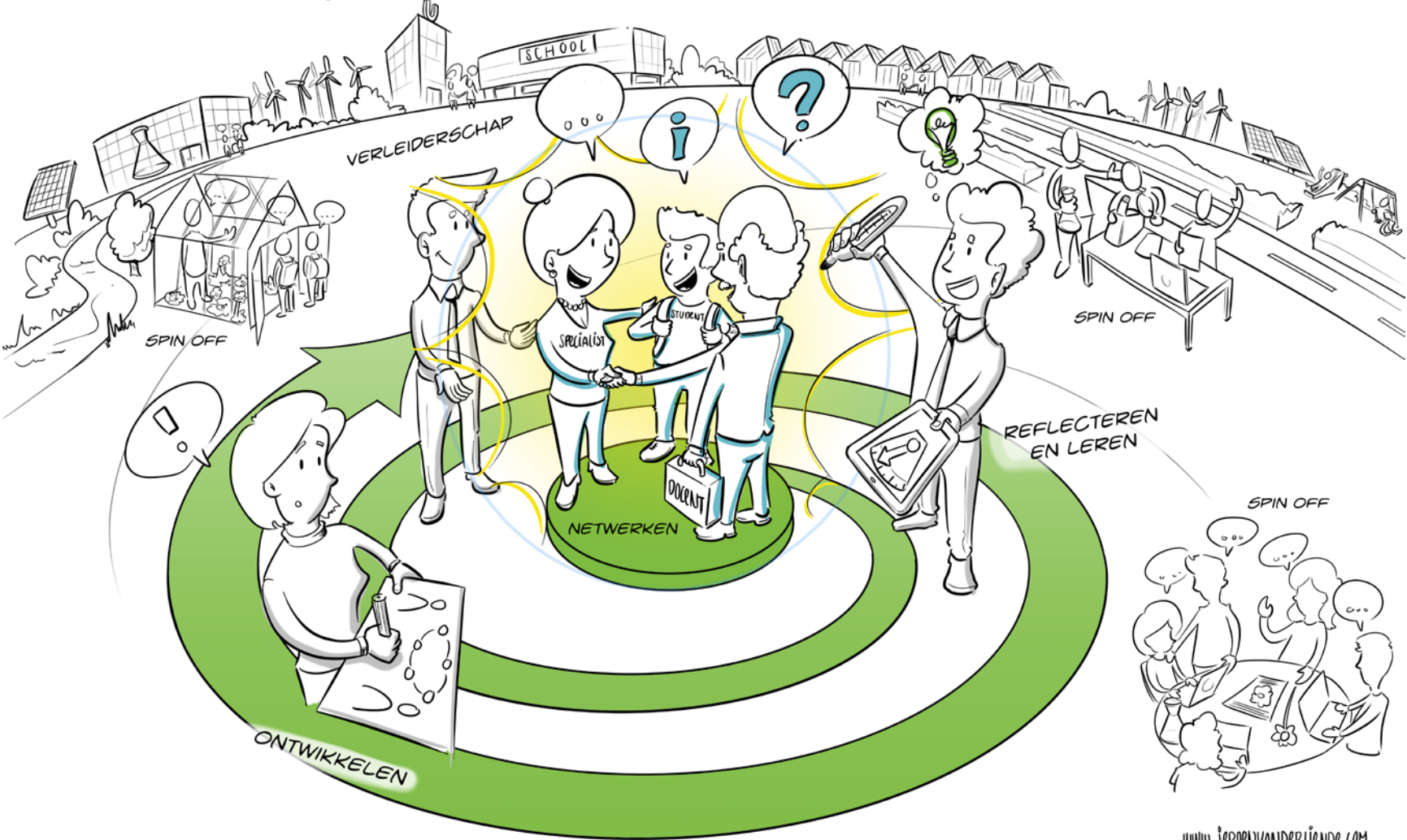


## Doel

1. Je levert een directe bijdrage aan de innovatiekracht van een van jouw collega's. Om dit te bereiken kruip je in twee rondes in de huid van een 'karakter'
2. Op basis van een gezamenlijk reflectie leiden alle deelnemers actiepunten voor zichzelf af.
3. Op basis van de scorelijsten krijgen projectbegeleiders een beeld van waar de kracht van de aanwezige docenten zit en op welke terreinen ontwikkelingen gewenst zijn.

## GROEN INNOVATIE ECO-SYSTEEM



## Context

Breng een innovatieproject in waarbij je betrokken bent.

- Wie zijn de spelers(intern en extern)
- Wat was de kracht ervan?
- Wat zou beter kunnen?

## Programma

**Ronde 1** > Voorbereiding: 10 minuten

- Maak kort kennis en project inbrengen

**Ronde 2** > gespreksronde A: 20 minuten

- De deelnemers kiezen uit acht karakterkaarten ieder één karakter uit.
- geven op het scoreformulier, de scores omcirkelen

**Ronde 3** > gespreksronde B: 20 minuten

- De deelnemers kiezen opnieuw
- Alle deelnemers vullen het scoreformulier in

**Ronde 4** > nakaarten: 10 minuten

- De totaalscores

# Evaluatie

Verbeteringen	Bevorderende maatregelen	Zichtbaar resultaat
Welk karakter of factor ontbreekt?		
Wat kan de sector doen om de innovatiekracht te vergroten?		
Wat kan de organisatie of het team waarin ik werk doen?		
Wat kan ik doen?		