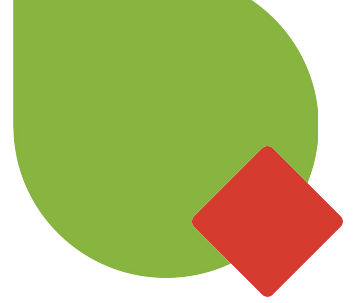


Motivatie ontrafeld

Werkbladen bij het onderzoek naar *motivatie*



Wil je aan de slag met deze werkbladen over motivatie bij digistarters?

Lees dan eerst het onderzoeks- en opinierapport over motivatie.

Je kunt het rapport [hier](#) downloaden.

Deze werkbladen zijn gemaakt voor een workshop om de inzichten van het rapport te vertalen naar jouw eigen context. Bij die workshop was een begeleider aanwezig. Er is nog niet getest of de inhoud van de werkbladen duidelijk genoeg is om de opdrachten zelfstandig te maken. Toch delen we ze graag, omdat het jullie gedachteproces mogelijk verder kan helpen.

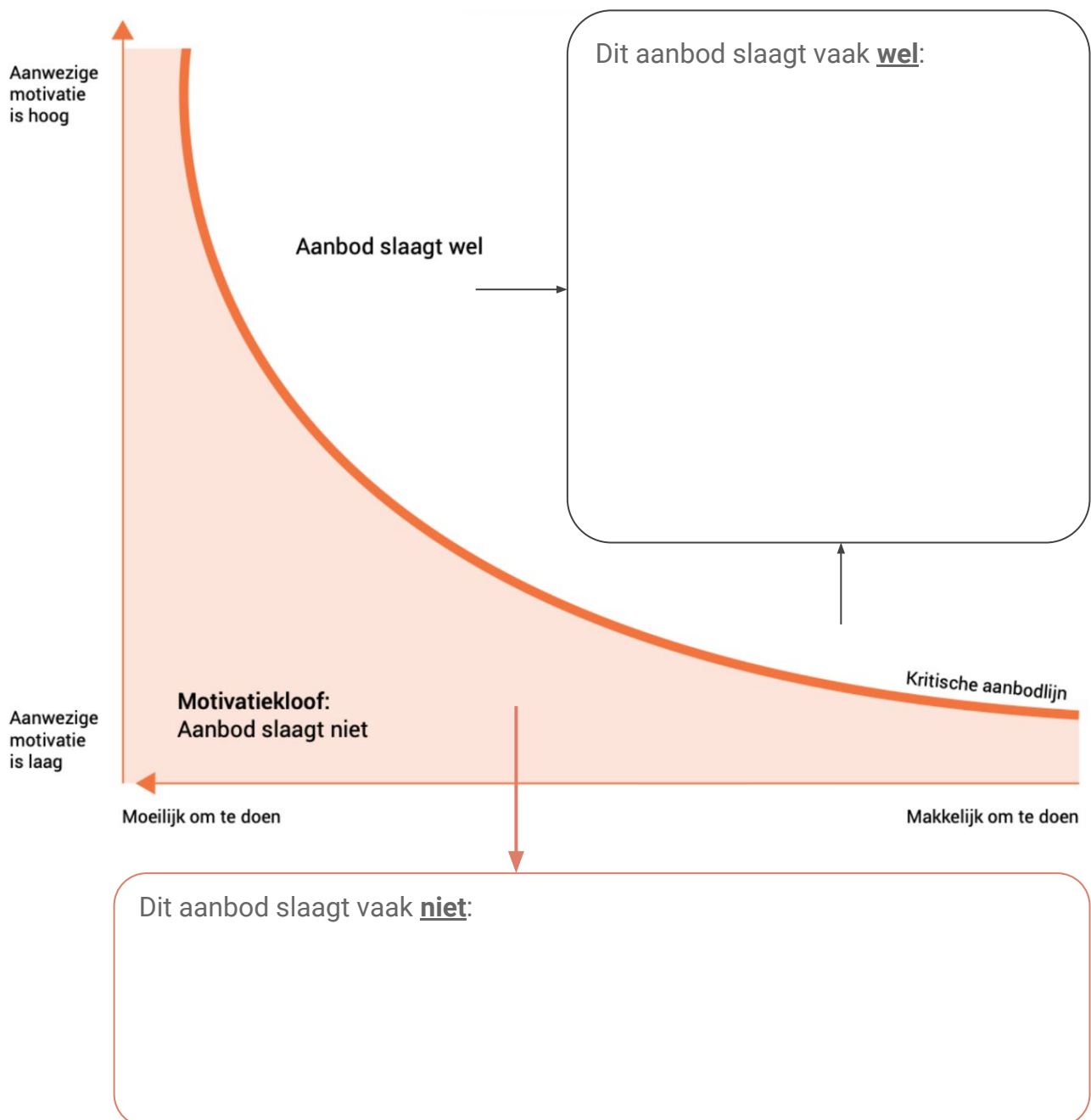
Heb je tips, verbeter suggesties of vragen over het rapport of de werkbladen?

