



Principes

Handstorm principes zijn interventies die tijdens ontwerpbijeenkomsten professionals verleiden tot creatief en interdisciplinair samenwerken.

De interventies stimuleren niet alleen samen nadenken maar ook samen 'denken met de handen' – bijvoorbeeld door samen een idee te tekenen of een eerste model van een oplossing te construeren. Het concept Handstorming kan worden getypeerd als een brainstorming plus.

www.handstorm.nl

1. Maak een nauwkeurig draaiboek

1. Maak een nauwkeurig draaiboek

- Zorg voor een geschikte ruimte, denk aan: *daglicht, frisse lucht en een flexibele opstelling van stoelen en tafels*
- Schrijf het draaiboek uit, denk aan: *werkvormen, materialen en tijdsduur*

2. Nodig verscheidene deelnemers uit

2. Nodig verscheidene deelnemers uit

- Nodig de opdrachtgever en klant uit
- Nodig een onbekende uit
- Werk eens met twee of drie personen

3. Leg werkmethode simpel uit

3. Leg werkmethode simpel uit

- Oefen met een voorbeeld
- Faseer de uitleg
- Start bij een complexe werkmethode met een vereenvoudigde versie

4. Laat de deelnemers naar elkaar luisteren

4. Laat de deelnemers naar elkaar luisteren

- Sta deelnemers alleen toe vragen te stellen
- Hou één op één gesprekken
- Laat deelnemers korte presentaties geven

5. Zet een onwillige aan het werk

5. Zet een onwillige aan het werk

- Stel vragen aan de onwillige
- Laat de onwillige reacties opschrijven
- Let op: een onwillige is niet onwillig

6. Geef ritme aan de activiteiten

6. Geef ritme aan de activiteiten

- Volg de basiscyclus: *- ontwerpvraag formuleren - divergeren - convergeren - resultaat opschrijven*

7. Herformuleer de vraag

7. Herformuleer de vraag

- Formuleer de ontwerpvrage
- Herformuleer de ontwerpvrage abstracter en concreter (*gebruik de methode Hoe Kunnen We.....?*)
- Kies een passende ontwerpvrage

8. Blijf niet hangen in het draaiboek

8. Blijf niet hangen in het draaiboek

- Stop met de werkvorm als deze niet werkt
- Ga niet haasten
- Houd alternatieve werkvormen achter de hand

9. Wissel voortdurend van omstandigheden

9. Wissel voortdurend van omstandigheden

- Laat de deelnemers afwisselend: *Zitten & staan & lopen & liggen*
- *Praten & kijken*
- *Schrijven & tekenen & bouwen*
- *Luisteren & vragen*

10. Haal deelnemers uit hun patroon

10. Haal deelnemers uit hun patroon

- Bedenk een alternatieve opstelling van stoelen en tafels
- Draai eens muziek
- Koester 'rare' ideeën
- Doe eens een fysieke 'energizer'

11. Leg het werk bij de deelnemers

11. Leg het werk bij de deelnemers

- Ga soms achter de deelnemers staan
- Loop eens vijf minuten weg
- Laat een deelnemer een samenvatting geven of een idee tekenen

12. Laat de handen denken

12. Laat de handen denken

- Teken een concept of bouw samen een object
- (Her)schik de post-its
- Speel met materialen

13. Wees afwisselend soepel of streng

13. Wees afwisselend soepel of streng

- Gebruik afwisselend systematische en intuïtieve werkvormen
- Speel met de tijdsduur van een activiteit
- Plan tijd in om te lummelen

14. Sluit de bijeenkomst af met perspectief

14. Sluit de bijeenkomst af met perspectief

- Reflecteer op het proces
- Schrijf het resultaat op
- Presenteer het resultaat aan de probleemeigenaar

15. Kies de geschiktste werkvorm voor de bijeenkomst

15. Kies de geschiktste werkvorm voor de bijeenkomst

- Kies een werkvorm passend bij het type deelnemers en soort vraagstelling
- Bedenk zelf eens een passende werkvorm



HANDSTORM®
KNOWLEDGE CENTER
www.handstorm.nl
info@handstorm.nl

Referentie: Frans van Gassel, 2016, Handstorm principles for creative and collaborative working. PhD dissertatie. Eindhoven University of Technology, The Netherlands.