

Brainstorm- waaier

- 1 Print de kaartjes
- 2 Knip ze uit
- 3 Perforeer het gaatje rechtsonder
- 4 Steek een splitpen in het gaatje

En klaar voor een frisse bries door je school!



Brainstormwaaier

22 brainstormtechnieken
voor een frisse bries
door je school

KLASSE

Hoe gebruik je deze brainstormwaaier?

Zoek je originele ideeën, wil je iets evalueren of een probleem oplossen? Bepaal op voorhand goed je doel. Voor elk doel vind je in deze waaier verschillende brainstormmethodes.

ANALYSEREN

Je komt tot een duidelijke probleemstelling of vraag. Is dit wel het échte probleem? Hoe bakenen we af? Wat zijn de feiten, behoeften? Zijn er dingen onzichtbaar? Wat houdt je tegen om het probleem op te lossen?

VERBREDEN

Je bedenkt zo veel mogelijk oplossingen voor een probleem met de creatieve methodieken in deze waaier.

SELECTEREN

Je maakt een shortlist van de lange lijst ideeën uit de vorige fase. Je selecteert de beste ideeën, evalueert en maakt ze sterker.



Vorbereiding brainstorm

1> Start met een concrete vraag

Niet: programma opendeurdag. Wel: hoe maken we onze vijftigste opendeurdag onvergetelijk?

2> Zoek een aangename omgeving

Een rustig, ruim lokaal met licht en lucht. Of brainstorm eens buiten of staand. Schrijfgerief, post-its, beamer klaar? Alle gsm's uit? Go!

3> Nodig constructieve collega's uit

Maak een groepje van 2 tot 15 personen. Nodig mensen persoonlijk uit. Maak duidelijk wat het doel is. Verplicht niemand.

4> Zorg voor een goede mix

Leraar, leerlingenbegeleider, directeur, ouders, leerlingen? Jong/oud, man/vrouw, generalist/specialist? Nodig ook eens iemand van buiten de school uit.

 *De uitnodigingskaartjes al ontdekt in de BrainstormBox?*

Gouden brainstormregels

1> Elk idee is goed

Hiërarchie, leeftijd of kennis bepalen niet hoe belangrijk je inbreng is. Hoe meer ideeën je verzamelt, hoe beter. Er bestaan geen slechte ideeën.

2> Een idee is van iedereen

Een goed idee heeft vele vaders. Associeer en bouw verder op een idee van iemand anders.

3> Geen ja maar

Oordeel op het moment zelf niet over ideeën. Reageer dus niet met: ja, maar ... Laat beperkingen zoals budget, wetten, tradities achterwege. Uit een onrealistisch idee komt in een latere fase misschien een haalbaar concept.

4> Maak het leuk

Met een fijne omgeving, koekjes op de tafel en een energiegelovende start. Eet samen, strek even de benen, lach, bedenk zotte ideeën en werkvormen.

Na de brainstorm

Selecteer ideeën

Kies de drie beste ideeën. Combineer gerust ook voorstellen. Werk die ideeën concreter uit met de Klasse-ideefiches. Dat kan eventueel in een kleiner groepje.

Maak er werk van

Bepaal met het Klasse-ideeënrooster wanneer je welk idee wil realiseren.

Zorg voor opvolging

- » Sluit de brainstormsessie af met een **stand van zaken**: verdere timing en afspraken, taakverdeling voor volgende stappen, datum voor een volgend overleg.
- » Maak een bondig **verslag**. Koppel meteen actiepunten aan de ideeën.
- » Houd het brainstormgroepje op de hoogte achteraf.
- » **Bedank** alle deelnemers voor hun tijd, inzet en enthousiasme.

 *De ideefiche en het ideeënrooster al ontdekt in de BrainstormBox?*

ANALYSEREN**VERBREDEN****SELECTEREN**

🕒 25 minuten 🧑 2 of meer

1/ Mindmap

Je krijgt een goed overzicht of samenvatting van de vraag, probleem of situatie.

- » Vat de vraagstelling van je brainstorm samen in **1 zin of beeld** op een groot stuk papier.
- » Schrijf daarrond enkele **kernwoorden** over het onderwerp.
- » Vul **associaties** aan bij de kernwoorden. Hou je bij die kernwoorden. Voorkom associaties van associaties.
- » Met symbolen of kleuren kan je **verbanden** leggen tussen de associaties.
- » Breng **hiërarchie** in de lijnen door ze te nummeren, dikker te maken of te kleuren.

