktische èn verstandelijke discipline. Een ontwerp heeft vaak een impact op verschillende niveaus: van individuen en organisaties tot hele samenlevingen en de wereld. Ontwerpbeslissingen kunnen niet geïsoleerd worden genomen, zonder na te denken over bredere gevolgen. Tegelijkertijd is er passie, toewijding en concentratie nodig om überhaupt 'iets' te kunnen maken: om tot kwaliteit te komen. Ook met deze soms paradoxale verhouding tussen ambachtelijkheid aan de ene en een kritische houding en maatschappelijk bewustzijn aan de andere kant, moet de student leren omgaan.
- **Iteratief proces:** ontwerpen is zelden een lineair proces. Het vereist voortdurend overleg, evaluatie, aanpassing en verbetering. Ook dat voegt complexiteit toe aan het traject.

Omdat de hierboven geschetste complexiteit overweldigend kan zijn voor studenten, is een opbouw in complexiteit en zelfstandigheid cruciaal. Dit geldt voor de opleiding als geheel, maar ook voor de opbouw per fase (fundament, profilering, afstuderen), de opbouw per blok en zelfs per les.

3.1.3 Opbouw in niveau van de competenties

Mede doordat er geen statische body of knowledge en skills voor ontwerpen te definiëren is, werken alle CMD-opleidingen in Nederland met eenzelfde set competenties. Deze competentieset definieert een onlosmakelijk geheel van kennis, kunde en houding waarover een (professionele) digitale ontwerper moet beschikken.

De hele opleiding is gericht op het opleiden van competente, vaardige en kritische, T-shaped ontwerpers, die vanuit een sterke basis hun eigen talenten, passie en interesse ontdekken en ontwikkelen. De stok van de T wordt gevormd in het fundament.

Om die sterke basis te ontwikkelen hanteren we een generiek landelijk vastgesteld competentieprofiel (zie ook 3.2) dat bestaat uit vier ontwerpcompetenties en vier professionele competenties. Alle summatieve beoordelingen in de hele opleiding worden in het herontworpen curriculum gebaseerd op dit competentieprofiel en haar indicatoren.

De indicatoren zijn geformuleerd op drie niveaus die de opbouw van de opleiding volgen:

Niveau 1: fundament (hieronder valt ook de propedeuse die dient ter: oriëntatie, selectie, en doorverwijzing (zoals omschreven in artikel 7.8 van de Wet Hoger Onderwijs)

Niveau 2: Profilering

Niveau 3: Eindstudie

Hier een overzicht van de competenties en de indicatoren per niveau:

Fundament	Profilering	Afstuderen
Oriënteren en begrijpen  **CMD'ers kunnen de context van het probleem, de wens van de gebruiker, doelstelling van de opdrachtgever, de belangen van belanghebbenden en de mogelijkheden van de technologie in kaart brengen en begrijpen.**		
Identificeert een ontwerpprobleem op basis van gegeven onderzoek (en vice versa). Voert onderzoek uit en past de ontwerpvraag hierop aan. Is op de hoogte van verschillende gegeven invalshoeken en weegt deze mee in de ontwerpvraag. Verkent de mogelijkheden van een aangereikte technologie.	Inventariseert doelen van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerpprobleem binnen een context. Benadert het ontwerpprobleem vanuit verschillende invalshoeken. Past de ontwerpvraag aan op basis van de probleemsituatie en gebruikt in overleg passende ontwerptheorieën en –methodieken. Kiest op basis van ervaring een passende technologie bij het ontwerpprobleem.	Inventariseert zelfstandig doelen, wensen en ideeën van belanghebbenden en vertaalt deze naar een ontwerpprobleem binnen een context. Benadert het ontwerpprobleem vanuit verschillende invalshoeken en gaat op zoek naar de vraag achter de vraag. Kan de ontwerpvraag iteratief aanpassen aan een complexe probleemsituatie en kiest daarbij onderbouwd passende ontwerptheorieën en –methodieken. Analyseert mogelijkheden van relevante technologie voor het ontwerpprobleem.
Verbeelden en conceptualiseren  **CMD'ers bedenken ideeën en ontwikkelen concepten voor digitale interactieve producten, diensten, en belevingen. Ze vinden nieuwe wegen om tegemoet te komen aan wensen van gebruikers, doelstellingen van de opdrachtgever en andere belangen.**		
Vertaalt het belang van de eindgebruiker naar ideeën en concepten. Past aangeboden trends en ontwikkelingen toe in ideeën en concepten. Zet gegeven methoden en technieken in om tot verschillende oplossingsrichtingen te komen. Zet creativiteit in bij het maken van concepten en het bedenken van ideeën.	Vertaalt het belang van eindgebruikers en opdrachtgever naar ideeën en concepten. Is in staat om trends en ontwikkelingen mee te nemen en toe te passen in ideeën en concepten. Past onderbouwd methoden en technieken toe om tot verschillende nieuwe oplossingsrichtingen te komen en deze te wegen. Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren bij het maken van concepten en het bedenken van ideeën.	Vertaalt belangen van verschillende stakeholders naar ideeën en concepten. Is op de hoogte van trends en ontwikkelingen, neemt deze mee en past deze toe in ideeën en concepten. Past onderbouwd geschikte methoden en technieken toe om tot verschillende nieuwe oplossingsrichtingen te komen, deze te wegen en te delen met anderen. Is in staat om creativiteit in te zetten en te experimenteren om nieuwe wegen te verkennen bij het maken van concepten en het bedenken van ideeën..
Prototypen en uitwerken  **CMD'ers zijn in staat om concepten vorm te geven en te concretiseren in prototypes. Ze kunnen hun ontwerp inpassen in geldende standaarden en het productportfolio van het bedrijf.**		
Maakt passende prototypes. Past aangeboden principes, conventies en best-practices op het gebied van vormgeving, interactie en techniek om een ontwerp uit te werken. Zet aangereikte methoden of technologieën in om tot een oplossing te komen. Herkent (technische) implicaties van het ontwerp.	Maakt passende prototypes als onderdeel van het iteratief ontwerpproces. Combineert onderbouwd principes, conventies en best-practices op het gebied van vormgeving, interactie en techniek om een ontwerp uit te werken. Experimenteert met methoden of technologieën om tot een oplossing te komen. Onderzoekt (technische) implicaties van het ontwerp en maakt dit bespreekbaar.	Maakt passende prototypes met een specifiek doel als onderdeel van het iteratief ontwerpproces. Combineert principes, conventies en best-practices op het gebied van vormgeving, interactie en techniek en zet deze flexibel en onderbouwd in om een ontwerp uit te werken. Experimenteert met nieuwe methoden of technologieën om tot een oplossing te komen. Overziet (technische) implicaties van het ontwerp en kan hierover communiceren met belanghebbenden.
Evalueren  **CMD'ers zijn in staat resultaten, die tijdens verschillende stadia van het ontwerpproces ontstaan, herhaaldelijk te toetsen op hun waarde en belang voor gebruikers, stakeholders en maatschappij.**		
Evalueert of het prototype beantwoord aan randvoorwaarden. Wil verbeteren en zoekt actief naar feedback. Zet aangereikte evaluatiemethoden en -technieken in om het ontwerp te verfijnen. Ziet de maatschappelijke gevolgen van een ontwerp.	Evalueert met belanghebbenden of het prototype beantwoord aan randvoorwaarden. Is kritisch op eigen werk met als doel te verbeteren en zoekt actief naar feedback. Is bekend met evaluatiemethoden en -technieken en zet deze in overleg in om een ontwerp te verfijnen en te valideren. Identificeert de toegevoegde waarde en maatschappelijke gevolgen van een eigen ontwerp.	Evalueert doorlopend met belanghebbenden en experts of het prototype beantwoord aan randvoorwaarden. Is kritisch op eigen werk en werkwijze met als doel te verbeteren en zoekt actief naar brede feedback. Is bekend met evaluatiemethoden en -technieken en weet deze passend in te zetten om het ontwerp te verfijnen en te valideren. Toetst de toegevoegde waarde en maatschappelijke gevolgen van het ontwerp.

