

Het boek van Oek

Atelier Sociaal Domein: een creatieve methode voor
het benaderen van maatschappelijke vraagstukken

Tekst en tekeningen: Edzard Krol



Het boek van Oek

Met dank aan:

Lise Beumeler, Judith de Bock, Talitha van Essen, Ina Holtrop,
Petra Huizinga, Inge Nummerdor, Rutger van der Pol, Feija Schaap,
Jolanda Tuinstra en Roos van Veen.

werkplaats sociaal domein frl@nhlstenden.com

Een uitgave van NHL Stenden Hogeschool.

© 2025 Edzard Krol

edzardkrol@gmail.com

Groningen

ISBN 978-94-91589-34-8

<https://doi.org/10.48544/35987403-b9a0-4741-91f6-o8do85d5o6b9>



Tenzij anders vermeld is alles in dit werk gelicenceerd onder een Creative Commons Naamsvermelding 4.0-licentie. Wanneer je gebruik wilt maken van dit werk, hanteer dan de volgende methode van naamsvermelding:

Edzard Krol, Het boek van Oek (2025), CC-BY 4.0 gelicenseerd.
De volledige licentie-tekst is te lezen op:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



Voorwoord

‘Hoe dóen jullie dat dan in die Ateliers Sociaal Domein?’

‘Wie leert er dan van wie?’

Dat soort vragen wordt ons vaak gesteld. Dus proberen we ze te beantwoorden. Dat doen we graag. En dan vertellen we over de ateliers en schrijven erover. We geven presentaties en gebruiken woorden zoals design based education, lokaal en trage vragen, samen leren, interdisciplinair en leergemeenschap. En we willen natuurlijk compleet zijn, dus vertellen we ook over de Werkplaats Sociaal Domein Friesland en hoe en met wie we daarin samen werken aan het versterken van sociale kwaliteit. Maar hoezeer we ons best ook doen, we merken steeds weer dat ons verhaal te uitgebreid en te complex is om helemaal over te brengen. Daarom zijn we op zoek gegaan naar een andere manier om de vragen te beantwoorden.

Met Het boek van Oek vertellen we ons verhaal op een andere manier. We gebruiken de verbeelding. Oek begrijpt dat en zegt: ‘Een verhaal tekenen is een manier om greep te krijgen op complexe materie’.¹

We zijn heel grutsk dat we nu onze antwoorden op die vaak gestelde vragen zóchtbaar kunnen maken.

Namens iedereen die actief is in de Ateliers Sociaal Domein²,

Roos van Veen en Jolanda Tuinstra, Werkplaats Sociaal Domein
Friesland en lectoraat Sociale Kwaliteit NHL Stenden Hogeschool

¹ Karel van Berkel en Anu Manickam (2019). Wicked World: Systeeminnovatie voor complexe vraagstukken. Groningen/Utrecht, 29.

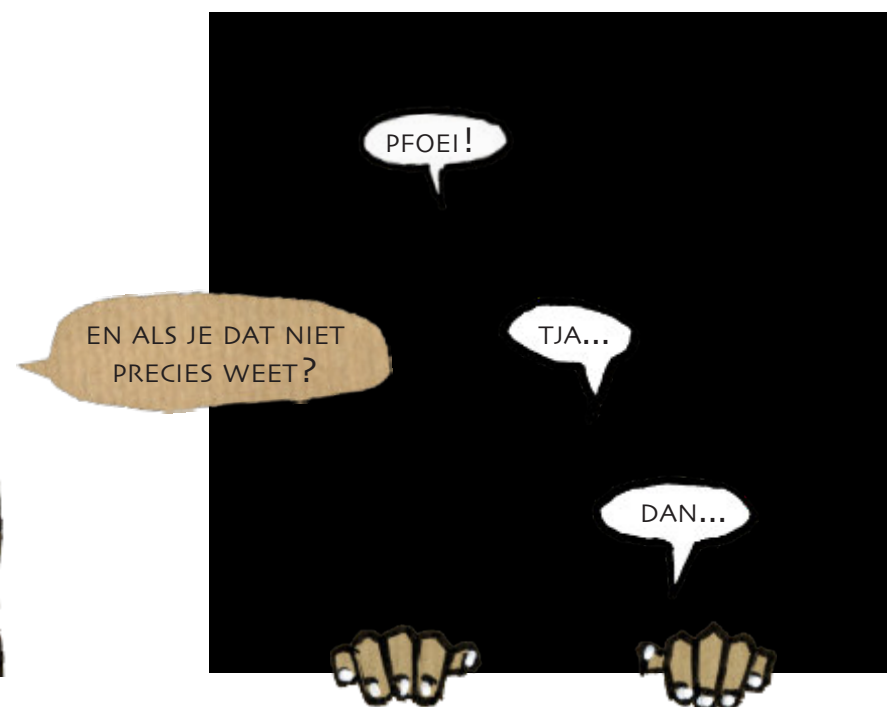
² Op dit moment is er een Atelier Sociaal Domein in Leeuwarden, Buitenpost, Beetsterzwaag, Oosterwolde, Heerenveen, op Ameland, en een Drentse variant in Emmen.

