

WERKVORM 3:

CREATIEVE INTERVISIE- BRAINSTORMSESSIE

Doel: Onderzoeken welke ideeën er zijn om een vraagstuk/probleem op te lossen.

Benodigheden: Post-its, een 2X2 matrix.

Voorafgaand aan deze werkvorm zijn er in het team al vraagstukken/problemen opgehaald, waarover ideeën zullen worden verzameld die vervolgens leiden tot implementeerbare oplossingen.

1. Leid de werkvorm in door te vertellen wat de meerwaarde is van een professionele brainstormsessie (zie toelichting);
2. Afhankelijk van de insteek van de vorm kun je deze werkvorm met het hele team uitvoeren of met subgroepen;
3. De probleemeigenaar brengt het vraagstuk in;
4. De deelnemers kunnen verhelderingsvragen stellen om het vraagstuk te verkennen en beter te begrijpen. De probleemeigenaar geeft antwoord;
5. De probleemeigenaar geeft de deelnemers denktijd om na te gaan welke ideeën zij hebben om dit vraagstuk op te lossen. Belangrijk hierbij is: er is in de groep geen waardeoordeel over het idee en alle ideeën worden ingedeeld;
6. De deelnemers worden gevraagd om de post-its met ideeën in de 2X2 matrix te plaatsen;
7. Plenair bespreken de deelnemers hun idee en lichten zij de plek die zij gekozen hebben in de matrix toe.

Het vervolg van deze werkvorm is dat de probleemeigenaar een keuze maakt uit de verschillende ideeën.

TIP

Je kunt ervoor kiezen om een thema te bepalen die de gehele organisatie aangaat, zodat je als team een verbeterslag kunt maken met de opgedane ideeën. Ook kun je ervoor kiezen om elke deelnemer een eigen vraagstuk in te laten brengen, zodat je elkaar met individuele vragen en ideeën op weg kunt helpen.

TOELICHTING BIJ STAP 1

Divergentie zit in de kern van alle creativiteitstechnieken. De eerste manier om divergentie te stimuleren is de manier van de klassieke brainstorming: de spontane en snelle productie van zo veel mogelijk ideeën. Veelal wordt de brainstormingprocedure samengevat in 4 'Gouden Regels': Kwaliteit door kwantiteit, stel je oordeel uit, lift mee op andermans ideeën en bedenk de gekste ideeën (Osborn, 1953).

2X2 MATRIX

Deze manier van clusteren is de C-box, ontwikkeld door Marc Ranson (Bytdebier, 2002, p. 170). Het spelen met de namen van de assen kan helpen. De manier van clusteren komt voort uit de inhoud van de probleemstelling, de inhoud van de ideeën en de inhoud van de op handen zijnde activiteiten in de implementatiestap.



MOEILIJK TE REALISEREN IDEEËN		
MAKKELIJK TE REALISEREN IDEEËN		
	NORMALE IDEEËN	ORIGINELE IDEEËN