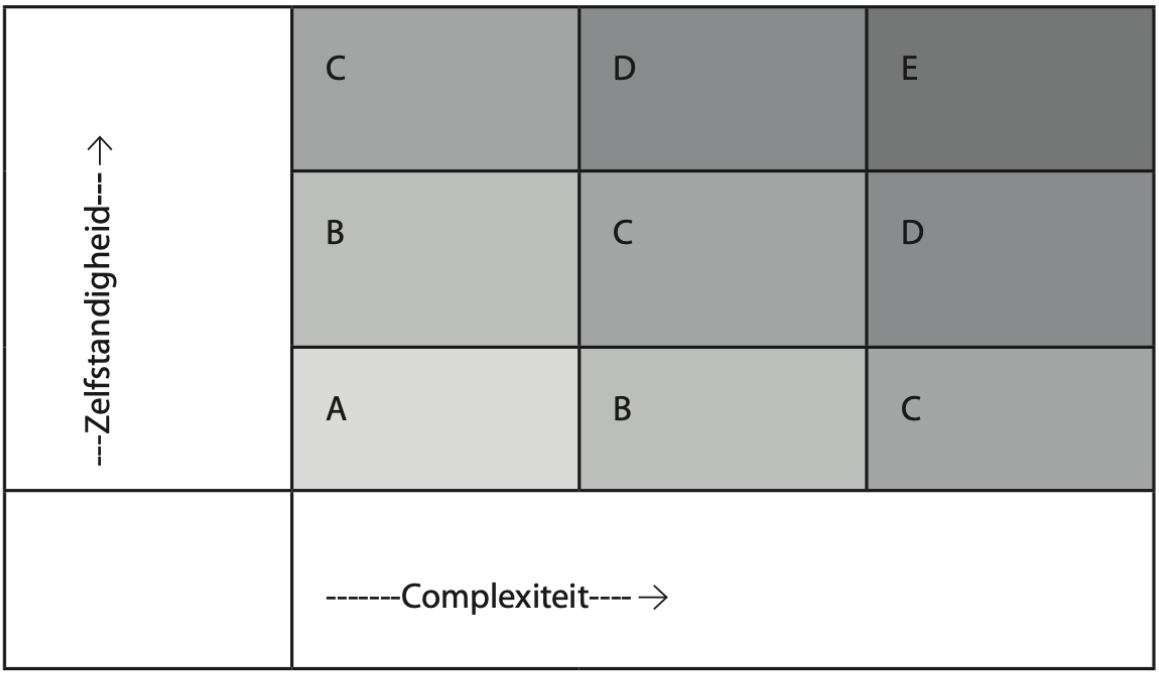
Fundament	Profilering	Afstuderen
Samen ontwerpen 		
CMD'ers betrekken teamleden, gebruikers, domeinexperts en belanghebbenden in het ontwerp. Ze begrijpen de verhoudingen en zorgen dat iedereen zich gehoord voelt in het proces.		
Geeft feedback, verwerkt feedback en vraagt hulp waar nodig. Handelt respectvol naar anderen. Werkt in teamverband. Reflecteert op het teamproces.	Geeft en herkent constructieve feedback, verwerkt feedback en vraagt hulp waar nodig. Identificeert diversiteit binnen teams en handelt respectvol naar anderen. Werkt in teamverband, is bekend met verschillende rollen en disciplines. Reflecteert op het teamproces, herkent problemen en vraagt hulp waar nodig.	Kent eigen capaciteiten, geeft en herkent constructieve feedback, schat ontvangen feedback op waarde en vraagt hulp waar nodig. Omarmt diversiteit binnen teams, ziet de meerwaarde daarvan en handelt respectvol naar anderen. Werkt in teamverband, communiceert met verschillende rollen en disciplines. Reflecteert op het teamproces, herkent problemen en stuurt bij waar nodig.
Georganiseerd en professioneel ontwerpen 		
CMD'ers organiseren en faciliteren op professionele wijze het ontwerpproces en de dialoog tussen verschillende belanghebbenden in een project.		
Kan een ontwerpproces uitvoeren en overdragen. Denkt over projectdoelen en stelt prioriteiten vast. Communiceert en onderbouwt ontwerpkeuzes en producten. Kan informeren en overleggen. Heeft een professioneel arbeidsethos. Draagt verantwoording voor eigen resultaten.	Kan zelfstandig een ontwerpproces inrichten, uitvoeren en overdragen. Denkt over projectdoelen en prioriteiten en maakt onderbouwd keuzes. Communiceert en onderbouwt ontwerpkeuzes en producten passend bij het publiek. Kan informeren, overleggen en overtuigen. Heeft een professioneel arbeidsethos. Draagt verantwoording voor eigen en teamresultaten.	Kan zelfstandig een ontwerpproces inrichten, uitvoeren, monitoren, beheren en overdragen. Denkt op metaniveau over projectdoelen en prioriteiten en maakt strategische keuzes. Communiceert en onderbouwt op overtuigende wijze ontwerpkeuzes en producten passend bij het publiek. Kan inspireren, informeren, overleggen, overtuigen en motiveren. Heeft een professioneel arbeidsethos. Draagt verantwoording voor eigen en teamresultaten en stuurt verwachtingen van belanghebbenden.
Persoonlijk en geëngageerd ontwerpen 		
CMD'ers werken vanuit persoonlijke betrokkenheid bij de samenleving. Ze zijn zich bewust van en nemen hun verantwoordelijkheid. Ze weten waar ze staan en hoe ze zich kunnen ontwikkelen.		
Staat stil bij de maatschappelijke impact van het ontwerp. Gaat in gesprek over de eigen ontwerphouding. Benoemt behandelde (internationale) ontwikkelingen in het vakgebied. Benadert opdrachten kritisch en maakt onderbouwde keuzes.	Onderzoekt de maatschappelijke impact van het ontwerp. Kent eigen ontwerphouding, werkt vanuit betrokkenheid. Volgt aangeboden (internationale) ontwikkelingen in het vakgebied en maakt onder begeleiding keuzes over eigen ontwikkeling. Benadert opdrachten kritisch en maakt onderbouwde keuzes op basis van eigen normen en waarden.	Houdt rekening met de maatschappelijke impact van het ontwerp. Heeft een kritische ontwerphouding, werkt vanuit passie en betrokkenheid. Blijft zelfstandig op de hoogte van (internationale) ontwikkelingen in het vakgebied, omarmt verandering en maakt zelfstandig keuzes over eigen ontwikkeling. Benadert opdrachten kritisch, verkent sociale waarden en maakt bewuste en onderbouwde keuzes op basis van eigen normen en waarden.
Vakkundig en onderzoekend ontwerpen 		
CMD'ers zijn zelfbewuste ontwerpers die soepel kunnen schakelen in het ontwerpproces, die grondig onderzoek doen en de uitkomsten kunnen gebruiken voor een beter ontwerp.		
Is nieuwsgierig en leergierig. Schat de bruikbaarheid van eigen onderzoek en dat van anderen op waarde. Doet onderzoek in alle fases van het project met aangereikte ontwerptheorieën en methodieken. Toetst ontwerpideeën aan het probleem.	Is nieuwsgierig, leergierig en bereid het oordeel uit te stellen. Schat de kwaliteit en bruikbaarheid van eigen onderzoek en dat van anderen op waarde. Doet gedegen onderzoek in alle fases van het project en zet daarbij ontwerptheorieën en methodieken in. Onderzoekt verschillende abstractieniveau's en pendelt tussen probleem en ontwerpideeën.	Is nieuwsgierig, leergierig en kritisch en bereid het oordeel uit te stellen. Schat de kwaliteit en bruikbaarheid van eigen onderzoek en dat van anderen op waarde en legt verbanden. Doet gedegen onderzoek in alle fases van het project en zet daarbij ontwerptheorieën en methodieken in om tot onderbouwde keuzes te komen. Denkt en handelt op verschillende abstractieniveaus en pendelt tussen probleem en ontwerpideeën.

3.1.4 Opbouw in Complexiteit en Zelfstandigheid

De opbouw in zelfstandigheid en complexiteit in de opleiding is gebaseerd op het ZelCom-model. Het ZelCom-model is een praktisch hulpmiddel bij het vaststellen van competentieniveaus in het beroepsonderwijs. Het model beschrijft een niveau-indeling gebaseerd op de dimensies zelfstandigheid en complexiteit: hoe zelfstandiger iemand werkzaamheden kan uitvoeren en hoe complexer de werkzaamheden zijn, hoe hoger zijn competentieniveau.

Het model is opgebouwd in een matrix met negen variabelen: er zijn drie niveaus van complexiteit en drie niveaus van zelfstandigheid gedefinieerd.

Voor een gedetailleerde omschrijving van alle niveaus verwijzen we naar het Toetsplan van CMD en het ZelCom-model van Petra Bulthuis (2013).[3]



Figuur 1: ZelCommodel: Zelfstandigheid en Complexiteit bepalen in samenhang het competentieniveau

[3] Bulthuis, P. (2013). Het ZelCom-model, grip op competentieniveaus. De samenhang tussen zelfstandigheid en complexiteit. *Examens, tijdschrift voor de toetspraktijk*, *10*(2), 5-10.

Op basis van dit model is er voor de ontwikkeling van het nieuwe fundament gekozen voor de volgende omschrijvingen van zelfstandigheid en complexiteit:

	start fundament:	eind fundament:
complexiteit	Korte enkelvoudige opdracht, bekend, overzichtelijk, gestructureerd, in één situatie. Toepassen van standaardprocedures Beperkte eisen Monodisciplinair Basiskennis en -vaardigheden Bekende situatie Weinig partijen, weinig interactie	Meerdere opdrachten, deels bekend, deels te onderzoeken, in één situatie, of enkelvoudige opdracht in wisselende, nieuwe situaties Aanpassen van standaardprocedures in wisselende situaties Belangrijke eisen Beperkt multidisciplinair Meer specialistische kennis en vaardigheden Onbekende, maar overzichtelijke situatie Meerdere partijen, redelijk veel interactie
zelfstandigheid	Instructie, begeleiding en/of toezicht Overlegt over te maken keuzes Schakelt hulp in bij onverwachte omstandigheden Verantwoordelijk voor goede uitvoering van eigen werkzaamheden	Tussentijds begeleiding of begeleiding op afstand of op afroep Vrijheid van handelen binnen vastgesteld kader Gedeeltelijk verantwoordelijk voor eindresultaat Stimuleert of begeleidt anderen

Complexiteit kan op het niveau van profilering en eindstudie ook zitten in verregaande ontwikkeling van specialistische kennis en vaardigheden. In het fundament is er nog weinig ruimte voor specialisering en hebben studenten voornamelijk te maken met bovenstaande definitie van complexiteit.

3.1.5 Het Speelveld en het ZelCom-model

Door in het fundament van de opleiding studenten steeds complexere problemen en bredere contexten te geven, worden ze voorbereid om uiteindelijk met alle ringen van het speelveld te kunnen werken. Het betrekken van maatschappelijke thema's en verschillende stakeholders zorgt voor een realistische context waarin ze hun vaardigheden verder kunnen ontwikkelen.

ZelCom past goed bij het gedefinieerde speelveld (zie hoofdstuk 3.1.1 Het speelveld): Het in alle blokken terugkerende **speelveld** en het benoemen en afbakenen daarvan, geeft herkenbaarheid en structuur aan opdrachten, oefeningen en projecten. Alle ringen van het speelveld kunnen namelijk op verschillende niveaus van complexiteit worden aangeboden: van een enkele gebruiker, een eenduidige opdracht en uitkomst, binnen een eenduidige context, naar meervoudige doelgroepen, botsende belangen bij stakeholders, in complexe organisatorische en maatschappelijke contexten.

Beginnen bij eenvoudige, afgebakende problemen: Studenten leren eerst hoe ze kunnen ontwerpen voor duidelijk gedefinieerde situaties en gebruikers. Dit legt de basis van vakkennis en ontwerpprocessen.