Neem gerust contact op met Kristel Thieme van New Future Lab en DigiHandig via kristel@newfuturelab.nl.

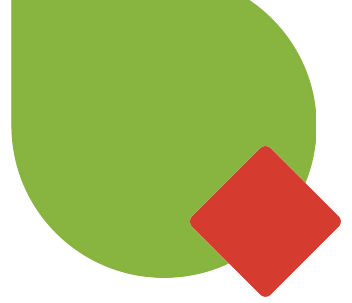
Veel succes!.

Overbruggen van de *motivatiekloof*

Welk aanbod past, is voor iedere persoon uniek en (voor die persoon) ook op ieder moment in de tijd uniek. Aanbod dat vaak niet slaagt, kan óf een hele hoge drempel hebben, óf niet aan de groep met de aansluitende leervraag en motivatie worden aangeboden. En andersom geldt hetzelfde.



Inventarisatie van *motivatie en context*



Wie is de hulpvrager

Persoonlijke situatie, aanleiding, gezondheid, ...

Kijk op de digitale wereld

Absoluut

Helemaal niet

De digitale wereld heeft veel te bieden

☐☐☐☐☐☐☐

Ik wil leren over de digitale wereld

☐☐☐☐☐☐☐

Toelichting

Angsten (voor digitale wereld)

Interesse (in de digitale wereld)

Eerdere **digi-(leer)ervaringen**

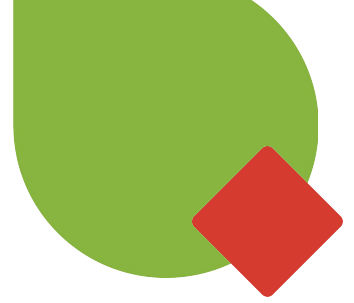
Positief

Negatief

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Toelichting op ervaringen

Onderzoeken van *bestaand aanbod*



Wat is nu je aanbod en op welke vraag sluit jouw aanbod aan? Bij aanbod kun je breed denken: van hulp bij de IDO-balie tot een cursus, tot alles daar tussenin.

We onderscheiden daarnaast drie typen vragen van de gebruiker.

Hulpvraag: heeft een (acuut) probleem dat moet worden opgelost

Leervraag: wens om nieuwe kennis en vaardigheden te ontwikkelen

Geen vraag: ervaart nog geen (grote) problemen en heeft geen leerwens

Aanbod voor de digitale wereld

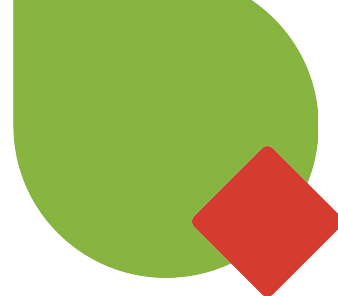
Hulpvraag

Leervraag

Geen vraag

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Onderzoeken van *bestaand aanbod*



Aanbod voor de digitale wereld

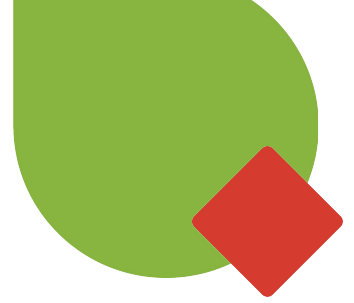
Hulpvraag

Leervraag

Geen vraag

	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐
	☐	☐	☐

Aanbod *omdenken*: van drempels naar kansen

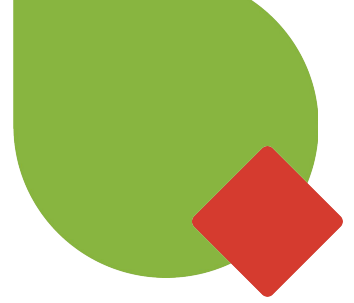


Moeilijker om te doen

Makkelijker om te doen

Het kost veel tijd	→	Het kost weinig tijd
Reizen naar de locatie	→	In je eigen huis of buurt
Verplicht	→	Vrij
Niet leuk om te doen	→	Heel erg leuk om te doen
Met onbekende mensen	→	Met bekende mensen
Extreem talig en/of niet in jouw taal	→	Begrijpelijke taal
Op een tijdstip dat je niet kunt	→	Op jouw tijd
Onduidelijk wat je kunt verwachten	→	Duidelijk wat je kunt verwachten
Voorkennis nodig	→	Geen voorkennis nodig
Tempo ligt te hoog	→	Op je eigen tempo
Veel nieuwe dingen	→	Veel bekende dingen
	→	
	→	
...	→	
...	→	
	→	

Aanbod *omdenken*: van drempels naar kansen

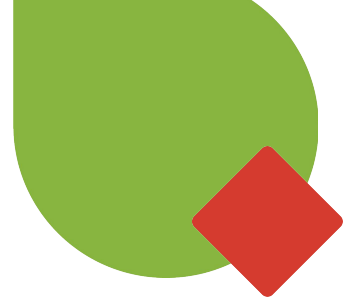


Moeilijker om te doen

Makkelijker om te doen

...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
...	→	...
	→	
	→	
	→	
	→	