De afgelopen jaren hebben Nederlandse gemeenten er veel taken bijgekregen. Complexe taken soms, die verband houden met maatschappelijke vraagstukken. En waarvoor andere kennis nodig is en meer samenwerking. Zo willen dorpsbewoners in een Friese gemeente de sociale verbondenheid versterken. Daar werkt de gemeente graag aan mee.

Alleen: hoe doe je dat, de sociale verbondenheid versterken?

Op het gemeentehuis.





En zo komt het dat de gemeente aanklopt bij NHL Stenden Hogeschool. Die wil met onderzoek en onderwijs een bijdrage leveren aan de ontwikkeling van regio's (en aan de persoonlijke ontwikkeling van studenten). Met dat doel zijn er leergemeenschappen opgezet, die Atelier Sociaal Domein (ASD) worden genoemd. In de ateliers werken studenten, docenten en onderzoekers van uiteenlopende opleidingen samen met gemeentes, bewoners en lokale partners aan complexe maatschappelijke vraagstukken.

Net als andere Ateliers Sociaal Domein begint ook dit atelier met een start-bijeenkomst, waar de betrokkenen uitleg krijgen over de gang van zaken.



Terwijl iedereen er kennis met elkaar maakt.





Aan het eind van de startbijeenkomst brengt de wethouder met beleidsmedewerkers Keimpe Dokkum en Akke Tjalsma een toast uit.







LANG VERHAAL KORT, KEIMPE. JE BEGINT DESIGN THINKING DOOR HET WICKED PROBLEM EN DE CONTEXT ERVAN IN KAART TE BRENGEN. OP BASIS DAARVAN PROBEER JE EEN OPLOSSINGSRICHTING TE VINDEN. VERVOLGENS ONTWERP JE EEN AANPAK, DIE JE UITTEST EN, ALS HIJ BEVALT, IMPLEMENTEERT.



Breng niet alleen het probleem, maar ook de context in kaart • Pas je aan aan de steeds veranderende, unieke omgeving • Reken op onvoorspelbaarheid, escalaties en oncontroleerbaarheid • Werk interdisciplinair samen; praat veel en luister goed • Exploreer verschillende optieken (visies, benaderingen, oplossingen) • Betrek stakeholders [...] • Leer paradigma's en communicatieregels van stakeholders te begrijpen en zoek interventiemogelijkheden • Zoek naar gemeenschappelijke waarden en belangen • Breng complexe samenhangen in kaart en teken die uit • Zoek naar hefboomen (kleine ingrepen met groot effect) • Zoek naar mogelijke neveneffecten van een aanpak • Experimenteer via trial and error, blijf lerend veranderen.

Uit: Karel van Berkel en Anu Manickam (2019). Wicked World: Systeeminnovatie voor complexe vraagstukken. Groningen/Utrecht, 26.



Het werk in een atelier komt samen in onderzoek dat door studenten wordt verricht. Op zoek naar antwoorden op vraagstukken doorlopen zij in principe de vijf fasen van design thinking: empathie, definiëren, verzinnen, prototype en testen. Dat gebeurt in nauw overleg met de vele betrokkenen. Hoe de studenten invulling geven aan de fasen ligt vooraf niet vast. Indien nodig worden fasen herhaald.

Fase 1 – empathie

In fase 1 proberen de studenten inzicht te krijgen in wat de mensen in het dorp willen, in hun gedachten, beleavingswereld en context. Dat doen ze empathisch, open van geest en hart, nieuwsgierig, zonder oordelen en vooroordelen, als het ware niet-wetend.