- **Complexiteit geleidelijk verhogen:** Naarmate de student vordert, worden de problemen waarmee ze werken steeds minder afgebakend en raken ze meer verweven met bredere contexten, zoals organisaties of maatschappelijke vraagstukken. Hierin wordt samengewerkt met diverse stakeholders en worden verschillende perspectieven in het proces betrokken.
- **Multidisciplinair werken:** Studenten worden vroeg in de opleiding gestimuleerd om samen te werken. Dit helpt hen om de complexiteit van teamwerk, verschillende visies, en andere disciplines te begrijpen.
- **Maatschappelijke thema's betrekken:** Door in elk blok te werken met een maatschappelijk thema en met input van sprekers zoals filosofen, kunstenaars, en wetenschappers, worden studenten blootgesteld aan bredere, complexere vraagstukken. Dit helpt hen de impact van hun ontwerpen op het grotere geheel te begrijpen. Hierover meer in hoofdstuk vier ‘Het ontwerp van het curriculum’.
- **Reflecteren en itereren:** Studenten moeten vanaf het begin wennen aan het iteratieve karakter van ontwerpen. Door prototypes te maken, te testen, en te verbeteren, leren ze omgaan met onvoorspelbaarheid en ambiguïteit. Door met grote regelmaat te reflecteren op het eigen handelen, de ontwikkeling op competenties en het eigen leerproces krijgt de student steeds meer inzicht in de eigen positie als ontwerper.

3.2 Didactiek en toetsing

3.2.1 Competentiegericht leren en toetsen in het nieuwe curriculum

CMD Amsterdam is een competentiegerichte opleiding: dat betekent dat we kennis, vaardigheden en attitude (houding) geïntegreerd (holistisch) aanbieden en toetsen. Competenties zijn de verschillende, samenhangende vermogens die ontwerpers nodig hebben om te functioneren als professional: die vermogens zijn een

ondeelbaar geheel van houding, handelen, weten, ervaren en reflecteren: wat je doet, wat je denkt en voelt, vanuit welke houding.

Als set van competenties hanteert CMD Amsterdam die uit het het Landelijk Beroeps- en Competentieprofiel van CMD (2021). Dat bestaat uit 4 domeincompetenties (door ons de ontwerpcompetenties genoemd) en vier professionele competenties. De ontwerpstudent ontwikkelt zich door het permanent oefenen met en ontwikkelen van competenties.

Bij competentiegericht leren gaat het niet alleen over de kwaliteit van het product dat de student oplevert, maar ook over het ontwerp- en leerproces en de reflectie van de student op al deze aspecten. De competenties helpen om deze reflectie te structureren en te sturen en zo de ontwikkeling van de student in kaart te brengen. Studenten leren op deze manier steeds meer grip te krijgen op hun ontwerp- en leerproces, ze ontwikkelen kwaliteitsbesef.[4]

3.2.2 Geïntegreerde onderwijseenheden

We kijken holistisch naar de gehele ontwikkeling van de student. Om recht te doen aan het geïntegreerde karakter van ontwerpen en competentiegericht leren, gaat CMD Amsterdam werken met grotere eenheden. Daar waar eerst vakken en projecten apart werden getoetst, gaan we over op een periodieke toetsing op competenties: van studiepunten per vak, naar 15 studiepunten per blok.

Dit is een grote verandering voor docenten en studenten. De focus voor de student verschuift van het halen van een vak, naar het aantonen van geïntegreerde kennis, kunde en houding. De inhoud van de vakken (kennis, kunde en houding) verdwijnt niet, maar staat ten dienste van de competentieontwikkeling. Het product blijft dus een belangrijke rol spelen, maar dient als bewijs voor de ontwikkeling van verschillende competenties. De wens is dat studenten meer relaties zien tussen losse onderdelen; minder focus hebben op het ‘halen’ van een los onderdeel (wat er moet gebeuren om een vak te halen, wat de docent vraagt) en meer op de ontwikkeling van hun eigen competenties en leerproces. Het weghalen van dwang en het appèl op persoonlijk engagement levert autonomere, minder bange en intrinsiek gemotiveerdere studenten op.

3.2.3 Formatief handelen

[4] Kwaliteitsbesef - studenten verwerven kennis over kwaliteit door hun eigen werk en dat van anderen te beoordelen a.d.h.v. beoordelingscriteria. Dit is onbewuste kennis (*tacit knowledge*) die niet door verbale kennisoverdracht plaatsvindt, maar wordt gestimuleerd door observatie, imitatie, participatie en dialogen (Bloxham & Campbell, 2010).

Om competentiegericht leren didactisch te ondersteunen en een ontwerphouding te bewerkstelligen, gebruiken we formatief handelen (FH). We sluiten hierdoor ook aan bij de ambitie van de HvA om activerend onderwijs aan te bieden.[5]

FH omvat alle activiteiten van docenten en studenten om de leeractiviteiten van studenten in kaart te brengen, te interpreteren en te gebruiken om betere beslissingen te nemen over vervolgstappen (Köhlen, 2022, Peeters, 2024 en Black & Wiliam, 2009).

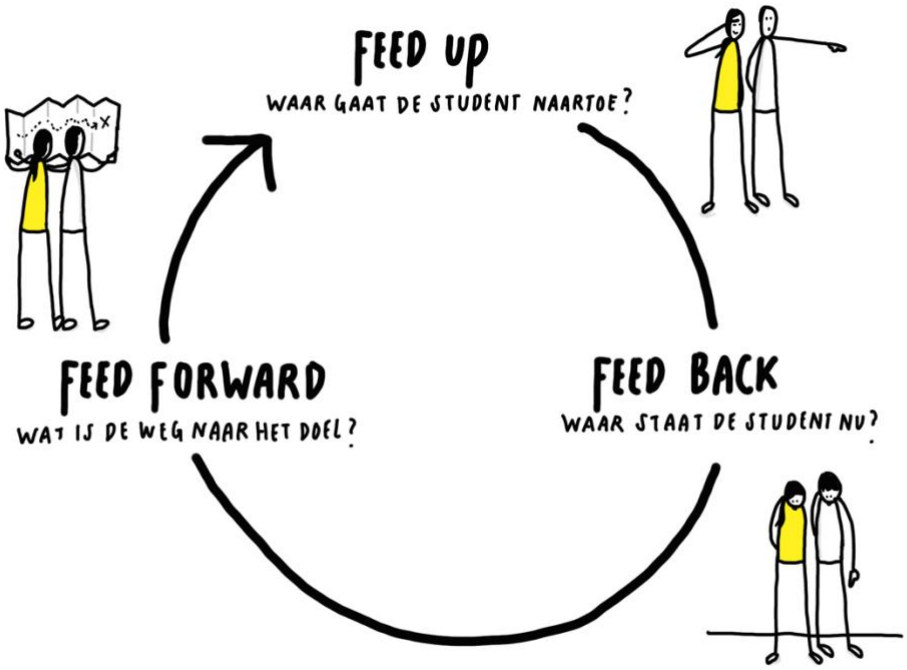
Goed leren ontwerpen vraagt om een cultuur van permanente feedback, inschatting, reflectie en oordeel. Alle actoren binnen dit proces - student, docent en medestudenten - dragen verantwoordelijkheid. Docenten werken aan een gedeeld kwaliteitsbesef (een gedeeld begrip van de competenties en een gezamenlijke taal vanuit competenties en criteria) en geven bij de context passende feedback of instructies. Studenten worden zich bewuster van hun ontwikkeling en van waar zij hun leerstrategie kunnen aanpassen.

We passen activerende werkvormen toe, waardoor we de studenten aan het denken zetten. Het werken met feedup, feedback en feedforward draagt bij aan het ontwikkelen van eigenaarschap en zelfregulatie.

De competenties vormen altijd de kapstok voor de kwaliteit, waarmee doorlopend aan drie vragen gewerkt wordt (feedbackloop):

- Begrijpt de student waar die naartoe werkt, wat de vraag of opdracht is (feedup)?
- Hoe heeft de student tot dan toe gewerkt, wat gaat al goed en waar is verbetering nodig (feedback)?
- Welke verbeterstappen zijn nodig (feedforward)?

[5] Afspraak 2 uit het Onderwijs- en toetsbeleid van de HvA (2022): 'We bieden activerend onderwijs aan.'



Figuur 2: De feedbackloop verbeeld door Charley Muhren

Studenten, docenten en medestudenten verzamelen bewijs van de leerresultaten van de student, interpreteren dit en gebruiken het om weloverwogen beslissingen te nemen over de volgende stappen in het leerproces. Deze stappen zijn beter afgestemd en onderbouwd dan de keuzes die anders zouden zijn gemaakt. Resultaten worden vergeleken met eerder behaalde resultaten om te kunnen beoordelen in hoeverre de student vooruitgaat.

Vijf formatieve strategieën helpen docenten en ontwikkelaars na te denken over welke vorm van FH op welk moment geschikt is in het leerproces.[6] Aan de basis hiervan staan de drie vragen uit de feedbackcyclus (zie figuur 1). Daarnaast helpen de strategieën bij het ontwerp van de onderwijseenheid.

[6] Black & Wiliam, 2009 en Wiliam, D. & Leahy, S. (2018) Formatieve strategieën integreren in de praktijk. In Köhlen, 2022

	Waar gaat de leerling naartoe?	Waar staat de leerling nu?	De weg naar het doel
Leraar	❶ Leerdoelen en succescriteria duidelijk maken, delen en begrijpen	❷ Bewijs verzamelen van de leerresultaten	❸ Feedback geven die het leerproces stimuleert
Klasgenoot		❹ Leerlingen activeren als leerbron voor elkaar	
Leerling		❺ Leerlingen stimuleren om eigenaar van hun leerproces te zijn	

Figuur 3: Wiliam, D. & Leahy, S. (2018) Formatieve strategieën integreren in de praktijk. In Köhlen, 2022

Leerstrategie 1: Leerdoelen duidelijk maken, delen en begrijpen



Figuur 4: Leerstrategie 1 verbeeld door Charley Muhren

Om studenten eigenaar van hun eigen leerproces te maken, gebruikt de docent werkvormen waarbij inzicht in de leerdoelen en succescriteria centraal staat. Studenten moeten begrijpen wat het leerdoel is (feedup), hoe zij dit doel kunnen bereiken en welke hulpmiddelen, zoals kennis, oefenmogelijkheden en feedback, beschikbaar zullen zijn om hem daarbij te ondersteunen.