Aanbod *analyseren*: plus- en minpunten



Voorbeeld: vrije inloop met vragen bij IDO

Voorbeeld: bij het IDO kunnen jullie
natuurlijk veel beter inschatten dan
ik waar mensen tegenaan lopen

Het kost weinig tijd

Reizen naar de locatie

Vrij

Op jouw tijd

Begrijpelijke taal

Op je eigen tempo

Geen voorkennis nodig

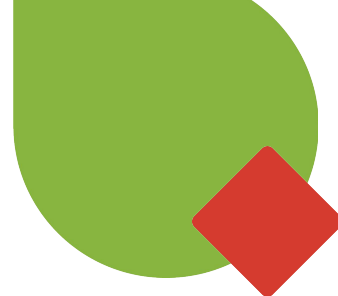
Onduidelijk wat je kunt verwachten

Niet leuk om te doen

Met onbekende mensen

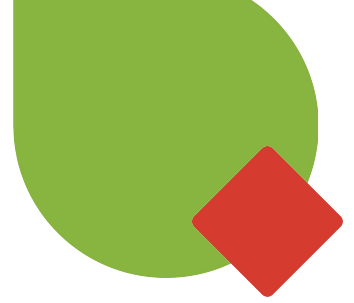


Motivatiefeld



Aanbod *analyseren*: plus- en minpunten

Aanbod *creëren*: drempels verlagen



Voorbeeld: DigiHandig Bingo

In je eigen huis of buurt

Heel erg leuk om te doen

Met bekende mensen

Veel bekende dingen

Een bingo over de smartphone in bijv. jouw lokale buurthuis. Voor 80% een bingo zoals je die kent. In 20% van de gevallen moet je in plaats een getal, een smartphone-plaatje of app afstrepen. Er wordt kort besproken waar het plaatje op lijkt en er wordt uitgelegd wat je ermee kunt doen. Bingo? Je wilt leuke digitale prijzen!

Voorbeeld: DigiHandig App

Het kost weinig tijd

In je eigen huis of buurt

Op jouw tijd

Op je eigen tempo

Een eenvoudige en veilige app om te leren over de digitale wereld op je eigen telefoon. Helemaal gratis. Lesjes duren per stuk maar 5 minuten en je kunt je telefoon daarna weer even wegleggen. Zo word je niet overladen met nieuwe dingen. Leer over je smartphone met DigiHandig.

Voorbeeld: Weerbaar op het Web

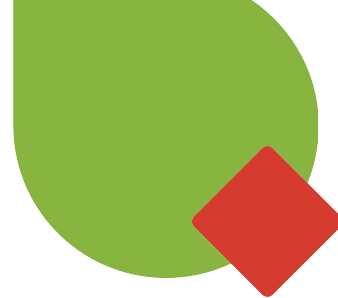
Offline leren

In je buurt

Gezellig om te doen

Gemaakt voor laaggelett.

Weerbaar op het Web is een spel over de digitale wereld. Het spel is gemaakt voor laaggeletterde en minder digitaal vaardige mensen. Je leert om (gevaarlijke) e-mails, websites en bijlagen te herkennen. Spelenderwijs.



Aanbod *creëren*: drempels verlagen

Naam

Eigenschappen

Beschrijving

Naam

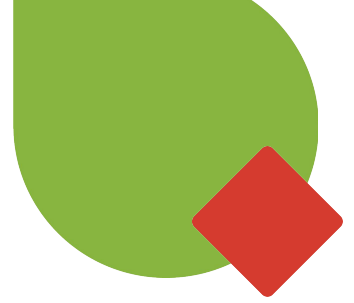
Eigenschappen

Beschrijving

Naam

Eigenschappen

Beschrijving



Uitzoeken van *passend aanbod*

Of aanbod wordt gezien als moeilijk of makkelijk om te doen, hangt sterk af van de persoonlijke omstandigheden, interesses en motivatie van een persoon. Bijvoorbeeld:

- Voor iemand die slecht ter been is, kan fysiek hulp vragen bij het IDO-punt in de bibliotheek erg moeilijk zijn
- Voor iemand met een hulpvraag (en geen leervraag) kan alle cursusaanbod overweldigend zijn
- Voor iemand met bel-angst kan hulp van DigiHulplijn moeilijk zijn
- Een 50'er kan moeite hebben om hulp te accepteren van Seniorweb ("zo oud ben ik nog niet")

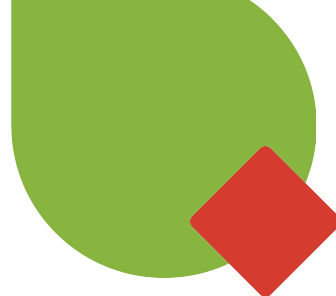
Aanbod voor de digitale wereld

Moeilijk

Makkelijk

Moeilijk	Makkelijk
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Uitzoeken van *passend aanbod*



Aanbod voor de digitale wereld

Moeilijk

Makkelijk

☐☐