Op een vast, wekelijks overleg komen studenten, begeleiders en enkele nauw betrokkenen bijeen. Coördinator Machteld spreekt de studenten toe.





IK HEB HET NAGEKEKEN:
MIJN OPLEIDING EIST NIET
VAN ME OM HET DORP IN
TE GAAN, OOK NIET OM
SAMEN TE WERKEN. EN AL
HELEMAAL NIET OM HET
LEUK TE HEBBEN.



AAN DE KASSA HEB JE ECHT CONTACT:
'HALLO, ALLES GOED?' 'JA, HOOR.'
DAT IS KORT, MAAR ALS DAT OP EEN
HELE DAG JE ENIGE CONTACT IS, IS
HET VOLGENS MIJ TOCH BELANGRIJK.



VAN SOMMIGE KLANTEN WEET IK DAT ZE
WAT KRAP BIJ KAS ZITTEN. DIE KOMEN IN
DE SUPERMARKT — IEDEREEN MOET ETEN
— TERWIJL JE ZE ELDERS IN HET DORP
NIET TEGENKOMT.

LEKKER AAN HET
WANDELEN MENEER?

WAT ZEG
JE?



BENT U LEKKER AAN HET
WANDELEN MENEER?



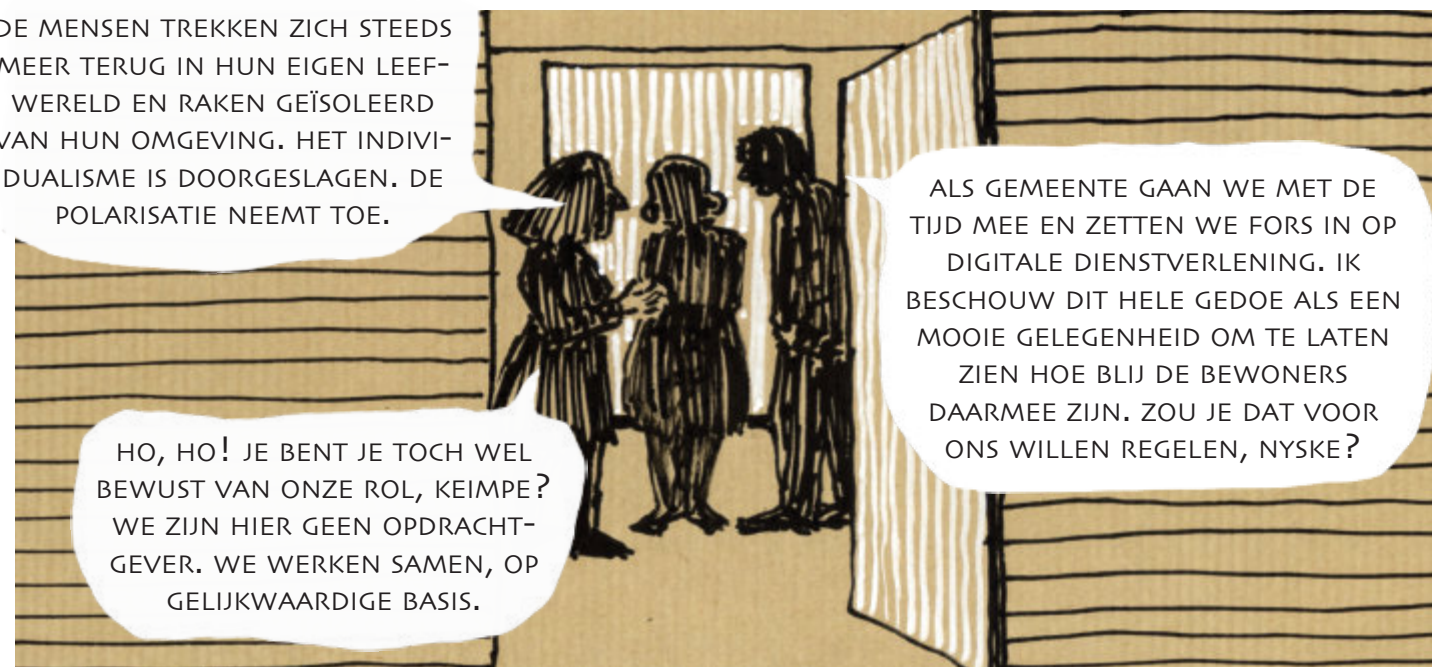
NEE, FAMKE! HELEMAAL
NIET LEKKER! DIE
STOEPTEGELS LIGGEN
LOS. LEVENSGEVAARLIJK!
IK KAN HET MELDEN BIJ
DE GEMEENTE. OP DE
COMPUTER! DAT IS NOG
EENS LEKKER. WEET JIJ
HOE DAT WERKT? IK
NIET.