Leerstrategie 2: Bewijs verzamelen van leerresultaten



Docenten controleren regelmatig of studenten snappen waar ze naartoe werken, waar ze nu staan en waar verbetering nodig is. Docenten krijgen en geven inzicht in de leerresultaten met behulp van klassikale werkvormen, ongeplande ad-hoc feedbackmomenten en geplande formatieve evaluatiemomenten.

Figuur 5: Leerstrategie 2 verbeeld door Charley Muhren

Leerstrategie 3: Feedback geven die het leerproces stimuleert



Om eigenaarschap bij studenten te bevorderen, gebruikt de docent de feedbackloop om vragenderwijs inzicht te geven in waar studenten staan en welke vervolgstappen ze moeten nemen wat betreft taak, proces en zelfregulatie. Feedback heeft alleen waarde als het studenten activeert en door hen gebruikt wordt voor het bijsturen van het leerproces.

Figuur 6: Leerstrategie 3 verbeeld door Charley Muhren

Leerstrategie 4: Studenten activeren als leerbron voor elkaar



Studenten moeten volgens vaste regels feedback geven op elkaars werk. Ze moeten getraind worden in feedbackgeletterdheid. Het moet voor hen helder zijn wat zij zelf aan de feedback hebben en op welke wijze zij deze het meest effectief kunnen geven en ontvangen. Feedback moet kunnen landen, bijvoorbeeld door na gegeven feedback een plan te maken voor verbetering.

Figuur 7: Leerstrategie 4 verbeeld door Charley Muhren

Leerstrategie 5: Studenten stimuleren eigenaar van hun leerproces te zijn



Door formatieve evaluatie krijgt de student regelmatig de gelegenheid om zijn kennis en vaardigheden formatief te toetsen, zowel binnen als buiten de les. Het is de verantwoordelijkheid van de student voor zichzelf op te schrijven hoe hij de ontvangen feedback in concrete acties kan omzetten.

Figuur 8: Leerstrategie 5 verbeeld door Charley Muhren

Zie de Toolkit Formatief evalueren voor meer informatie over de vijf strategieën en concrete werkvormen die je in je lessen kunt toepassen.

3.2.4 Krachtgericht en didactisch coachen

Bij CMD Amsterdam werken we vanuit een krachtgerichte benadering. Dat doen we met het gedachtegoed van Strenght Based Development.[7] Krachtgericht coachen

[7] Strengths-based development is een methodiek voor coaching, opleiding en ontwikkeling die haar wortels heeft in de positieve psychologie (Seligman, 2000) en de appreciative inquiry benadering (Cooperrider, Whitney&Stavros, 2008). De kern van deze benadering is dat niet de deficiënties (dat wat iemand niet kan), maar juist de talenten, persoonlijke kwaliteiten en sterke kanten van de student het vertrekpunt vormen voor zijn ontwikkeling.

zorgt ervoor dat studenten leren inzien wat hun kwaliteiten zijn en hoe ze die kunnen inzetten bij hun ontwikkeling.

Naast deze krachtgerichte manier van coachen gaan we ook de methode didactisch coachen hanteren.[8] Deze motiverende manier van coachen, waarbij de docent studenten activeert door hen te laten nadenken over hun werk en de strategieën die ze tijdens het leerproces gebruiken, sluit zowel goed aan op formatief handelen als op krachtgericht coachen.

Bij zowel formatief handelen als didactisch coachen staat het stimuleren van de zelfstandigheid van de student centraal. Ook zorgen beide methoden ervoor dat studenten aan het roer van hun eigen leerproces komen te staan. Zo moeten studenten in iedere onderwijseenheid kunnen werken aan voor hen op dat moment relevante persoonlijke leerdoelen.

Door de drie methoden, formatief handelen, didactisch coachen en krachtgericht coachen samen te hanteren, stimuleren we de zelfstandigheid, de zelfsturing en het zelfvertrouwen van studenten.

3.2.5 Competentiegericht toetsen

In een discipline als ontwerpen is er zelden sprake van goed of fout, van kennis, handelen of een houding die in alle gevallen ‘klopt’ of werkt. Dingen, diensten en systemen zijn eigenlijk nooit ‘af’ en nooit ‘goed’: ze vragen permanente bijstelling en aanpassing aan de context.

Bij CMD is er al sprake van een rijke feedbackcultuur waarin veel oog is voor de student en diens ontwikkeling. Met behulp van formatief handelen willen we toe naar een cultuur waarin studenten nog meer leren praten over wat kwaliteit is.[9] De docent speelt een belangrijke rol door hier voortdurend over in gesprek te gaan met de student. In plaats van de student te vertellen hoe het moet en wat kwaliteit is, laat de docent dit begrip ontstaan door het gesprek aan te gaan. Doordat duidelijk wordt dat er niet een ‘juiste’ manier is om met een ontwerpvraag om te gaan en er oog is voor de individuele kwaliteiten van de student, ontstaat er ook het lef om veel werk te maken, te ontdekken, te spelen en te experimenteren. In zo’n cultuur moet het beoordelen en waarderen niet alleen gaan over artefacten, maar ook over de vermogens die bij de totstandkoming ervan komen kijken: de competenties.

Competenties zijn ontwikkelbare vermogens, waarmee mensen in beroepssituaties adequaat kunnen handelen. Als je competent bent, heb je de benodigde kennis, vaardigheden en attitude om juist te kunnen handelen in specifieke situaties.

[8] Van Schijndel, I. (2023). *Het stellen van de juiste vragen: didactisch coachen in de praktijk*. Vernieuwenderwijs
[9] Peeters, W. (2022). *Kwaliteitsbesef: 5 manieren om er aan te werken in de les*. Vernieuwenderwijs

De hierboven genoemde redenen sluiten aan bij de ambitie van de HvA voor ontwikkelingsgericht toetsen en beoordelen en het hanteren van toetsvormen die representatief zijn voor de professie.[10]

Om competenties te kunnen toetsen, moeten de volgende vragen beantwoord worden:

1. Wat willen we toetsen?
2. Hoe willen we dit toetsen?

Wat willen we toetsen?

Bij CMD toetsen we vier ontwerpcompetenties en vier professionele competenties. Bij competentiegericht toetsen wordt de bewuste beheersing van die competenties door de student getoetst. Hierbij gaat het om de integratie van kennis, vaardigheden en attitude in adequaat professioneel handelen in een beroepssituatie. De student moet dit handelen en gedrag flexibel kunnen aanpassen in verschillende situaties. Dit wordt transfer genoemd. Daarnaast gaat competentiegericht toetsen over de zelfregulatie van de student. Heeft de student zicht op de mate van ontwikkeling van een competentie en is die in staat om deze doelgericht verder te ontwikkelen?

Hoe willen we dit toetsen?

We willen toetsvormen gebruiken die passen bij beoordelingsdoelen en beoordelingscriteria; deze toetsvormen moeten zicht geven op een (of meer) van de drie onderdelen van competentiegerichte toetsing: integratie, transfer en zelfregulatie. Wij willen elke onderwijseenheid afsluiten met een portfolioassessment of met een beroepsproduct en met een reflectie. Hiermee sluiten we aan bij het HvA Onderwijs- en toetsbeleid (2022): [Bij zowel het portfolio-assessment als het beroepsproduct] “is de beoordeling gericht op de integratie van kennis, vaardigheden en houding. Bij het portfolio-assessment toont de student aan over een langere periode opdrachten adequaat te kunnen uitvoeren in verschillende situaties. Het gaat daarbij om het tonen van professioneel gedrag, zoals analytisch, onderzoekend, methodisch en probleemoplossend vermogen. Ook reflectie- en leervermogen en communicatieve vaardigheden maken deel uit van dit gedrag. Bij het beroepsproduct toont de student aan praktijkvragen met kennis uit theorie en met het toepassen van onderzoekend vermogen te kunnen vertalen in een beroepsproduct. Het beroepsproduct heeft een grote gelijkenis met prestaties die in de beroepsuitoefening worden gevraagd. Uitvoering vindt plaats in een groep of door één student. In beide toetsvormen zijn de verantwoording van de gemaakte keuzes en reflectie op het proces onderdeel van de leerresultaten”.

Het portfolio-assessment houdt in dat de student het werk selecteert dat de ontwikkeling van diens competenties aantoont en daarnaast op deze ontwikkeling reflecteert. Vervolgens kan er een gesprek of presentatie plaatsvinden met meerdere betrokkenen (een besliscommissie of een assessment), zodat er vanuit

[10] Afspraak 4 en 5 uit het HvA Onderwijs- en toetsbeleid (2022): ‘We toetsen en beoordelen ontwikkelingsgericht’ en ‘We hanteren toetsvormen die representatief zijn voor de professie’.

diverse perspectieven en posities kan worden gekeken naar de ontwikkeling van de student. Ook de vorm die gekozen is bij het huidige afstudeerproject (een beroepsproduct, design rationale, productbiografie en presentatie) of een presentatie met een vraaggesprek over een beroepsproduct is een mogelijkheid. Om het vier-ogen principe te borgen zijn altijd minstens twee docenten betrokken bij de totstandkoming van de beoordeling.

Zie het Toetsplan CMD 2024-2025 voor meer detaillering van toetsvormen, herkansingen, beoordelingssystematiek en vastlegging van feedback.

3.3 Leeromgeving

3.3.1 De leergemeenschap

CMD Amsterdam is een leergemeenschap die bestaat uit alle betrokkenen bij CMD: studenten, docenten, ondersteunend personeel en professionals uit het beroepenveld.

We willen het idee van een leergemeenschap niet alleen buiten het lokaal bevorderen, maar het idee van samen werken en leren centraal stellen in een nieuw curriculum. Door minder in vakken te denken, samen les te geven en studenten te begeleiden, kan kennis spontaner en directer worden gedeeld of gecreëerd. In die visie is er minder sprake van langdurig vastomlijnde inhouden, maar zijn onderwijseenheden een vehikel voor dynamische projecten, workshops en pijlers, waarbij we meer willen inzetten op multidisciplinair samenwerken. Daarnaast willen we mogelijkheden creëren om veel naar buiten te treden en de wereld binnen te halen, onder andere door te werken met opdrachtgevers van buiten de HvA en door lezingen te organiseren.

