

# DIGIDOE BOEK

Hoe ga je aan de slag met digitale activiteiten te ontwikkelen voor personen met een beperking?

**Versie 1.0. september 2024**

## **Auteurs**

Wim Duran & Martine De Zitter & Charlotte Vanbleu

## DOEL VAN DIT DIGIDOE BOEK

In Vlaanderen staat het ontwikkelen van digitale dagbesteding nog in de kinderschoenen. Anno 2024 denken reeds enkele VAPH voorzieningen na over de mogelijkheden en beperkingen van een digitaal aanbod (en hoe dit zich verhoudt ten aanzien van het fysieke dagbestedingsaanbod). Andere organisaties zijn reeds aan het experimenteren met digitale ateliers of digitale activiteiten.

Onder digitale dagbesteding verstaan wij:

- meedoen aan dagbestedings- of vrijetijdsactiviteit(en);
- via een online platform / website;
- achter de computer, smartphone of tablet: thuis of in voorziening.

Daarbij wordt gebruik gemaakt van een digitaal platform. Dat is:

- een digitale plaats of website waar in de front-end (of de gebruikersinterface) mensen uit de doelgroep, bijv. mensen met een beperking of...
- al dan niet met hulp van een mantelzorger
- toegang hebben tot aanbod dat bijdraagt aan (zinnvolle) dagbesteding of vrijetijdsbeleving

Met dit DigiDoe- boek willen wij, vanuit het Praktijkgericht Wetenschappelijk Onderzoek Digi- Act<sup>1</sup> tips & tricks meegeven aan de pioniers die nadenken over het ontwikkelen van een digitaal aanbod. Wij baseren ons op zowel de resultaten van het online screenen van digitale activiteiten voor personen met een beperking als op de afgenomen interviews met ontwikkelaars van activiteiten uit Vlaanderen en Nederland.

Dit DigiDoe- boek is een vertrekpunt voor begeleiders van personen met een beperking, die al aan de slag zijn, of willen starten, met digitale dagbesteding.

Wij vertrekken vanuit het belang van een gedragen visie omtrent (digitale) dagbesteding en stippen een mogelijke valkuil aan.

Het uitwerken van digitale dagbestedingsactiviteiten kan beschouwd worden als een vorm van methodisch agogisch handelen. Wij baseren ons dan in dit boek ook op de verschillende stappen van dit kader en

- maken verschillende vertrekpunten duidelijk
- staan stil bij de vraagverduidelijking
- de verschillende mogelijke doelstellingen van de activiteit
- en de strategie en de interventie

---

<sup>1</sup> Meer informatie over dit PWO onderzoek: <https://www.onlinehulp-arteveldehogeschool.be/digi-act/>

## EEN (ANDERE?) VISIE

Het ontwikkelen van (digitale) dagbesteding of een digitaal dagbestedingsaanbod is niet ‘waardenvrij’. Net zoals het aanbod van fysieke activiteiten binnen een dagcentrum door een visie geschraagd wordt, is dit bij het uitbouwen van een digitaal aanbod ook essentieel.

Het nadenken over een digitale vorm van vrijetijds- of dagbestedingsactiviteiten kan heel wat bedenkingen of bezorgdheden oproepen. Zowel het beschermen van de (vaak kwetsbare) gebruiker als het verdedigen van de eigenheid van de relatie tussen cliënt en begeleider kunnen ons in een richting duwen van ‘dit is niets voor onze doelgroep’.

Toch lijkt het uitbouwen van een digitaal aanbod van activiteiten enkele belangrijke kansen te bevatten:

- verplaatsing van en naar de dagbestedingslocatie wordt vermeden, waardoor niet alleen tijd gewonnen kan worden, maar ook (voor de persoon) storende prikkels en/of moeilijkheden rond vervoer vermeden kunnen worden;
- het biedt de mogelijkheid tot deelname aan activiteiten buiten de gangbare dagbestedingsuren;
- het biedt mogelijkheden om een individueel programma op maat uit te werken;
- mensen met dezelfde interesses online samenbrengen;
- je kan doelgroepen bereiken die met de fysieke vorm van dagbesteding niet bereikt;
- ...

---

*‘Voor heel veel zaken zijn onze bewoners afhankelijk. Dat is ook de reden waarom ze in de voorziening verblijven. Alleen, nu zijn ze afhankelijk van een begeleider die even de tijd heeft om voor te lezen, om op te zoeken. Jij zit dus dikwijls in een wereld van afhankelijkheid, van mensen, van apparatuur... Als ze het zelf kunnen zien, horen,... geef je een stuk zelfstandigheid terug.’*

---

Doorheen de verschillende interviews die wij binnen ons onderzoeksproject afnamen, komt het belang van [een duidelijke visie](#) <sup>2</sup> sterk naar voren.