Samen met jongerenwerker Beau wonen Mette en Sjef een bijeenkomst bij van de Vereniging Plaatselijk Belang.



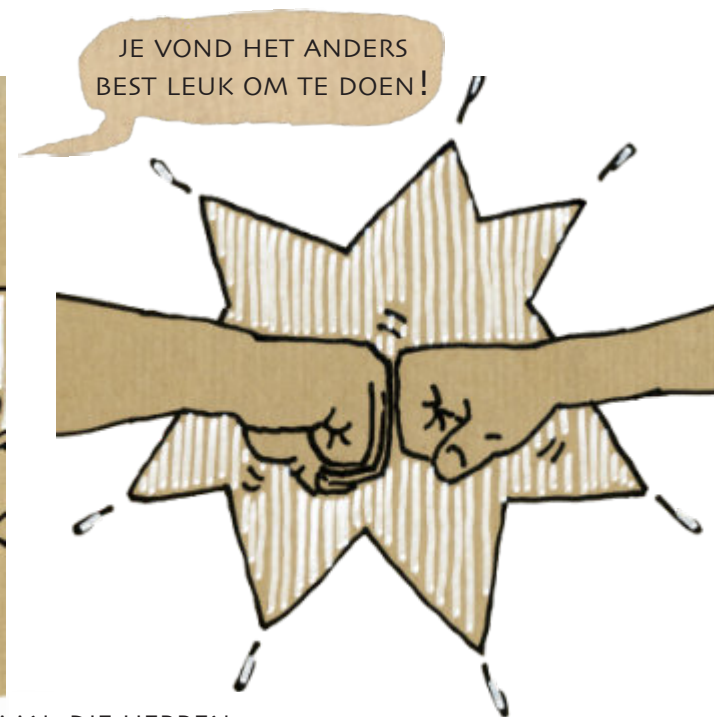
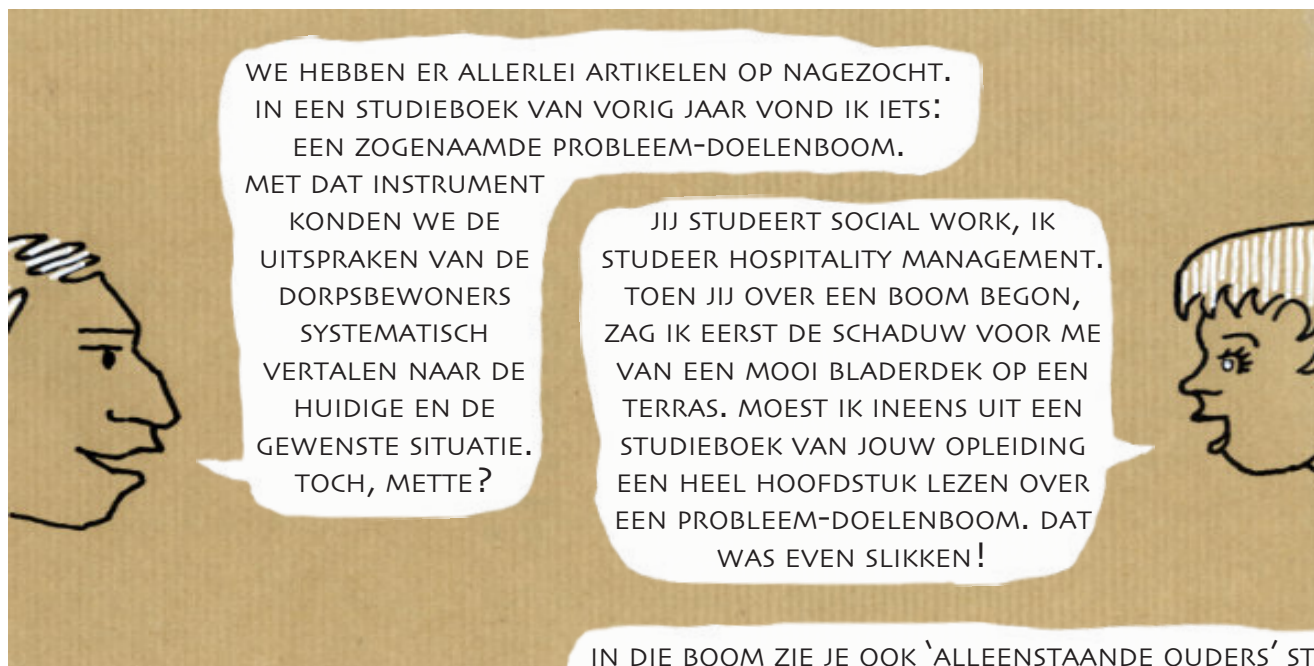
DE MENSEN TREKKEN ZICH STEEDS MEER TERUG IN HUN EIGEN LEEFWERELD EN RAKEN GEÏSOLEERD VAN HUN OMGEVING. HET INDIVIDUALISME IS DOORGESLAGEN. DE POLARISATIE NEEMT TOE.