De hierboven genoemde wensen sluiten aan bij de ambitie van de HvA voor het werken in leergemeenschappen. [11]

3.3.2 Leerklimaat

Wij geloven dat wij als CMD Amsterdam, als beroepsopleiding, studenten (de ontwerpers die vormgeven aan de - virtuele - wereld van morgen) niet alleen moeten voorbereiden op de praktijk van vandaag, die per definitie ook altijd de praktijk van vroeger is, maar ook op de wenselijke praktijk in de toekomst.

11 Afspraak 3 uit het HvA Onderwijs- en toetsbeleid (2022): “We werken in leergemeenschappen”. CMD wil studenten voorbereiden op een samenleving waarin een leven lang leren centraal staat. We zien leren als een actief proces. CMD studenten ontwikkelen kennis, vaardigheden en houding geïntegreerd.

Met praktijkgericht leren proberen we een ideaalbeeld te schetsen van een bestaande, wenselijke praktijk. Onze ideale ontwerppraktijk, is een praktijk waarin studenten leren ontwerpen in een zo rijk en divers mogelijke leeromgeving. Leren gebeurt door te kijken naar wat anderen doen, het bespreken van ideeën, door discussie, dialoog en het bekijken van werk. Studenten en docenten zien elkaar en worden gezien. In de ideale leeromgeving is diversiteit in achtergrond, (werk-)ervaring, houding, vaardigheden en kennis een voorwaarde voor een bloeiend en veerkrachtig ecosysteem. Motivatie, om te leren, hard te werken, je eigen passie en nieuwsgierigheid te volgen, is niet alleen een individuele eigenschap, maar komt ook door het gevoel waardevol te zijn en onderdeel te zijn van een gemeenschap. Deze ambities sluiten aan bij ambitie vier uit het HvA instellingsplan 2021-2026: 'Studenten en medewerkers geven de stimulerende, rijke leeromgeving verder vorm'.[12]

Kennis, kunde en houding kunnen nooit geïsoleerd beschouwd worden. 'Leren' is nooit lineair of volgordelijk, nooit hetzelfde; door je goed te voelen, je gezien en gehoord te weten, wil je ergens zijn; hierdoor ontstaat motivatie, waardoor je je ontwikkelt, waardoor je nieuwsgierig wordt, waardoor je meer wil weten en kunnen, waardoor je je weer beter voelt, etc.

Betekenisvol leren, je ontwikkelen, vereist 'lef' om te veranderen, in beweging te komen, je over te geven aan iets nieuws, dingen te proberen, anders te leren kijken en denken. Dat proces begint altijd met vertrouwen, met affectie, hechting en verbinding.

De voorstellen en voorkeuren voor een competentiegericht curriculum; formatief handelen in plaats van productgericht beoordelen, het integreren en relateren van kennis, handelen en houding in grotere gehelen in plaats van het isoleren in losse vakken en meetbare eenheden, zijn gebaseerd op de hierboven beschreven praktijk.

3.3.3 Multidisciplinaire onderwijsteams

Een van de grootste kwaliteiten van CMD-opleidingen in het algemeen en CMD Amsterdam in het bijzonder, is de enorme diversiteit in professionele achtergrond en opleiding van de docenten. Visual Designers, filosofen, sociologen, taalkundigen, front-enders, back-enders, interaction designers, van Delft tot kunstacademie. Vanuit al die achtergronden is er ook een grote diversiteit aan opvattingen en perspectieven op wat ontwerpen is en wat goed ontwerponderwijs zou moeten zijn. Permanente verschuivingen in de wereld, binnen maatschappelijke contexten en ontwikkelingen in technologie, veranderen gedrag van mensen; ze zorgen voor

[12] In het HvA Instellingsplan 2021-2026 is een van de ambities een 'Lerende gemeenschap' te vormen waarin 'studenten, docentonderzoekers en ondersteuners samen een lerende gemeenschap vormen, waarin werken met en leren van en met elkaar centraal staan.

telkens nieuwe vraagstukken en uitdagingen, waarvoor geen standaard ‘oplossingen’ zijn en die daarbij alleen in multidisciplinaire teams (en in co-creatie met gebruikers) kunnen worden aangegaan. Daarom is CMD Amsterdam een ontwerpopleiding en geen vakschool, ook al speelt ambachtelijkheid een grote rol.

Binnen CMD Amsterdam gaan we niet uit van een homogene en statische opvatting over wat ontwerpen is en hoe je dat leert. Wel hebben we een gezamenlijk gedragen visie waarin de drie pijlers en het ontwikkelen van de CMD-competenties centraal staan.[13] De diversiteit aan opvattingen is in zo’n snel veranderende context geen probleem, maar een zegen. Dat studenten in aanraking komen met een breed scala aan professionele en persoonlijke perspectieven en achtergronden is misschien wel de grootste factor in het succes van de opleiding.

Het curriculum biedt de structuur om het grote potentieel en de positieve aspecten van die diversiteit van zowel docenten als studenten tot bloei te laten komen. De kracht zit in de diversiteit en samenhang en niet in geïsoleerde expertise. Dat betekent dat docenten vanuit verschillende expertises als ontwerpteams van een onderwijseenheid functioneren waarin zij de verantwoordelijkheid voor een dynamische leeromgeving delen, samen lesgeven en coachen, veel met en over studenten spreken, intervisie doen en nieuwe kennis ontwikkelen.

4. Het ontwerp van het nieuwe curriculum

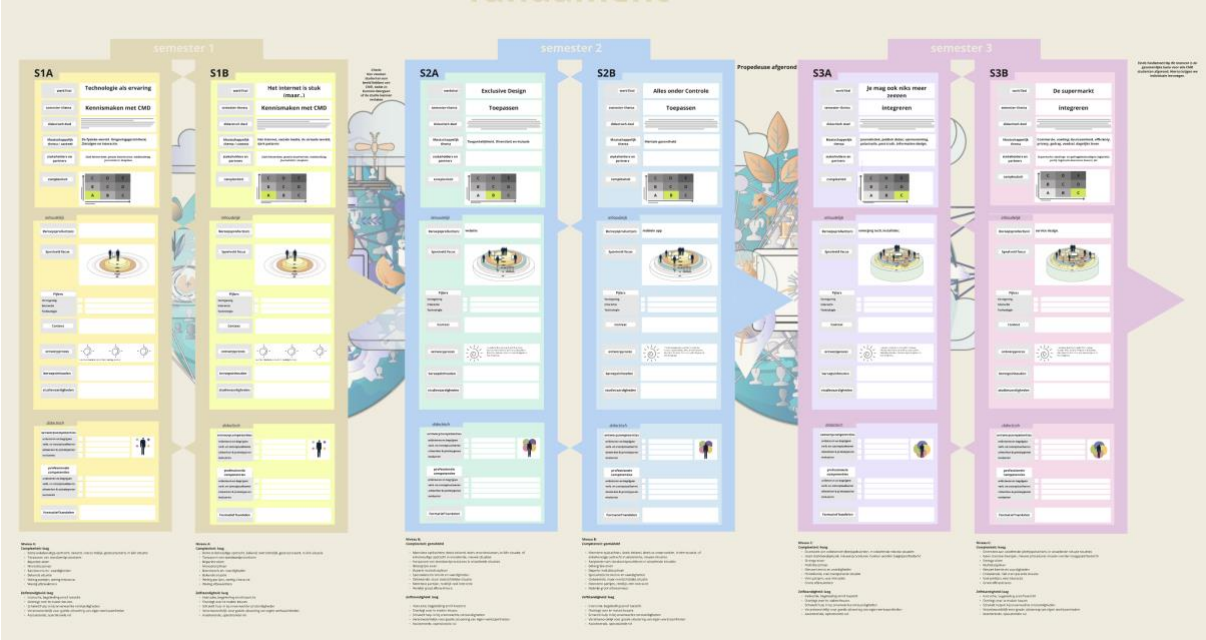
Het ontwerp is na vele sessies en iteraties met tal van stakeholders voortgekomen uit een proces waarin telkens de volgende uitdaging centraal stond:

Hoe kunnen we een **samenhangend** curriculum ontwikkelen, waarmee we **kritische**, **creatieve en vakkundige ontwerpers** opleiden, die durven te **experimenteren** en bewust ontwerpen voor een **complexe samenleving**?

Het ontwerp is als blauwdruk voor ontwikkelteams in Miro gepubliceerd. De meeste afbeeldingen hieronder zijn gebaseerd op die blauwdruk. Deze is als geheel hier te vinden.

De belangrijkste ontwerpkeuzes worden hierna toegelicht:

[13] De visie van CMD Amsterdam (2023).



Figuur 9: het fundament

Om meer samenhang te bereiken hebben we ervoor gekozen om ieder blok vanuit een visie op het fundament en de opleiding vorm te geven, door een aantal vaste ingrediënten en principes terug te laten keren. Hierdoor ontstaat consistentie en herkenbaarheid, rust en regelmaat. Tegelijkertijd heeft ieder blok haar eigen unieke smaak en gezicht door o.a. werk- en lesvormen, eigen thema's, en verschillende beroepsproducten die centraal staan.

4.1 Meer samenhang

Om meer samenhang te bereiken hebben we ervoor gekozen om ieder blok vanuit een visie op het fundament en de opleiding vorm te geven, door een aantal vaste ingrediënten en principes terug te laten keren. Hierdoor ontstaat consistentie en herkenbaarheid, rust en regelmaat. Tegelijkertijd heeft ieder blok haar eigen unieke smaak en gezicht door o.a. werk- en lesvormen, eigen thema's, en verschillende beroepsproducten die centraal staan.

