

Dit artefact valt onder de European Union Public License (EUPL) en dient gedistribueerd te worden onder de meest recente versie van de EUPL. Meer informatie hierover is beschikbaar op [EUPL | Joinup \(europa.eu\)](https://joinup.europa.eu).

Contextueel denken: scenario's

Bij deze scenario's worden de deelnemers aangemoedigd om dieper na te denken over de verschillende contexten die de interacties beïnvloeden. De drie contexten (persoon A, persoon B en de samenleving) zijn verweven in de scenario's, maar de specifieke details moeten door de deelnemers worden geïdentificeerd en besproken.

1. Scenario 1

- **Situatie:** Tijdens een online cursus merkt de instructeur, Alice, dat een oudere deelnemer, Robert, moeite heeft met het gebruik van de leerplatform en zelden deelneemt aan discussies.
- **Vraag:** Wat zijn de mogelijke contexten van Alice, Robert en de bredere samenleving die deze interactie beïnvloeden?

Antwoord:

- **Alice (Persoon A):** Kan onbewust verwachten dat alle deelnemers even vaardig zijn met digitale tools.
- **Robert (Persoon B):** Kan minder ervaring hebben met digitale technologieën en zich onzeker voelen over zijn vaardigheden.
- **Samenleving:** De digitale kloof in de samenleving, vooral tussen verschillende leeftijdsgroepen, kan de toegang tot en het comfort met digitale technologieën beïnvloeden.

2. Scenario 2

- **Situatie:** In een bedrijf klaagt een jongere werknemer, Emily, over de inefficiëntie van de huidige technologische systemen. Haar oudere collega, John, verzet zich tegen elke verandering.
- **Vraag:** Identificeer de contexten van Emily, John en de bredere samenleving.

Antwoord:

- **Emily (Persoon A):** Is opgegroeid met technologie en is gefrustreerd door verouderde systemen.
- **John (Persoon B):** Kan zich comfortabel voelen met bestaande systemen en weerstand bieden tegen veranderingen die zijn routine kunnen verstoren.

Dit artefact valt onder de European Union Public License (EUPL) en dient gedistribueerd te worden onder de meest recente versie van de EUPL. Meer informatie hierover is beschikbaar op [EUPL | Joinup \(europa.eu\)](https://joinup.europa.eu).

- **Samenleving:** De snelle veranderingen in technologieën kunnen leiden tot spanningen tussen generaties op de werkvloer en verschillende aanpassingssnelheden vereisen.

3. Scenario 3

- **Situatie:** Tijdens een teamvergadering via videoconferentie, merkt de manager, Laura, dat een teamlid, Ben, regelmatig technische problemen heeft en daardoor belangrijke informatie mist.
- **Vraag:** Wat zijn de contexten van Laura, Ben en de bredere samenleving?

Antwoord:

- **Laura (Persoon A):** Wil efficiënte en productieve vergaderingen, maar is misschien niet volledig bewust van de technische uitdagingen die sommige teamleden ondervinden.
- **Ben (Persoon B):** Kan te maken hebben met onbetrouwbare internetverbinding of gebrek aan geschikte apparatuur.
- **Samenleving:** Toegang tot betrouwbare technologie en de kwaliteit van internetinfrastructuur kan variëren, wat invloed heeft op de mogelijkheden van individuen om effectief deel te nemen aan digitale ruimtes.

4. Scenario 4

- **Situatie:** Een docent, Sarah, implementeert een nieuw online beoordelingssysteem. Een student, Alex, uit een lage-inkomensgezin, kan de vereiste software niet betalen.
- **Vraag:** Identificeer de contexten van Sarah, Alex en de bredere samenleving.

Antwoord:

- **Sarah (Persoon A):** Probeert innovatief te zijn in haar lesmethoden, maar kan onbewust voorbijgaan aan de financiële beperkingen van sommige studenten.
- **Alex (Persoon B):** Wil succesvol zijn in zijn studies maar wordt beperkt door financiële belemmeringen.
- **Samenleving:** De sociaaleconomische status kan een aanzienlijke impact hebben op de toegang tot

Dit artefact valt onder de European Union Public License (EUPL) en dient gedistribueerd te worden onder de meest recente versie van de EUPL. Meer informatie hierover is beschikbaar op [EUPL | Joinup \(europa.eu\)](https://joinup.europa.eu).

onderwijsmiddelen en technologie, wat een gelijk speelveld voor studenten beïnvloedt.