ANALYSEREN**VERBREDEN****SELECTEREN**

🕒 20 minuten 🧑 2 of meer

2/ Bouw je auto

Je reflecteert over de onderdelen van je idee of doel. Je begrijpt de relaties tussen de belangrijkste elementen van het team of plan om het doel te bereiken.

Maak een eenvoudige tekening van een auto. Laat alle deelnemers eerst zelf nadenken over elke vraag. Bespreek ze daarna met alle deelnemers samen.

- » Wie (of wat) zit aan het stuur?
- » Wie (of wat) zijn de passagiers?
- » Wie (of wat) is het chassis?
- » Wie (of wat) is de motor?
- » Wie (of wat) is de brandstof?
- » Wie (of wat) zijn de wielen?
- » Wie (of wat) is de gps?
- » Hoe ziet de straat eruit?
- » Waar leidt de rit heen?

ANALYSEREN**VERBREDEN****SELECTEREN**

🕒 30 minuten 🧑 5 of meer

3/ Vier rechters

Analyseer een situatie of probleem vanuit het standpunt van de betrokkenen. Zo weet je beter hoe iedereen de situatie beoordeelt en wat er aan de situatie kan verbeteren.

- » **Omschrijf** bondig het probleem of de situatie in een vijftal zinnen.
- » Benoem en omcirkel de **belangrijkste personages** of elementen met de grootste impact op de situatie.
- » Teken een **rooster** op een groot blad of bord met in elk vierkant: heel goed - goed - kan beter - slecht. Bespreek in groep waar je de hoofdpersonages of sleutelementen plaatst in het rooster naar gelang hun impact op de concrete situatie.
- » Maak **verslag** van de verschillende argumenten.

ANALYSEREN**VERBREDEN****SELECTEREN** 120 minuten  2 of meer

4/ Journalist

Je verzamelt informatie over een situatie of probleem en krijgt inzicht in vooroordelen.

- » **Kies een situatie** of gebeurtenis.
Bijvoorbeeld: te veel afval op de speelplaats.
- » Noteer de **acties** die bij die situatie horen.
Bijvoorbeeld: leerlingen drinken uit blikjes en plastic flesjes, eten verpakte broodjes, laten afval achter waar ze eten.
- » Ga de situatie in het echt **observeren** en maak verslag. Wat komt overeen met wat je vooraf voorspelde? Wat verloopt anders of genuanceerder? Doe gerust een paar observaties.

ANALYSEREN**VERBREDEN****SELECTEREN** 40 minuten  7 of meer

5/ Hoeden van De Bono

Je krijgt zicht op de verschillende standpunten.

Verdeel willekeurig 6 gekleurde hoeden (op papier). Elke hoed staat voor een invalshoek van waaruit iemand kijkt en denkt:

- » **Wit:** jij denkt neutraal, objectief, met feiten en cijfers.
- » **Rood:** jij denkt op basis van emotie, vermoedens en intuïtie.
- » **Zwart:** jij speelt advocaat van de duivel, bedenkt wat er niet zou werken, wijst op zwaktes en risico's.
- » **Geel:** jij bent optimistisch, constructief, ziet kansen, benoemt wat er goed loopt.
- » **Groen:** jij wil dingen doen groeien, oordeelt niet, bedenkt creatieve ideeën, buigt negatieve elementen om tot positieve.
- » **Blauw:** jij bent de procesbewaker, leidt de brainstorm, komt tot een werkbaar plan.

ANALYSEREN**VERBREDEN****SELECTEREN** 25 minuten  2 of meer

6/ Etalage

Je structureert en visualiseert de belangrijkste inzichten over een situatie. Deze methode kan je bij de start van een proces gebruiken of in communicatie naar een grotere groep.

- » Kies **de 5 tot 8 belangrijkste inzichten** die je verzamelde over de situatie.
- » Bedenk hoe je met een **prikbord** deze inzichten kan delen met de grote groep.
- » Kies **beelden**, heldere woorden of een basislijn die deze inzichten samenvatten. Gebruik ook kleuren, tekens, pijlen, symbolen.
- » Schik het geheel tot een duidelijk **verhaal** met oorzaak, gevolg, begin, kern, slot.
- » Plaats het prikbord op een **zichtbare plek** zodat alle betrokkenen mee kunnen volgen.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 25 minuten

👤 2 of meer

7/ Van waarom naar hoe en terug

Focus op relevante onderdelen en krijg een frisse blik op het probleem door de vraagstelling te veranderen.