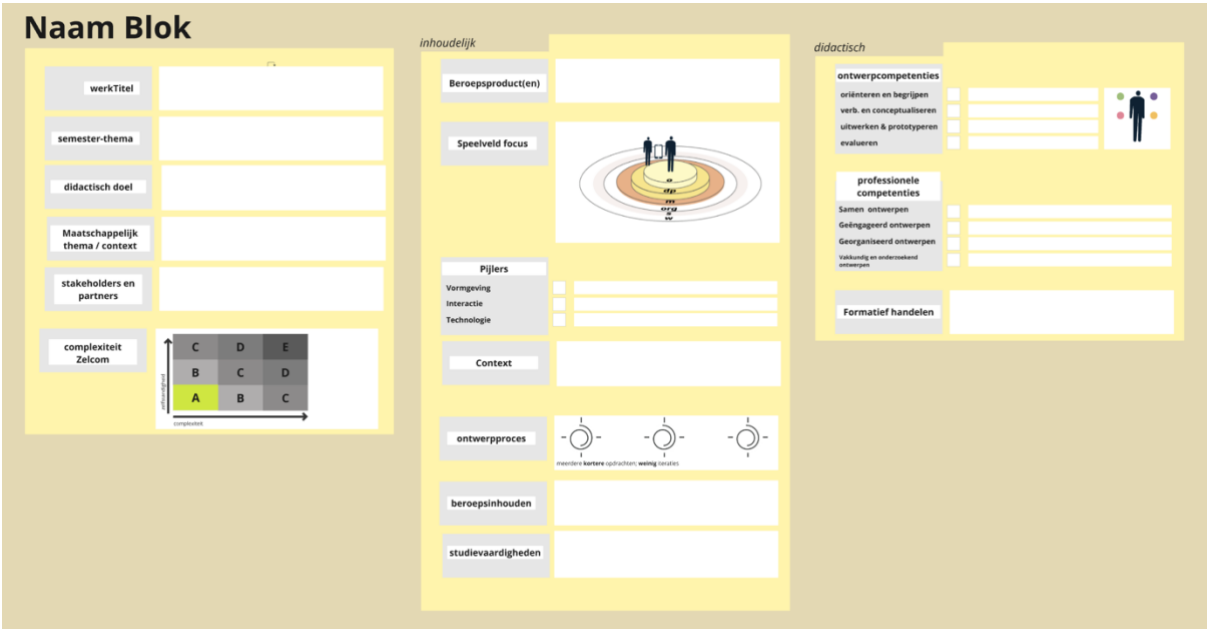
Het fundament duurt anderhalf jaar en bestaat uit zes blokken die allemaal:

1. Geïntegreerd en herkenbaar getoetst worden in onderwijseenheden van 15 EC. Competentiegericht zijn: dat wil zeggen: altijd de vier ontwerpcompetenties en altijd twee van de vier HBO-competenties centraal stellen (alle vier de HBO-competenties moeten ieder semester aan bod komen).
2. Formatief handelen als didactisch model gebruiken om samenwerking en permanente feedback op werk en ontwikkeling te bewerkstelligen.
3. Het speelveld als onderlegger hebben (zie hoofdstuk 3.1.1 Het speelveld).

4. Werken met een actueel en relevant maatschappelijk thema zoals duurzaamheid, diversiteit en inclusiviteit, digitalisering. Binnen elk thema worden zo veel mogelijk relevante stakeholders betrokken (zie verderop in dit hoofdstuk).
5. Gebaseerd zijn op het ZelCom-model om complexiteit en zelfstandigheid te duiden (zie hoofdstuk 3.1.2 Complexiteit en Niveauopbouw).
6. Het ontwerpproces duiden en definiëren.
7. Kennis, kunde en houding met betrekking tot de drie pijlers Technologie, Interactie en Vormgeving, plus Context aanbieden.
8. Spiegelbaar zijn (per semester) en dus eenzelfde functie in de opbouw hebben, maar wel een eigen thema, smaak en 'smoel' hebben.
9. Op dezelfde manier worden getoetst met gelijkvormige beoordelingsformulieren.

4.2 Opzet van de blauwdruk

De in ieder blok terugkerende ingrediënten komen terug in de blauwdruk.
Hieronder worden deze toegelicht:



Figuur 10: Liggende weergave van het format met de elementen die in ieder blok terugkomen.

- **Bloknaam, titel, semesterthema**
- **(Didactisch) doel** (per semester, want spiegelbaar): wat is de holistische functie van het blok/semester in de opbouw van de opleiding?
- **Maatschappelijk thema en daaraan verbonden mogelijke stakeholders**



Figuur 11: In ieder blok staan maatschappelijke thema's centraal

Maatschappelijk thema
In elk blok in het fundament wordt gewerkt met een actueel en relevant maatschappelijk thema zoals duurzaamheid, inclusiviteit of digitalisering. Deze thema's worden zo aangeboden dat ze aansluiten bij de belevingswereld van de student en bieden studenten de kans om vanaf het begin te werken aan projecten met directe maatschappelijke relevantie. Door te werken met zulke thema's worden de verbindingen tussen de binnenste ringen van het speelveld (ontwerper, medium/product) en de buitenste ringen (samenleving, wereld) concreet en tastbaar. De thema's vormen een kapstok voor de oefeningen en opdracht(en) in het blok.

Stakeholders
Binnen elk thema worden zo veel mogelijk relevante stakeholders betrokken. Dit kunnen zijn:

- **(Gefingeerde) opdrachtgevers**: Bedrijven, non-profits, of overheden die maatschappelijke problemen presenteren als projectvraag.
- **Doelgroep representanten**: Mensen of groepen die de eindgebruikers van een product vertegenwoordigen, zodat studenten vanaf het begin ervaring opdoen met co-creatie en empathie voor de eindgebruiker.
- **Andere belanghebbenden**: Professionals, beleidsmakers of activisten die betrokken zijn bij de bredere impact van het thema.
- **Gastsprekers voor context rondom een thema**: elk blok wordt geïntroduceerd door relevante sprekers die een verdiepend perspectief bieden op het thema. Dit kunnen filosofen zijn die ethische vragen behandelen, kunstenaars die werken op het snijvlak van kunst en technologie, wetenschappers die de nieuwste ontwikkelingen in hun veld belichten, of (ontwerp-)experts die inzichten delen die studenten inspireren en uitdagen om buiten hun traditionele denkraam te kijken en een link leggen met de beroepspraktijk.

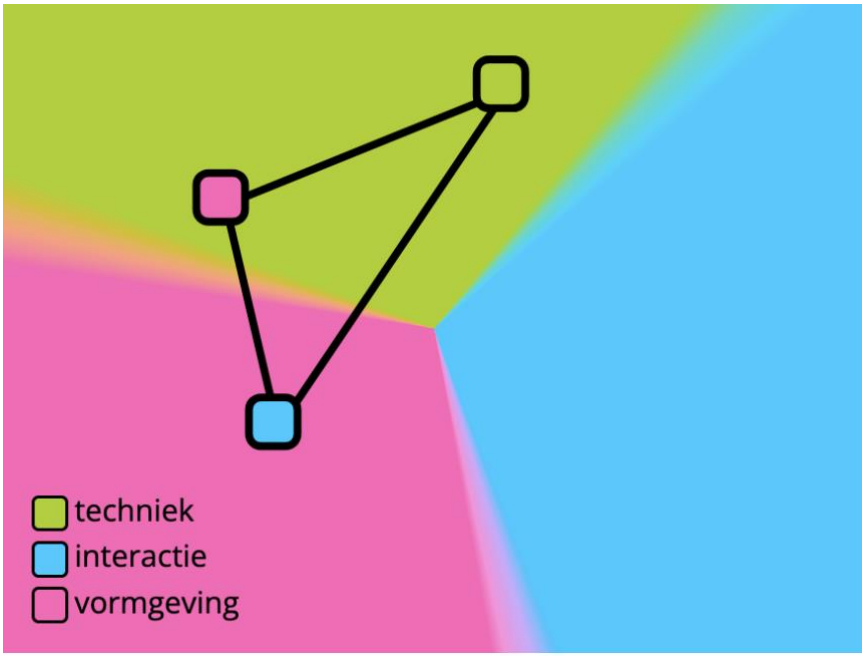
Complexiteit (ZelCom), zie hoofdstuk 3.1.4.

Beroepsproduct(en): in ieder blok staan een of meerdere beroepsproducten centraal.

Focus van het speelveld. Hoewel iedere ring van het speelveld altijd een rol speelt is er in veel blokken sprake van een focus. Zie voor uitleg van het speelveld hoofdstuk 3.1.1

Pijlers + context: komen in ieder blok terug als herkenbare leerlijnen.

In het hele fundament staan de drie pijlers Vormgeving, Interactie en Technologie centraal. Hiernaast staat altijd de context waarin het product een functie gaat vervullen centraal.



Figuur 12: Verbeelding van de pijlers van CMD uit de visie van CMD Amsterdam (2023).

Elke ontwerper heeft een eigen focus op deze pijlers. Waar deze focus precies zit, is afhankelijk van interesses, vaardigheden en kennis, en natuurlijk van de opdracht en de context. Er zijn eindeloze combinaties en verhoudingen mogelijk. We vinden het belangrijk dat iedere student in het fundament in elk geval de basiskennis en -kunde van deze pijlers en context beheerst en dat die gerelateerd kunnen worden aan diens eigen ontwerppraktijk en competenties.

