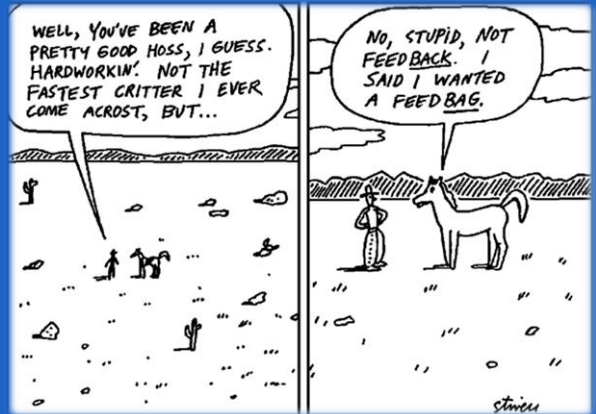




**UNIVERSITEIT  
GENT**

# FEEDBACK



## **INDELING WORKSHOP:**

1. OEFENING
2. VERKENNENDE VRAGENRONDE
3. THEORIE
  - 3.1. DEFINITIE
  - 3.2. 4G FEEDBACK
  - 3.3. SANDWICH FEEDBACK
4. ROLLENSPEL
5. DO'S AND DONT'S

# 1. Oefening

## 2. Verkennende vragenronde

- Wat versta je onder het woord feedback
- Waar botsen jullie tegenop? Wat loopt goed, wat niet?
- Wat heb je vroeger zelf als student ervaren?

### 3. Theorie

### 3. Theorie

#### 3.1. Definitie:

**Wat is feedback?**

Een terugkoppeling, een evaluerende reactie achteraf.

**Definitie:**

Feedback is de boodschap die we iemand teruggeven over het gedrag of de prestatie van die betreffende persoon. Het is een **korte boodschap** over 'hoe' jij de ander ervaart. Het is een zeer krachtige manier om mensen uit te dagen en te laten groeien. Dit met de intentie om de ander meer bewust te maken van zijn of haar onbewuste patronen. Het is daarmee zeer persoonlijk (vanuit de geveer). Je geeft de ander iets terug over jouw model van de wereld. Het is geen vaststaand feit. Het zegt soms meer over jezelf (de **feedbackgever**) dan over de ander (de **feedbackontvanger**).

Feedback is net als alle communicatie ook tweerichtingsverkeer. Door anderen informatie terug te geven laat je ze kennis maken met je eigen opvattingen en waarden. Zij reageren daar weer op vanuit hun eigen waarden en normen stelsel. Niemand heeft het goed of fout, maar het is wel belangrijk elkaar goed te verstaan.

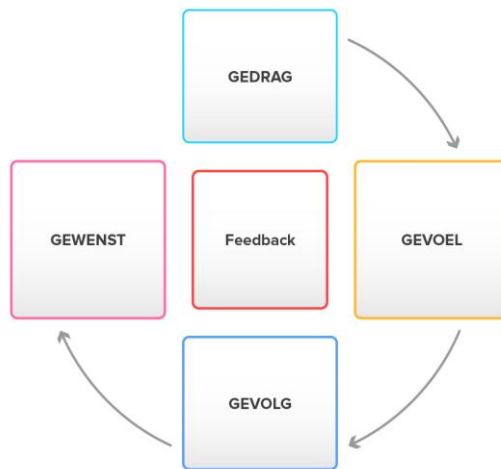


## **Opgelet verschil met kritiek!**

### **Voorwaarden tot feedback:**

- Sfeer van vertrouwen en veiligheid tussen degene die het krijgt en degene die de feedback geeft
- Beiden moeten het belang zien in het hulpmiddel dat feedback is (namelijk om de communicatie te verbeteren)
- Beiden moeten bereid zijn om te leren

### 3. 2. De 4G feedback



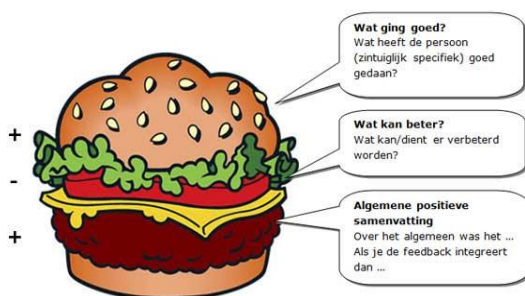


5<sup>de</sup> en 6<sup>de</sup> G best niet gebruiken...



Oefening baart kunst

### 3.3. De sandwich feedback



! Goed bij prestatie, niet om negatief gedrag te corrigeren

## 4. Rollenspel (casus)

## 5. Do's and don'ts

**Do's:**

- To the point
- Gedrag beschrijven
- Voordeel voor beiden
- Actueel
- Juiste moment
- Wisselen complimenten en corrigerende feedback
- Suggesties
- Benoemen voor jezelf
- Luister naar de reactie
- Vertrouw op je gevoel



### Don'ts:

- Altijd, overal, nooit
- Geen ruimte om te reageren
- In woede feedback geven
- Tegenaanval geven
- Vermijden
- Veroordelen
- Geen oplossingen
- Emoties opkroppen
- Je gelijk halen

Gouden tip:  
wees authentiek en hou er rekening mee dat je  
niet niet  
kan communiceren!