- » Bepaal je **doel**.
Bijvoorbeeld: meer leerlingen in een bepaalde studierichting.
- » Focus op het **waarom**.
Bijvoorbeeld: waarom willen we meer leerlingen in die studierichting? Formuleer verschillende antwoorden. Kies een van de antwoorden en ga daar op door. Zoek oplossingen voor dat onderdeel.
- » Focus op het **hoe**.
Bijvoorbeeld: hoe zorgen we ervoor dat meer leerlingen voor die studierichting kiezen? Formuleer verschillende antwoorden. Kies een van de antwoorden en ga daarop door. Zoek oplossingen voor dat onderdeel.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 5 minuten

👤 2 of meer

8/ Ideeënberg

Je verzamelt een berg ideeën. Zo zijn alle mogelijke ideeën uit de fles en zijn de geesten vrij voor een volgende verdiepende zoektocht.

Je stelt voor de groep een doel en een deadline. Bijvoorbeeld: 20 oplossingen in 5 minuten.

- » Alle deelnemers noteren **in stilte** 3 tot 5 ideeën.
- » Alle ideeën worden **zonder oordeel** voorgelezen.
- » Als er een idee niet helemaal duidelijk is, kan de bedenker van dat idee kort **toelichting** geven.
- » Als op basis van deze ideeën er nog **nieuwe ideeën** uit de groep komen, noteer die ook zeker.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 25 minuten

👤 3 of meer

9/ Slimme beesten

Zoek verder dan de voor de hand liggende ideeën en krijg een ruime variatie aan oplossingen.

- » Schrijf **5 à 10 dieren** bovenaan op losse bladen en plooi het blad zo dat het dier niet zichtbaar is.
- » **Omschrijf het idee** of probleem kort op een bord en omcirkel de kernwoorden.
- » Bedenk samen per kernwoord een **wens** bij het idee. Verdeel die wensen over de bladen.
- » **Verdeel de bladen** met de diernamen over de deelnemers.
- » Bedenk apart of per 2 hoe dat dier met zijn **talenten** de wensen kan realiseren of het probleem aanpakken?
Bijvoorbeeld: de kip zoekt scharrelend, een kat wacht geconcentreerd af.
- » Bespreek daarna alle **oplossingen** en kies er een paar bruikbare uit.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 45 minuten

👤 5 of meer

10/ Verkoper

Bedenk nieuwe ideeën voor oplossingen of verbeteringen door kwaliteiten aan een voorwerp toe te schrijven en nieuwe verbanden te ontdekken.

- » **Omschrijf** samen kort het probleem of de situatie.
- » Verzamel willekeurig **voorwerpen** in een doos.
- » Neem om de beurt een voorwerp en **verkoop** het enthousiast aan de anderen. Praat over de (al dan niet bestaande) kwaliteiten van het voorwerp die jullie probleem oplossen. Een verslaggever noteert.
- » De rest stelt **kritische vragen** over het product aan de verkoper. Die probeert iedereen te overtuigen van de kwaliteiten van het voorwerp.
- » Bespreek samen welke **argumenten** en inzichten uit de verkooppraatjes bruikbaar zijn voor jullie situatie.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 10 minuten

👤 2 of meer

11/ Van mug naar olifant

Kom tot meer gewaagde ideeën door het probleem veel groter voor te stellen dan het is.

- » **Omschrijf** het probleem zoals het zich voor doet.
Bijvoorbeeld: Hoe kunnen meer kinderen zonder auto naar school komen?
- » Maak het probleem **veel groter** dan het is.
Bijvoorbeeld: Hoe maken we onze straat autovrij?
- » Bespreek de **stappen** die nodig zijn om tot de extreme oplossing te komen.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 40 minuten

👤 2 of meer

12/ Tijdreizen

Je krijgt vernieuwende ideeën door een verandering van het tijdsperspectief.

- » **Bepaal je doel.**
Bijvoorbeeld: meer ouders op het oudercontact.
- » Bedenk oplossingen van **100 jaar geleden.**
Ouders luisterden naar de autoriteit van de directeur.
- » Vertaal een van de oplossingen naar **vandaag.**
Een persoonlijke brief van de directie overtuigt ouders misschien van het belang van een oudercontact.
- » Zoek nu oplossingen uit de **toekomst**, 100 jaar verder. En vertaal een van de oplossingen naar vandaag.
Ouders zijn voortdurend op de hoogte van hun kind door een bril met camera. We zoeken dus een app waarmee ouders voortdurend de schoolagenda kunnen opvolgen.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 60 minuten

👤 2 of meer

13/ Veronderstelling

Zoek vernieuwende ideeën door veronderstellingen te doorbreken.