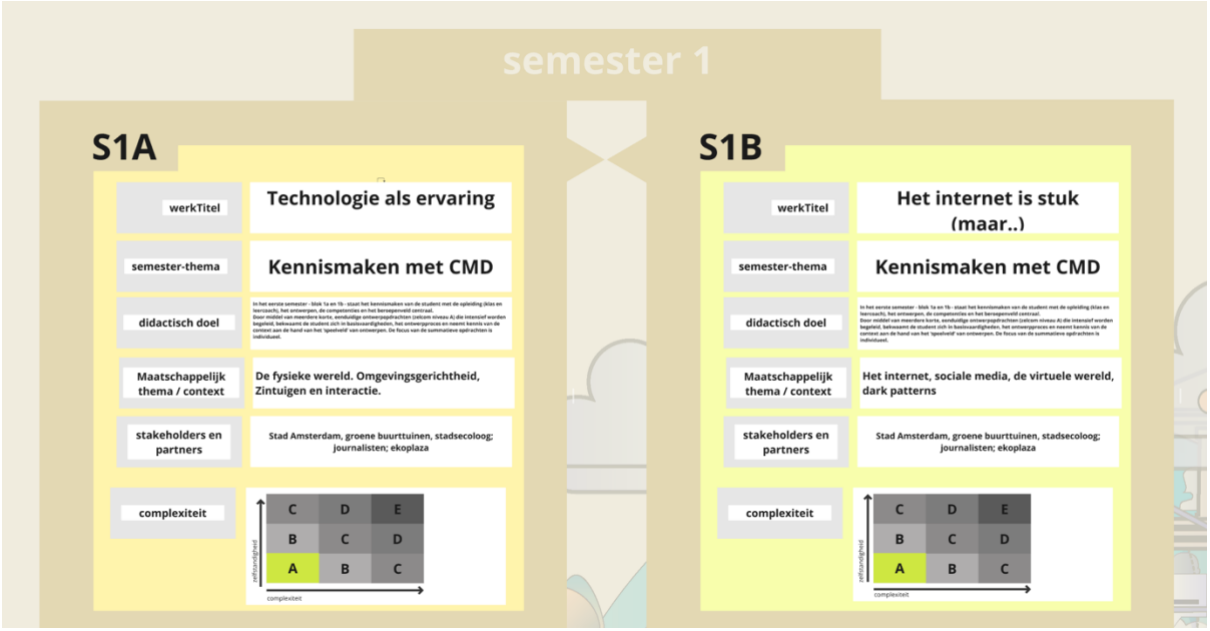
- **Ontwerpproces:** is een indicatie van hoe lang, iteratief en complex het ontwerpproces is dat de student(en) gaan doorlopen (van eenduidig en kort naar complex en langdurig met veel stappen)

- **Beroepsinhouden:** geeft plaats aan beroepsmatige inhouden die aan bod moeten komen in het blok. Vaak inhouden die in het vorige curriculum als vak werden aangeboden: bijvoorbeeld HCI of content-delivery. Deze inhouden dienen te worden geïntegreerd in een groter samenhangend geheel.

- **Omschrijving competenties:** specificering en eventuele detaillering van de competenties die centraal staan: altijd alle vier ontwerpcompetenties per blok, plus vier professionele competenties per semester.

- **Formatief handelen:** op deze plaats kunnen de ontwikkelteams formatieve en summatieve sleutelmomenten intekenen.

4.3 Omschrijving van de blokken en semesters



Figuur 13: semester 1

Semester 1: Kennismaken met CMD

In het eerste semester (blok 1A en 1B) staat **kennismaken en *landen*** centraal. Studenten maken kennis met de opleiding en het vakgebied, ontwerpen en het ontwerpproces, het speelveld en de competenties. Er is hiernaast veel aandacht voor leren werken met tools en het ontwikkelen van basisvaardigheden. Er zijn veel korte, diverse, oefeningen en opdrachten. Belangrijk is dat de student **vertrouwen** ontwikkelt in diens eigen kunnen, zich uitgedaagd voelt door te werken aan een veelvoud aan kortere oefeningen en opdrachten, en een open en nieuwsgierige **ontwerphouding** ontwikkelt.

De kennismaking is wederkerig: docenten, coaches en begeleiders leren de student ook kennen qua achtergrond, voorkeuren, talenten en vermogens.

Studenten voelen zich veilig en thuis, krijgen veel vrijheid, plezier en kunnen zichzelf zijn. Doel van beide blokken is niet om te verdiepen, maar om de breedte van het vakgebied, het ontwerpproces; het speelveld en de eigen competenties te ontdekken.

De focus van de oefeningen en opdrachten is individueel: het gaat om de ontwikkeling van kennis, kunde en houding van de individuele student. Studenten zullen wel veel samenwerken in de lessen, bijvoorbeeld door elkaar feedback te geven of oefeningen en instructies samen te doen.

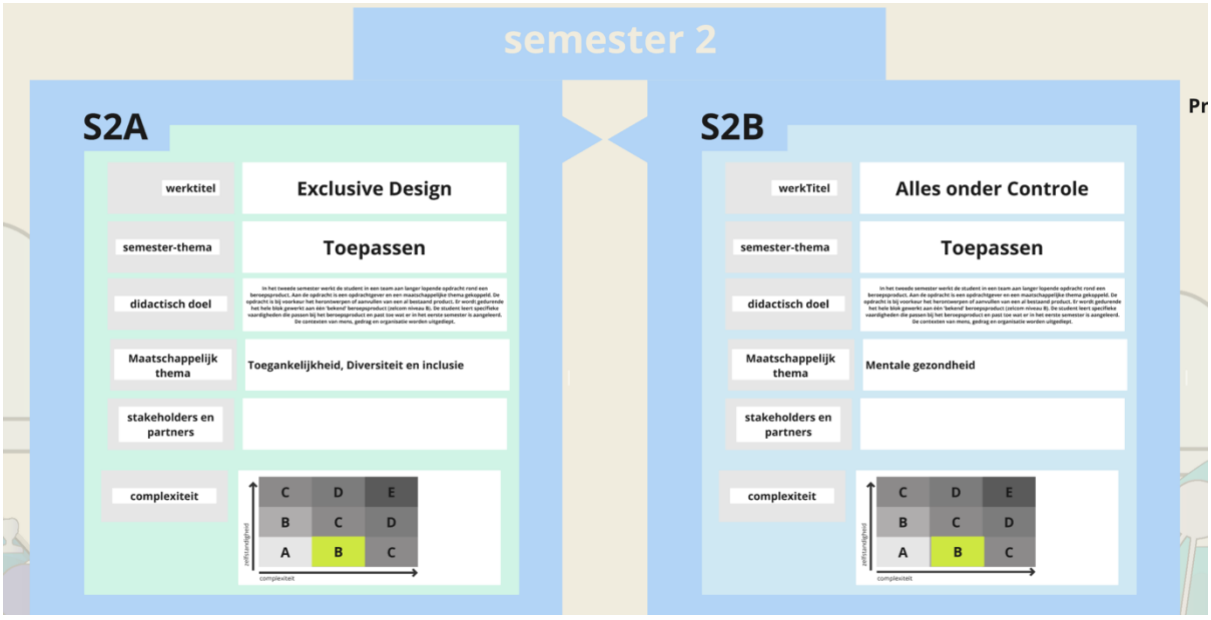
Aandachtspunten:

- Speelveld en competenties, vakgebied en ontwerpproces introduceren;
- Kennismaken met de drie pijlers (plus context);
- ZelCom niveau A complexiteit en zelfstandigheid;
- Eind semester 1: dient tevens als checkpoint (zit de student op de juiste plek?).

In het **het eerste blok (S1A)** staat **de eigen omgeving, de opleiding en de stad** centraal: de student verzamelt verhalen (het eigen verhaal, (achtergrond-) verhalen van medestudenten, stadsbewoners, alumni, mensen uit het vakgebied, etc.) die telkens een andere vorm krijgen.

In het **tweede blok (S1B)** staat **de digitale omgeving** centraal. Rondom het thema **'Het Internet is stuk, maar…'** wordt onze omgang met media (bijv. sociale media) onderzocht. De student brengt (persoonlijke) omgang met digitale media in kaart en bedenkt en maakt talloze kleine interventies in de virtuele wereld.

Semester 2: Toepassen



Figuur 14: semester 2

In het tweede semester werkt de student in een team aan een langer lopende opdracht rond een beroepsproduct. Aan de opdracht is een opdrachtgever en een maatschappelijke thema gekoppeld. De opdracht is bij voorkeur het herontwerpen of aanvullen van een al bestaand product. Er wordt gedurende het hele blok gewerkt aan één 'bekend' beroepsproduct (ZelCom niveau B). De student leert specifieke vaardigheden die passen bij het beroepsproduct en past toe wat er in het eerste

semester is aangeleerd. De speelveld-contexten van mens, gedrag en organisatie worden uitgediept.

Studenten breiden hun kennis en kunde m.b.t. de pijlers, de context en hun ontwerpcompetenties uit door deze in geïntegreerde beroepstaken toe te passen. De skill- en knowledge set wordt uitgebreid met op webdesign en UX toegesneden vaardigheden en theorie.

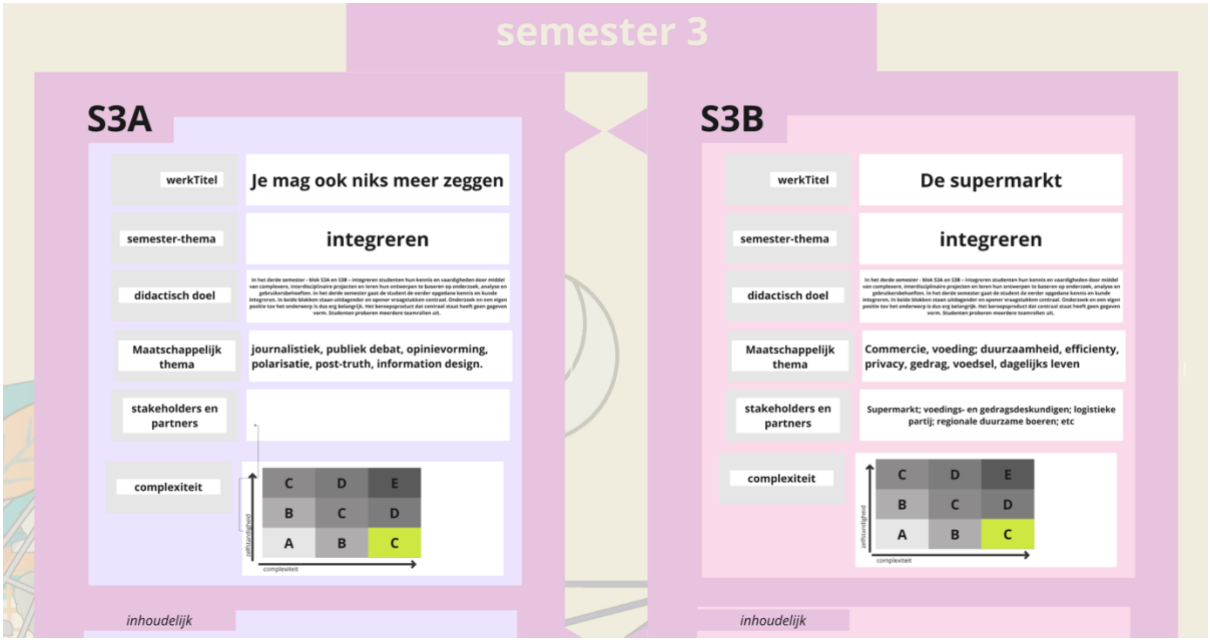
In dit semester draait het naast de eigen competenties om 'de ander': opdrachtgever, gebruiker en teamgenoten. De student ontwikkelt een inlevende houding, leert waarden, wensen en behoeften te begrijpen en te vertalen naar concretiseringen voor digitale uitingen.

