

TEAM EVALUATIE



AGRESSIE? SPEEL EROP IN!

.....
Naam team/afdeling/spelers:

Aantal spelers:

Datum:

Tijdens het spel kwamen lastig en agressief gedrag op het werk aan bod.

Vul na afloop samen deze teamevaluatie in.

Evalueer enkel de onderwerpen die tijdens het spel aan bod kwamen. Voeg geen nieuwe aspecten of interpretaties toe. De evaluatie helpt om aandacht te krijgen voor wat beter kan en te zien wat al goed gaat. Laat het een inspiratiebron zijn voor een actieplan in functie van een aanpassing, uitbreiding of start van je agressiebeleid.

1. Hoe vaak hebben jullie te maken met agressie of lastig gedrag op het werk?

Gebruik de cijfers van de startopdracht. Noteer alle cijfers, tel op en bereken het gemiddelde:

.....
.....

2. In welke mate heeft agressie of lastig gedrag invloed op jullie welbevinden op het werk?

Gebruik de cijfers van de startopdracht. Noteer alle cijfers, tel op en bereken het gemiddelde:

.....
.....

3. Kloppen deze scores nog na het spelen van dit spel? Of zijn er opmerkingen bij deze scores?

.....
.....

4. Welke van onderstaande aspecten van omgaan met lastig en agressief gedrag zijn tijdens het spel aan bod gekomen?

- Melden en registreren van incidenten
- Steun van collega's en/of leidinggevende
- Reacties op agressieve of lastige situaties
- Voorzorgsmaatregelen
- Verwerken van incidenten
- Verantwoordelijke(n) voor veiligheid
- Eigen veiligheid
- Privacy op het internet
- Omgaan met grenzen, wat is acceptabel?
- Vormen van lastig en agressief gedrag
- Overige aspecten, namelijk:



.....

5. Noteer drie positieve punten aan de aanpak van lastig en agressief gedrag op het werk binnen jullie organisatie.

1.
 2.
 3.
-

6. Noteer drie punten die nog verbeterd kunnen worden en geef aan of dit binnen het team geldt of in de organisatie

1.
 2.
 3.
-

7. Hebben jullie de indruk dat dit spel ertoe aanzet om lastig en agressief gedrag bespreek te maken in je team?
Indien nee, raadpleeg de toolbox op www.agressiespeeleropin.be en ontdek meer methodieken om dit gedrag bespreekbaar te maken.

.....

.....

.....

8. Overige opmerkingen:

.....

.....

.....

.....

.....