- » Bepaal het **probleem**.
Bijvoorbeeld: te weinig meisjes kiezen voor een technische studierichting.
- » Som 10 **veronderstellingen** op die dat gedrag verklaren.
Bijvoorbeeld: meisjes willen niet het enige meisje tussen jongens zijn.
- » **Kies** een van de veronderstellingen. Wat als die nu eens niet geldt? Wat verandert er dan aan het gedrag van de leerlingen?
Bijvoorbeeld: meisjes voelen zich speciaal tussen een groep jongens.
- » Bedenk **oplossingen** in die gewijzigde veronderstelling.
Bijvoorbeeld: laat een rolmodel vertellen over de voordelen van het enige meisje zijn.
- » **Herhaal** de vorige 2 stappen met nog enkele andere veronderstellingen.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 45 minuten

👤 4 of meer

14/ Superhelden

Door de ogen van een superheld zie je nieuwe oplossingen voor een probleem of situatie.

- » Bepaal het **probleem**.
Bijvoorbeeld: leerlingen babbelen veel in de les.
- » Som 10 superhelden op en maak een lijst van hun **superkrachten**. Bedenk gerust nieuwe helden met nieuwe krachten.
- » De helden stellen hun **oplossingen** voor. Gebruik deze ideeën als inspiratie voor oplossingen.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 60 minuten

👤 4 of meer

15/ Zwartkijker

Geef de advocaat van de duivel het woord en formuleer positieve oplossingen.

- » Bepaal het **probleem**.
Bijvoorbeeld: leerlingen lezen de schoolkrant niet.
- » Maak een lijst met wat allemaal **fout loopt**. Dat mogen kleine of absurde dingen zijn.
Bijvoorbeeld: er staan alleen saaie foto's van saaie leraren in.
- » Gebruik de kritiek als **inspiratie** voor nieuwe ideeën.
Bijvoorbeeld: de redactie gebruikt originele foto's gemaakt door leerlingen.

ANALYSEREN

VERBREDEN

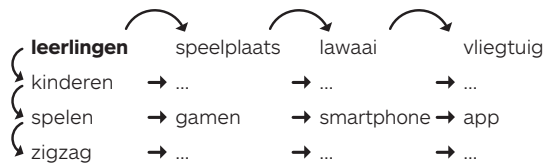
SELECTEREN

🕒 60 minuten 🧑 4 of meer

16/ Associatie

Zoek inspirerende ideeën door associaties.

- » Kies **2 elementen** uit je probleem.
Bijvoorbeeld: leerlingen kennen het schoolreglement niet.
- » Maak een **associatietabel**. Op de horizontale en verticale as schrijf je 3 woorden die je associeert met het vorige woord. Je start met *leerlingen*. Zoek ook associaties voor elk woord op de verticale as. Doe hetzelfde voor *schoolreglement*.



- » Kies uit elke matrix een concreet woord.
Smartphone en zigzag.
- » Bedenk **5 gemeenschappelijke kenmerken** tussen de 2 woorden.
Op een smartphone swipe je, zoals zigzaggen.
- » Gebruik dit als **inspiratie** voor nieuwe ideeën.
Leerlingen krijgen het schoolreglement digitaal, ze springen van het ene onderwerp naar het andere.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 30 minuten 🧑 3 of meer

17/ Bovenste beste

Selecteer de beste ideeën uit een hele reeks ideeën.

- » **Voeg samen:** ideeën die op elkaar lijken, met elkaar te maken hebben.
- » **Gooi weg:** onuitvoerbare oplossingen of ideeën die geen antwoord bieden op de brainstormvraag.
- » **Cluster** ideeën in groepjes of selecteer de topideeën.
- » **Kies** de meest belovende clusters via een gesprek of stemming.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

🕒 120 minuten 🧑 4 of meer

18/ SWOT-analyse

Selecteer het idee met de beste sterktes en kansen.