Aandachtspunten:
- Een op de beroepspraktijk gebaseerde 'echte' opdracht;
- Veel aandacht voor de mens/gebruiker;
- Drie pijlers (plus context) bieden kennis en vaardigheden om het in het blok centraal staande beroepsproduct te kunnen ontwerpen;
- ZelCom niveau B complexiteit en zelfstandigheid;
- Eind semester 2 is het moment waarop studenten – mogelijk - hun propedeuse behalen.

In Blok S2A staat de gebruiker centraal. Er wordt gewerkt aan een 'echte' opdracht op basis van de door Vasilis van Gemert ontwikkelde exclusive design ontwerp-filosofie. Centraal hierin staat maatwerk en toegankelijkheid: het internet moet toegankelijk zijn voor alle mogelijke gebruikers met hun mogelijkheden een beperkingen. Studenten leren radicaal toegankelijke websites ontwerpen en maken.

In blok S2B staat als beroepsproduct een mobiele applicatie centraal. Het maatschappelijk thema is mentale gezondheid. Net als in het gespiegelde blok S2A staat de ervaring van de gebruiker centraal en wordt er gewerkt met een opdrachtgever aan een 'bekend' vraagstuk.

Semester 3: integreren



Figuur 15: semester 3

In het derde semester integreren studenten hun kennis en vaardigheden door middel van complexere, interdisciplinaire projecten. In beide blokken staan uitdagender en opener vraagstukken centraal. Onderzoek, experiment en een eigen positie ten opzichte van het onderwerp is dus erg belangrijk. Het beroepsproduct dat centraal staat, heeft geen gegeven vorm (ZelCom C). Studenten werken samen en proberen meerdere teamrollen uit.

Aandachtspunten:

- Relatie met het hele speelveld: tevens concrete relatie met de ringen van maatschappij en wereld.
- Complexiteit die schuilt in open vragen en experimentele omgang met media.
- Aandacht voor alle ringen van het speelveld
- Drie pijlers (plus context) draaien om het leren relateren (mapping) en het stimuleren van experimenten, ook met nieuwe kennis en vaardigheden
- ZelCom niveau C
- Eind semester 3 is einde fundament (aantonen competentieniveau ‘fundering’)

Blok **S3A** gaat thematisch over media en opinievorming (wat is waar? wat is echt? wat is feit? wat is mening?) en gaat over het ontdekken van en experimenteren met nieuwe

technologie en het ontwerpen van een ervaring. Er is geen vaststaand beroepsproduct en er wordt voornamelijk gewerkt met ‘emerging tech’.

Blok **3SB** heeft als thematische context de supermarkt: als ‘plek’ waar grote thema’s in de samenleving en wereld zoals economie en logistiek, maar ook (over)consumptie, ongelijkheid, duurzaamheid en diversiteit samenkomen met dagelijkse rituelen en menselijk gedrag. Het blok heeft net als S3B geen enkel ‘product’ centraal, maar is gericht op het ontwerpen van diensten en (sociale) interventies.

5. Ontwikkelings-/scholingsplan

5.1 Didactische bekwaamheid

Om docenten en ontwikkelaars goed voor te bereiden op de veranderende lespraktijk moeten ze de mogelijkheid hebben om vakbekwaam te worden in de nieuwe didactiek. Hiervoor zijn een aantal zaken van belang:

1. Om ontwikkelaars en docenten voor te bereiden op het toepassen van **Formatief Handelen** verzorgen Katja van Zalen, Onderwijskundig adviseur bij FOO, en Zuzana van Polen, Onderwijskundige FDMCI, een basisworkshop. Daarnaast bekwamen docenten zich in formatief handelen door middel van ontwerpsessies en learning on the job. Inhoud: ontwerp van het formatief programma, toepassen van de vijf strategieën van FH, kwaliteitsbesef en feedbackgeletterdheid. Ondersteuning bij ontwerpsessies tijdens heidagen en door middel van consultatie, deels door de curriculumcommissie en deels door O&O verzorgd.
2. Docenten staan open voor reflectie en feedback. **Informeel leren en uitwisselen** met elkaar is een belangrijk onderdeel bij het bevorderen van de didactische bekwaamheid; de opleiding faciliteert dit in tijd en ruimte.
3. **Taalontwikkelend onderwijs** is een belangrijk element van competentiegericht onderwijs. Studenten moeten taalvaardig zijn om hun ontwikkeling over het voetlicht te kunnen brengen. Ontwikkelaars worden tijdens de heidagen bijgeschoold door Studentzaken.
4. **Leercoaches** worden bekwaam in het bijbrengen van kwaliteitsbesef en feedbackgeletterdheid bij de studenten. Ook zij moeten een basisworkshop Formatief handelen aangeboden krijgen (ofwel door Zuzana van Polen en Katja van Zalen ofwel door een andere expert).
5. In blok 1 zijn 16 docenten begonnen met de cursus **Didactisch coachen 1**. We willen hier in semester 2 een vervolg aan geven door intern collega’s op te leiden die andere collega’s kunnen trainen. Hiervoor wordt een aangepaste training Didactisch coachen 2 ontwikkeld.
6. Er moet ruimte zijn om **best practices** uit te wisselen. Deels in Teams, deels tijdens heidagen, curriculum- of inspiratieochtenden of teamvergaderingen.

5.2 Toetscyclus

.

1. Docentteams worden eigenaar van het ontwikkelproces van de rubric waarbij de competenties centraal staan. De beoordelingscriteria van de competenties in de rubric worden - naast het product - ook gericht op proces en reflectie. De keuze van de toetsvorm en het beoordelingsinstrument wordt gemaakt in samenwerking tussen docenten, toetscommissie en met ondersteuning van onderwijskundigen waar nodig. Studenten en werkveld worden daarbij ook betrokken.
2. De rubric krijgt een duidelijke plaats bij instructie en feedback in het onderwijs. Hier wordt tijdens heidagen en met learning on the job en intervisie aan gewerkt.
3. Elke onderwijseenheid wordt periodiek geëvalueerd door de docenten in relatie tot de doelen van de rubric.
4. Er moet nog nagedacht worden over herkansingen. Zuzana van Polen zoekt voorbeelden en werkt in samenwerking met de curriculumcommissie scenario's uit, die voorgelegd worden aan examencommissie, toetscommissie en opleidingscommissie. Het MT maakt een keuze.

5.3 Toetsbekwaamheid

5. Docenten ontwikkelen een gezamenlijke taal over wat kwaliteit betekent (kwaliteitsbesef) door middel van kalibratie, gezamenlijk lesgeven en intervisie. Deze taal is gekoppeld aan de competenties.
6. Docenten werken aan de 'alignment' in de interpretatie van de criteria in de rubric door middel van kalibratie, gezamenlijk lesgeven, intervisie, wekelijks geroosterd docentoverleg; de opleiding faciliteert dit in tijd en ruimte.
7. Docenten worden bekwaam in de integrale beoordeling van portfolio's door middel van kalibratie.
8. Docenten worden bekwaam in gesprekstechnieken en hebben, indien nodig voor de summatieve toetsing, een assessorentraining afgerond.

5.4 Concept heidagen

22 okt: halve dag 08.30 - 12.00: doel → lange leerlijnen borgen dmv inhoudelijke afstemming

- Ochtend: presentaties ontwikkelteams inhoud
- Ochtend: werkvorm om met elkaar de leerlijnen af te stemmen

12 nov: hele dag: doel → gedeeld begrip competenties, indicatoren en CMD-visie

- Check-in 30 min: waar staan jullie vandaag?
- Ochtend: Wat zijn kritische ontwerpers en hoe leid je die op?

- Middag: Kalibratie sessie competenties niveau fundament.

Rond half nov: doel → zelfverzekerde ontwikkelaars die toets gaan maken

- Individuele ontwerpsessies met de trekkers van de ontwikkelteams.
- Inhoud: wat toets je, welke bewijslast hoort daarbij, welke competenties koppel je hieraan?

10 dec: vanaf 11.10 tot 17 uur: doel → blokinhoud onderwijseenheid (inhoud per week)

- Check-in 30 min: waar staan jullie vandaag?
- Ochtend en middag: Globaal invullen weekprogramma van het blok

7 jan: hele dag: doel → lesschema hele onderwijseenheid (blok)

- Check-in 30 min: waar staan jullie vandaag?
- Ochtend: OER gegevens aanleveren
- Middag: Globaal invullen lesschema (geïntegreerd) van het blok à thema's/theorie/inhoud per les per week

Begin jan: doel → zelfverzekerde ontwikkelaars die toets gaan maken

- Individuele ontwerpsessies met de trekkers van de ontwikkelteams.
- Inhoud*: samen een rubric maken die voldoet aan de criteria van validiteit, betrouwbaarheid en transparantie.*

Semester 2 nog verder uit te werken:

Begin blok 3:

- Check-in 30 min: waar staan jullie vandaag?
- Ochtend: Workshop ontwerpen van formatieve programma's (o.a. feedbackcylus gedurende het blok)
- Middag: Workshop didactisch coachen in een formatief programma

En verder:

- 3 thema's, kies uit:
  - Hoe stimuleer je experiment bij studenten
  - Veilig leerklimaat en studentenwelzijn
  - Stimuleren aanwezigheid
- Sessie over Portflow (er is expertise binnen O&O)
- Workshop met taalkundige van studentzaken. Marieke Kwakman (taal en beleid)

- Op verzoek: sessies om verder in gesprek te gaan met ontwikkelaars, elkaar te inspireren en te informeren of aan bekwaamheid en professionalisering te werken.