Fase 2 – definiëren

De kernvraag wordt gedefinieerd. Dat gebeurt in een overleg met de betrokkenen. Steeds staan de perspectieven en belangen van de dorpsbewoners voorop.





ZO HEBBEN JULLIE DE REPRESENTATIVITEIT OP ORDE GEKREGEN! HET WAS DUS HEEL NUTTIG DAT JULLIE NOG WAT LANGER DAN GEPLAND DOORGINGEN IN FASE 1.

OOK VOND IK HET SLIM VAN JULLIE OM NAAR HET SCHOOLPLEIN TE GAAN. WANT DAAR TROFFEN JULLIE DIE ALLEENSTAANDE OUDERS, VAN WIE ER MEERDERE AANGAVEN DAT ZE ZICH EENZAAM VOELDEN.



OKÉ, DANK ALLEMAAL.

SJEF, VERTEL, WAAR ZIJN JULLIE NA DIT ALLES OP UITGEKOMEN?



UIT HET OVERZICHT DAT DE PROBLEEM-DOELENBOOM BIEDT, HEBBEN WE – MET IN HET ACHTERHOOFD DE BEGINVRAAG: HOE KUN JE DE SOCIALE VERBONDENHEID VERSTERKEN? – IN GOED ONDERLING OVERLEG DE KERNVRAAG KUNNEN AFLEIDEN. EN DIE IS GEWORDEN: HOE CREËER JE EEN GEMEENSCHAP WAARIN DE BEWONERS NAAR ELKAAR OMKIJKEN EN ELKAAR ONDERSTEUNEN?

EN MET DIE KERNVRAAG GAAN JULLIE IN DE VOLGENDE FASE AAN DE SLAG.

NIETWAAR, OEK?



Elke zes tot acht weken is er een denktank. Hierin wisselen de studenten, de dorpsbewoners, beleidsambtenaren, welzijnswerkers, mensen uit het MKB, docenten, onderzoekers en andere betrokkenen informatie uit, wordt de voortgang van het atelier gevolgd en worden er vragen gesteld. De voorbereiding van de denktank gebeurt door de studenten. Afhankelijk van de nieuwe inzichten waar ze behoefte aan hebben, stellen ze vragen, spelen ze een spel of nodigen mensen uit het netwerk van de betrokkenen uit die hen verder kunnen helpen. Dat kan bijvoorbeeld een wethouder zijn, een wijkagent of iemand van een betrokken organisatie. Samen leren, samen niet weten, kennis maken.

Fase 9 $\frac{3}{4}$ – verzinnen

Verzin creatieve antwoorden op de kernvraag en daarvan afgeleide deelvragen. Speel in op de mogelijkheden die zich voordoen als mensen met een uiteenlopende achtergrond meedenken.

Waarom volgt hier na fase 1 en 2 niet gewoon fase 3? Dat is om recht te doen aan het feit dat het in de praktijk toch vaak net iets anders loopt. Laat je dus niet hinderen door een al te starre opvatting van de fasen. Tip: zet kleine stapjes, durf fouten te maken.