Een heldere visie geeft richting aan het project, ondersteunt het beslissingsproces, helpt om uit te voeren en tot resultaten te komen. Je kan erop terugvallen als er twijfel is. (De Zitter, Bocklandt & Duran).

Binnen het PWO project werd tevens duidelijk dat het uitwerken van een digitaal aanbod betekent dat men loskomt van het ‘locatiedenken’. Fysieke dagbesteding wordt heel vaak georganiseerd vanuit een specifieke locatie (bv. het dagbestedingscentrum), met een specifiek team van begeleiders, die een specifieke groep van gebruikers voor ogen hebben.

---

<sup>2</sup> De Zitter, M.; Duran, W. & Bocklandt, P. (2024) Samen visie ontwikkelen op digitale dagbesteding met focus op mensen met een beperking. Gent: Arteveldehogeschool.

Wanneer wij dagbestedingsactiviteiten online organiseren, vraagt dit een andere manier van denken en organiseren. Wij werken niet specifiek vanuit een locatie (maar wel online), voor een (groep van) gebruiker(s) die zich niet noodzakelijk op de dagbestedingslocatie bevinden én die beroep kunnen doen op een begeleider, die niet noodzakelijk hun vertrouwde begeleider is.

---

*‘Dagbesteding is vaak heel erg locatie- gedreven georganiseerd. Cliënten zijn verbonden aan een locatie en brengen een budget met zich mee. Dit betekent dat deze locatie zoveel budget heeft. Hier ligt een hele uitdaging voor de organisatie. Het model van digitale dagbesteding betekent dat je het locatiemodel gaat loslaten en op een andere manier gaat nadenken. Het kan helpen wanneer je het digitaal aanbod gaat beschouwen als een nieuwe unit (digitale dagbesteding) die activiteiten gaat organiseren voor alle cliënten in wisselende samenstelling’.*

---

Het uitbouwen van een digitaal aanbod van dagbestedingsactiviteiten vraagt een nieuwe of andere aanpak, waarbij de technologie een middel is maar geen doel op zich. Afhankelijk van de activiteit brengt nieuwe technologie ook een kostenplaatje. Uit dit onderzoek leren we dat ook hier het ‘locatiedenken’ een valkuil kan vormen.

Voorbeeld: als organisatie willen wij starten met het gebruik van VR brillen. De aankoop van deze toestellen vraagt een forse investering. Je kan als organisatie ervoor kiezen om elke afdeling van een VR bril te voorzien of je kan het materiaal centraal aankopen en vandaaruit nadenken over implementatietrajecten over de verschillende afdelingen heen.

## AANBOD GESTUURD OF VRAAGGESTUURD VERTREKPUNT

Uit de interviews komen wij verschillende vertrekpunten in de uitwerking van een digitaal aanbod naar voor:

a) Aanbod gestuurd werken:

De organisatie of zorgaanbieder werkt een digitaal aanbod van activiteiten uit, met oog op het gebruik van een (specifieke) doelgroep. De organisatie werkt activiteiten uit, stellen deze beschikbaar voor de gebruikers en evalueren de inhoud en vorm, op basis van de eerste ervaringen.

Voorbeeld: [www.dagpanda.be](http://www.dagpanda.be)

Dagpanda is een platform, speciaal ontwikkeld voor jongeren die drempels ervaren om veilig online te gaan of (nog) geen aansluiting vinden bij fysieke dagbesteding.



b) Vraaggestuurd werken:

De organisatie of zorgaanbieder vertrek je vanuit een specifieke nood, interesse of vraag van de gebruiker.

---

*‘Het is begonnen met de verjaardagen van mijn bewoners. We hadden een papieren kalender, die uithing aan de muur. Eén van de bewoners stelde iedere dag de vraag ‘wie zijn verjaardag is het vandaag?’. En elke dag gingen we daarna naar de kalender kijken. De bewoner kan niet lezen of schrijven, maar ik dacht: ‘Kunnen wij niets op de computer voor haar ontwikkelen?’. Immers, met spraaktechnologie kunnen wij vanalles duidelijk maken...’.*

*‘Veel van onze Mensen houden echt wel van muziek. Onze mensen werken zijn soms ook wel eens avonds of hebben op bepaalde momenten niets om handen en zijn op zoek naar wat kan ik dan doen? Een digitaal aanbod kan daarbij helpen.’*

---

Het spreekt voor zich dat hier mengvormen mogelijk zijn of dat doorheen het proces van ontwikkeling van digitale activiteiten beide invalshoeken kunnen genomen worden. Meer nog, soms is het nodig om eerst een aanbod te doen opdat men de noden van de cliënten scherp in beeld zou kunnen krijgen. Immers, als een cliënt zich niet kan voorstellen wat er allemaal kan of bestaat, kan hij zijn vraag mogelijks niet helder maken.

