

# Als ... Dan



*Als ... Dan* is bedacht door David P. Langford. Het is een tool die bedacht is om de gevolgen van verbeterkeuzes te voorspellen. Dit kunnen opbrengsten zijn maar ook andersoortige gevolgen worden beschreven in een *Als ... Dan*-diagram; bijvoorbeeld de impact van de kosten van een bepaalde keuze op een ander belangrijk onderdeel van het onderwijs.

Door een *Als ... Dan*-diagram te tekenen word je gedwongen om verder te denken dan de eerste stap. Door meerdere krullen te tekenen rond de uitdaging ontstaan er verschillende mogelijkheden of routes die je met het team kan vergelijken.

Je kan een *Als ... Dan*-diagram tekenen met een veranderteam maar ook in een groter team kan de krulvorm helpen om een brainstormsessie te structureren.