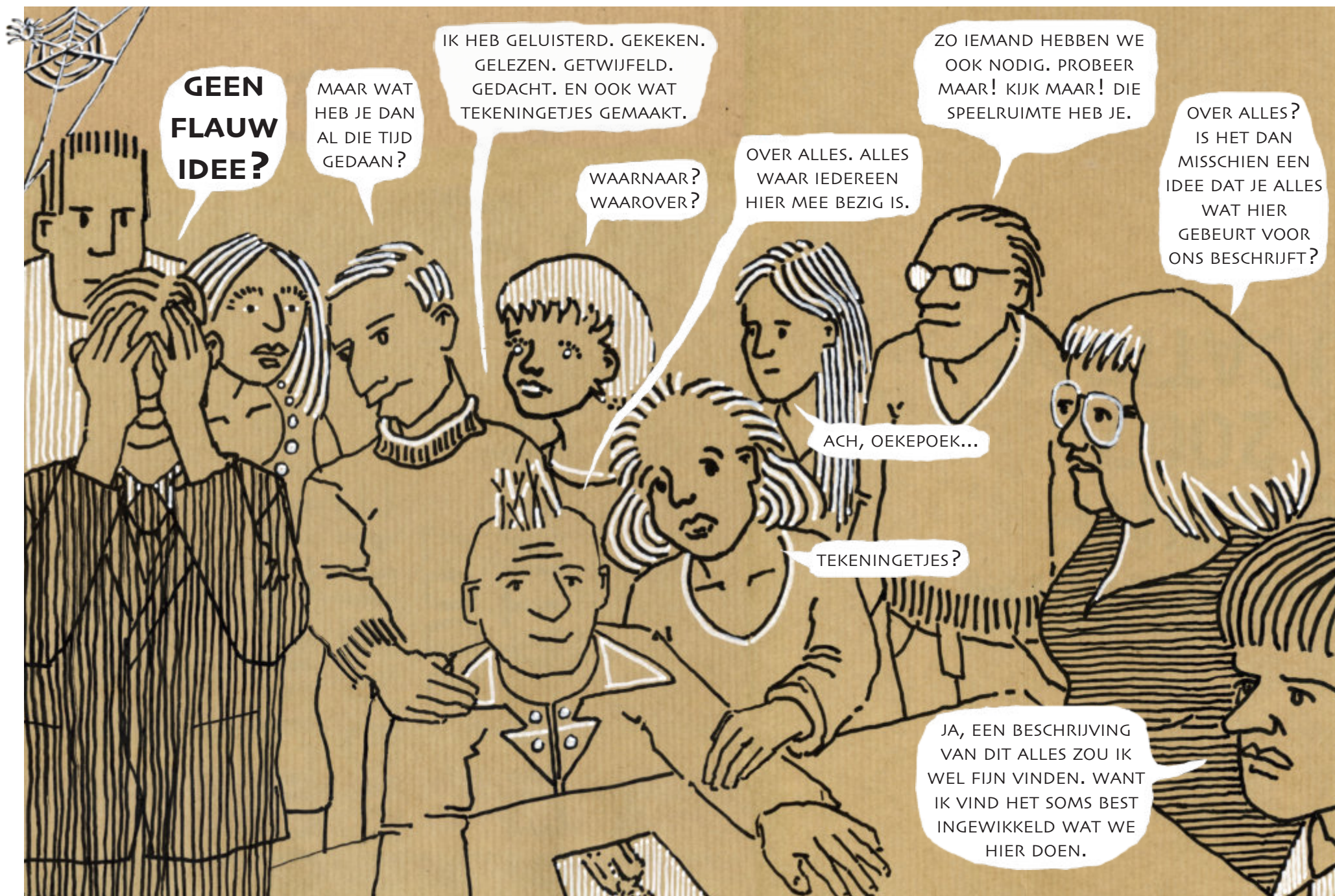














Maar voordat Oek aan fase 4 toekomt, heeft hij nog wat (denk)werk te verrichten.

Fase 4 – prototype

Kies uit de verzamelde ideeën oplossingsrichtingen die van waarde lijken bij het beantwoorden van de kernvraag of van de daarvan afgeleide deelvragen. Formuleer die vervolgens op een falsifieerbare, meetbare en testbare wijze: een prototype.