---

*‘Wij zijn gestart met het ontwikkelen van een digitaal dagbestedingsaanbod. Doorheen de opstart en na de eerste malen uitproberen van de activiteiten zijn wij ook onze doelgroep gaan bevragen naar interesses, zinvol, aanpassingen,...’*

---

Het spreekt voor zich dat de keuze in aanpak zijn eigen voor- en nadelen heeft.

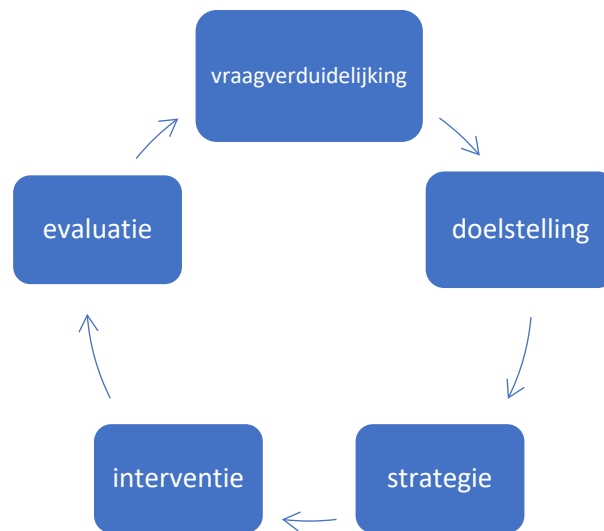
Vraaggestuurd werken vertrekt van de interesses en kwaliteiten van het individu zelf, en sluit heel erg aan bij de vraag van de cliënt. De kans op effectief gebruik van de activiteit vergroot. Mogelijks is het aanbod minder toepasbaar voor andere cliënten.

Aanbod gestuurd werken vertrekt vanuit een grotere groep van toekomstige gebruikers, waardoor je mogelijks meer bereik kent. Het aanbod is hierdoor ruimer, maar sluit minder aan bij de interesses van één specifieke gebruiker. Daarnaast kan ,zoals eerder vermeld, het uitwerken van een aanbod aan zowel gebruiker als begeleider inspiratie bieden voor verdere ontwikkelingen.

## VERSCHILLENDE STAPPEN IN HET UITBOUWEN VAN ACTIVITEITEN

Wanneer men nieuwe technologische mogelijkheden verkent, is het belangrijk om een duidelijke visie over digitale dagbestedings te ontwikkelen.

Daarnaast kan het ook helpen om, bij het ontwikkelen van digitale dagbestedingsactiviteiten, een kader ter beschikking te hebben die als spiegel dient voor ons handelen. Het kader 'methodisch agogisch handelen' (Duthoo, H., Wille, D., 2024) kan hier een inspiratie vormen. handelen' als kader.



Aan de slag gaan met dit kader helpt ons bewust na te denken over de verschillende stappen en biedt ons volgende voordelen:

- Het helpt het handelen doelgericht te maken: je bepaalt vooraf welk(e) doel(en) je wil bereiken én probeert deze doelen zo nauwkeurig mogelijk te omschrijven.
- Het brengt systematiek in het handelen: je brengt een volgorde aan in de verschillende stappen die je zet op weg naar je vooropgestelde doel en je stelt prioriteiten.
- Het maakt het proces duidelijk: je wordt bewust van de verschillende stappen en de invloed die een bepaalde fase heeft op een andere fase in het plan.

## STAP 1: vraagverduidelijking

*Wat is de nood/behoefte van de gebruiker?*

*Waar zitten de interesses én krachten van de gebruiker?*

Tot op heden is er weinig onderzoek gedaan naar de specifieke noden en interesses voor een digitaal aanbod bij personen met een beperking. Uit ons onderzoek bleek dat de deelnemers aan een focusgroep met personen met een beperking allen digitaal actief zijn.

