

Werkblad Interventiefuncties

Wat

Dit werkblad kun je gebruiken tijdens een brainstorm om tot zoveel mogelijk interventies te komen. Dit werkblad hoort bij stap **4.2. Interventie(s) bepalen**.

Hoe

Je kunt dit werkblad bijvoorbeeld printen op groot formaat en er post-it memoblaadjes op plakken of je neemt het over op een online **Miro** of **Mural** bord.

Suggestie Interventiefunctie:

Voorlichting

- Informatie over de gevolgen van de (sociale) omgeving
- Informatie over de gevolgen voor het werk
- Feedback op het gedrag
- Feedback op de uitkomsten van het gedrag
- Prompts/cues (introduceren stimulus om zo het gedrag op te roepen)

Suggestie Interventiefunctie:

Overtuiging

- Geloofwaardige bron
 - Informatie over de gevolgen voor de (sociale) omgeving
 - Informatie over de gevolgen voor het werk
 - Feedback op het gedrag
 - Feedback op de uitkomst(en) van het gedrag
-

Suggestie Interventiefunctie:

Beloning

- Feedback op het gedrag
 - Feedback op de uitkomst(en) van het gedrag
 - Het gedrag monitoren door anderen zonder feedback
 - De uitkomst(en) van het gedrag monitoren door anderen zonder feedback
 - Het eigen gedrag monitoren
-

Suggestie Interventiefunctie:

Dwang

- Feedback op het gedrag
 - Feedback op de uitkomst(en) van het gedrag
 - Het gedrag monitoren door anderen zonder feedback
 - De uitkomst(en) van het gedrag monitoren door anderen zonder feedback
 - Het eigen gedrag monitoren
-

Suggestie Interventiefunctie:

Training

- Het gedrag demonstreren
 - Instructies over de uitvoering van het gedrag
 - Feedback op het gedrag
 - Feedback op de uitkomsten van het gedrag
 - Het eigen gedrag monitoren
 - Het gedrag oefenen/herhalen
-

Suggestie Interventiefunctie:

Aanpassing van de omgeving

- Voorwerpen aan de omgeving toevoegen
 - Aanbieden van prompts/cues (introduceren stimulus om zo het gedrag op te roepen)
 - De fysieke omgeving aanpassen
-

Suggestie Interventiefunctie:

Modellering

- Het gedrag demonstreren
-

Suggestie Interventiefunctie:

Facilitering

- Sociale steun
 - Doelen stellen (op gedrag of uitkomst)
 - Voorwerpen aan de omgeving toevoegen
 - Problemen oplossen
 - Actie plannen
 - Het eigen gedrag monitoren
 - De fysieke omgeving aanpassen
 - Gedragsdoelen opnieuw bekijken
-