MODULEBESCHRIJVING

Meer ideeën uit het team: drie methoden voorbij de brainstorm

Adaptieve module | ~20 min

Goed begeleid levert collectieve creativiteit het effect 1 + 1 = 3 van collectieve intelligentie op. Deze module brengt drie door onderzoek onderbouwde methoden samen, waaronder brainwriting, dat 20% meer ideeën en 42% originelere ideeën oplevert dan een klassiek rondje langs iedereen. De module beschrijft ook de vijf voorwaarden voor een geslaagde creatieve sessie en de tools die zo'n sessie laten werken: op afstand, hybride en met artificiële intelligentie (AI).

LEERDOELEN

01 De vier beperkingen van de klassieke brainstorm herkennen, van zelfcensuur tot het ankereffect dat ideeën eenvormig maakt.

02 Meer ideeën laten ontstaan met drie methoden: brainwriting 6-3-5, reverse brainstorming en 1-2-4-All.

03 Aan de vijf voorwaarden voor een creatieve sessie voldoen, van de juiste vraag tot de facilitator die over de regels waakt.

04 Een sessie op afstand leiden met de juiste tools en generatieve AI inzetten als versneller en creatieve partner.

DOELGROEP

Facilitators en deelnemers aan creatieve sessies, fysiek of op afstand, die samen betere ideeën willen laten ontstaan.

- **Voorkennis:** geen

VERLOOP VAN DE MODULE

Zelfstandig, met oefeningen die zich aanpassen aan de deelnemer.

1 **Zelfscan**: op 9 dimensies, om de eigen werkwijze in kaart te brengen en gericht te oefenen.

2 **Video van een expert**: van 10 minuten, met 3 denkpauzes.

3 **Praktijksituaties**: 2 eerste situaties, gekozen op basis van de zelfscan, daarna 16 optionele situaties. Bij elk antwoord volgt feedback: het effect ervan en een tip om verder te komen.

4 **Voornemen met datum**: een actie om uit te proberen, door de deelnemer zelf geformuleerd of gekozen uit de voorstellen.

5 **Samenvattingskaart om te downloaden**: kernpunten, vragen, voornemen, persoonlijke notities en checklists.

TOETSING EN AFRONDING

Drempel: 80%

De score houdt rekening met de antwoorden in de praktijksituaties, het geformuleerde voornemen en, waar van toepassing, aanvullende leeractiviteiten. Voor afronding zijn een voornemen en een score van minstens 80% nodig.

METHODEN & MODELLEN

- Brainstorm – Alex Osborn (BBDO), bekend geworden door "Applied Imagination" (1953)
- Brainwriting, waaronder de 6-3-5-methode – geïnspireerd op Bernd Rohrbach (1968)
- Design Sprint – Jake Knapp, Google Ventures (2016)
- Checklist met de vijf voorwaarden voor een creatieve sessie en standaardregels voor een sessie – Afthonios-principe

BRONNEN & REFERENTIES

- Brucks & Levav – Nature: wie via video vergadert, bedenkt minder creatieve ideeën
- Leigh Thompson (Kellogg) – "Creative Conspiracy": brainwriting levert 20% meer ideeën en 42% meer originele ideeën op dan mondeling brainstormen
- Paulus et al. – Human Factors: asynchroon brainwriting levert per persoon per minuut 71% meer ideeën op
- Michael Diehl & Wolfgang Stroebe, "Productivity Loss in Brainstorming Groups: Toward the Solution of a Riddle", Journal of Personality and Social Psychology (1987): drie mechanismen remmen mondeling brainstormen (productieblokkering, angst om beoordeeld te worden, afnemende inzet), waarbij de blokkering het grootste deel van het verlies verklaart

Een module van Afthonios.com.

Inhoud gecontroleerd op 13 oktober 2026