Terwijl Oek eindelijk aan de slag gaat, brengt Mette een bezoek aan haar zus en haar nichtje. Zoals gezegd, is de zus ook een alleenstaande ouder. Samen komen ze op het idee voor een prototype. Het houdt in dat Mette op woensdagmiddagen een wekelijkse bijeenkomst voor alleenstaande ouders gaat organiseren. Ze overlegt met meerdere betrokken partijen. De alleenstaande ouders tonen zich enthousiast. Ook Anne, de uitbater van de kinderboerderij, vindt het een leuk idee en stelt een ruimte beschikbaar. De gemeente ziet eveneens wel iets in het plan en zegt toe een proef te willen financieren.



Nyske besluit tot een combinatie van literatuur- en praktijkonderzoek. De literatuurstudie spitst zich toe op enkele deelvragen, waaronder: wat zijn digitale vaardigheden? Waarom zijn die vaardigheden van belang? En welke barrières zijn er van invloed op? Voor het praktijkonderzoek werft Nyske een panel met dorpsbewoners. In meerdere rondes en met verschillende meetinstrumenten onderzoekt ze wat de digitale vaardigheden van de panelleden zijn. Ook gaat ze na wat de panelleden van de website en app van de gemeente vinden en in hoeverre ze daar gebruik van willen en kunnen maken.



Sjef heeft even een dipje. Nadat Mette haar eigen weg is ingeslagen, slaat hij enkele bijeenkomsten over. Van het matches van ouderen en jongeren, zoals hij van plan was, komt nog weinig terecht. Hij heeft het druk met andere dingen, zit uren, dagen achter zijn computer en grasduint wat in de vakliteratuur over de verbinding tussen jongeren en ouderen. Uit de artikelen maakt hij op dat er inderdaad behoefte bestaat aan die verbinding, zoals hij al vermoedde. Elders wordt er soms al mee geëxperimenteerd. Uiteindelijk komt Sjef weer naar het dorp. Daar voert hij gesprekken met jongeren en ouderen, met wie hij via Klaas in contact komt.

Fase 5 – testen

Test de prototypes door ze in de praktijk uit te proberen. Met de feedback van de doelgroep worden de prototypes bijgesteld, geoptimaliseerd en eventueel opnieuw ontworpen. Mislukkingen en tegenstellingen zijn leerzaam en nuttig.

Hoe deze fase verloopt, blijkt op de bijeenkomst waar de studenten hun bevindingen presenteren. Voor hen is het een afsluiting. Voor het atelier, als leergemeenschap, is het meer een tussentijdse uitwisseling van de stand van zaken. Want na de afronding volgt een nieuwe ronde, met nieuwe studenten als deelnemer.

Terwijl de zaal volloopt, zijn de studenten druk bezig met de voorbereiding.



Vandaag is de grote dag: de eindpresentatie van deze ronde van het atelier.





"TOEN IK IN HET DORP HOORDE OVER EENZAME ALLEENSTAANDE OUDERS, WILDE IK DAAR GRAAG IETS AAN DOEN.

ALS STUDENT HOSPITALITY MANAGEMENT KWAM IK UIT OP EEN VASTE WOENSDAGMIDDAG OP DE KINDERBOERDERIJ. DAAR KONDEN ZE GEZELLIG MET HUN KINDEREN BIJ ELKAAR KOMEN. HET DUURDE EVEN VOOR HET OP GANG KWAM, MAAR INMIDDELS IS DE OPKOMST GOED. NA EEN PROEFPERIODE HEBBEN WE HET GEËVALUEERD. EN ER ZIJN VERSCHILLENDE ZAKEN AANGEPAST."









Onder genot van de koffie wordt veel
besproken.







Het boek van Oek is een stripverhaal dat de werkwijze beschrijft van een leergemeenschap die Atelier Sociaal Domein (ASD) wordt genoemd. In het atelier werken studenten, docenten en onderzoekers van uiteenlopende opleidingen van NHL Stenden Hogeschool creatief samen met gemeentes, bewoners en lokale partners aan complexe maatschappelijke vraagstukken.

Samen met personages als ambtenaar Keimpe, zijn collega Akke, de studenten Nyske, Mette, Sjef en de weigerachtige Oek, de bewoners van een Fries dorp en vele anderen kom je op een lichtvoetige manier meer te weten over allerlei aspecten van het atelier: wicked problems, het verschil tussen ingewikkeld en complex; luisteren, samenwerken en trage vragen; design thinking, denktanks en zakken chips.