- » Selecteer 5 ideeën en 4 mensen.
 - » Persoon 1 focust op de **sterktes**: analyseer de positieve elementen van het idee of oplossing op de interne werking of betrokkenen.
 - » Persoon 2 focust op de **zwaktes**: analyseer de negatieve elementen op de interne factoren.
 - » Persoon 3 focust op de **kansen**: analyseer de positieve elementen van het idee op het grotere geheel, extern en indirect.
 - » Persoon 4 focust op de **bedreigingen**: analyseer de negatieve elementen op de externe factoren.

	sterktes	schadelijk
interne analyse	Sterktes (Strengths)	Zwaktes (Weaknesses)
externe factoren	Kansen (Opportunities)	Bedreigingen (Threats)





- » **Ronde 1:** persoon 1 en 3 brengen de voordelen en de opportuniteiten in kaart. Persoon 2 en 4 bespreken de zwaktes die bedreigingen vormen.
- » **Ronde 2:** persoon 2 en 3 kijken naar zwaktes die de kansen kunnen doen verkleinen. Persoon 1 en 4 brengen de bedreigingen onder ogen die risico's vormen voor de sterktes.
- » Herhaal dit voor elk idee en kies het idee met de beste sterktes en meeste kansen.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

15 minuten 3 of meer

19/ Duel

Selecteer dé topideeën.

- » Leg telkens willekeurig 2 ideeën tegenover elkaar en beslis welk het beste is. Die winnaar leg je weer naast een nieuw willekeurig idee. Welk idee wint?
- » Op het einde heb je een rangorde van ideeën. Door de discussie is er gedragenheid in de groep voor het winnende idee.

ANALYSEREN

VERBREDEN

SELECTEREN

45 minuten 3 of meer

20/ Kristallen bol

Kies het beste en meest duurzame idee uit een reeks ideeën. Hou rekening met hoe de belanghebbenden het in de toekomst zullen ervaren.

- » Teken een tijdlijn, van nu tot over 5 jaar. Pas de tijd aan naargelang het project.
- » Noteer bij 'nu' het uitgekozen idee, project of doel.
- » Bespreek hoe mensen er in de toekomst naar gaan kijken en hoe dit idee zal evolueren. Hou rekening met verschillende doelgroepen.
- » Noteer de belangrijkste momenten. Hoe zal een bepaalde doelgroep omgaan met het idee? Wat is dan essentieel, positief of negatief?
- » Doe dit voor de verschillende ideeën. Bediscussieer de bevindingen.

ANALYSEREN

VERBREDE

SELECTEREN

🕒 60 à 120 minuten

👤 3 of meer

21/ Speciale momenten

Test of de betrokkenen een idee aanvaarden. Ga na hoe op het voorstel gereageerd zal worden.

- » Selecteer 3 topideeën. Bepaal telkens wie de belangrijkste betrokkenen zijn voor de uitvoering. Denk aan hun invloed en de rol bij het succes ervan.
- » Bepaal voor elk idee de momenten waarop de betrokkenen met het idee in contact komen, aanvaarden of verwerpen. Het lijkt wel een dagboek met hoofdstukken voor die verschillende momenten. Omschrijf (verhalend en concreet) hoe ze omgaan met het idee op de verschillende momenten: eerste contact, ingebruikname, aanvaarding, verwerping ...
- » Lees samen de dagboeken en reflecteer op de verschillende reacties van de betrokkenen om zo het beste idee te kiezen.

ANALYSEREN

VERBREDE

SELECTEREN

🕒 120 minuten

👤 4 of meer

22/ Ideeënrooster

Breng in kaart welke ideeën realiseerbaar of origineel zijn.

Plaats je topideeën in een rooster met 4 vakken. Op de horizontale as zet je gewoon/origineel. Op de verticale as: realiseerbaar/niet-realiseerbaar.

	<i>gewoon</i>	<i>origineel</i>
<i>realiseerbaar</i>	Nu De quatre-quarts onder de ideeën. Lekker degelijk en haalbaar.	Wow! Ideeën met een hoge WTF-factor? Dit is de happy spot!
<i>moeilijk of (nog) niet realiseerbaar</i>	Nee Maak er een prop van en goed mikken. In de vuilnisbak ermee!	Ja maar Parkeer deze ideeën voor later. In de koelkast, maar niet in de diepvries!



Deze brainstormwaaier kwam tot stand met Dirk De Boe, expert in innovatie en creativiteit, en co-auteur van het boek 'Edushock en Edunext, transformeer je school!'

Alle downloads op [klasse.be/magdag](https://www.klasse.be/magdag)

KLASSE