Tevens bleek dat de interesses ver uit elkaar lagen: daar waar de ene persoon gebruik maakt van digitale ondersteuning bij mobiliteit terwijl anderen voornamelijk geïnteresseerd in online webinars,... Verder onderzoek kan mogelijks helpen om meer zicht te krijgen op welke toepassingen als interessant of zinvol worden ervaren.

Het is zinvol om te vertrekken vanuit de nood of behoefte die de gebruikers zelf rapporteren of die de begeleiding van de gebruikers opmerken. Hierbij is een vragende houding belangrijk. 'Vragend' betekent niet dat de vragen letterlijk worden gesteld, maar dat je met een open blik probeert te begrijpen waar de (ondersteunings)nood van de gebruiker ligt<sup>3</sup>. (van Os, 2018)

---

*Mijn bewoner is geboeid door snelle wagens. Hij vertelt honderduit over welke wagens hij het mooiste vindt. 's Avonds (na een drukke dag in het activiteitencentrum) heeft hij het vaak moeilijk om in de leefgroep te verblijven: : TV programma's kunnen hem niet boeien (met uitzondering van programma's over auto's) en de contacten met medebewoners verlopen moeizaam,... Kunnen wij bewoner niet helpen om, vanop zijn computer, bezig te zijn om zijn hobby?*

---

*Wat is de context waarin de activiteit plaats vindt?*

- heeft de cliënt toegang tot een apparaat dat goed werkt?
- Heeft de cliënt toegang tot het internet? En wanneer?
- Waar kan cliënt gebruik maken van zijn toestel: is dit een afzonderlijke ruimte of vindt de activiteit in groep plaats?
- Met oog op privacy: is dit apparaat alleen voor hem of deelt hij dit ook met anderen?
- Is er iemand in de buurt die de cliënt kan helpen wanneer hij een vraag of hulp nodig heeft?

*Over welke vaardigheden beschikt mijn cliënt?*

Tenslotte is het ook zinvol om stil te staan bij vaardigheden van de cliënt:

- In welke mate kan de persoon in kwestie lezen (of is spraakondersteuning nodig)?

---

<sup>3</sup> van Os, J. (2018). De DSM-5 voorbij! Persoonlijke diagnostiek in een nieuwe GGZ. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.



---

*'Je moet echt wel, min of meer, weten hoe iemand functioneert met een beperking. Dat is natuurlijk heel erg vaag... Het vereenvoudigen van de tekst... Dat leer je door te praten met de cliënten hé. Je probeert iets uit te leggen en je merkt dat hij of zij het niet heeft verstaan. Ja, dan moet je opnieuw beginnen en je woorden of zinnen aanpassen ...'*

---

- In welke mate kan de persoon in kwestie goed lezen van een scherm (of is vergroting nodig?). We merken op dat er gekozen wordt om de afstand tussen de tekstregels door te vergroten, te kiezen voor een duidelijk lettertype en te werken met een hoog contrast. Ook het verkleuren van de tekst (synchroon met de voorgelezen boodschap) wordt als ondersteunend ervaren.
- Motorische vaardigheden (grove motoriek)
  - o Kan mijn cliënt makkelijk aanschuiven aan een computertafel of dienen wij aanpassingen te voorzien?
  - o ...(fijne motoriek)
  - o Kan mijn cliënt aan de slag met een computermuis?
  - o Kan mijn cliënt met zijn vinger zaken op een scherm aanwijzen? ('touchscreen')
  - o ...

Eén van de ontwikkelaars van digitale activiteiten kiest er bewust voor om, doorheen zijn website, gebruikers te laten **navigeren met pijltjes**. Vanuit zijn ervaring merkt de ontwerper op dat het alom gebruikte 'swipen' of het gebruik van een 'touchscreen' voor één van zijn gebruikers té moeilijk is.

---

*Eén van mijn cliënten is rolwagengebonden. Hij kan moeilijk praten en heeft grote motorische problemen. Als hij met zijn hand op het scherm iets probeert te bereiken, is dat met heel veel beweging. Bij hem lukt het swipen helemaal niet (...) Wij zijn zo gewoon om te scrollen. Op die manier werken massa's website. Er zijn heel veel mensen die dat niet kunnen. (...) Ik merk dat het 'klassieke' touchscreen nog niet werkt. Vandaar dat ik gebruik maak van 3 pijltjes: 'vooruit', 'terug' en 'naar begin'*

---



figuur 1: navigeren aan de hand van pijltjes

*Over welke sociale en/of emotionele vaardigheden beschikt mijn cliënt?*

- Is er sprake van een kloof tussen het cognitief begripsvermogen anderzijds en emotionele weerbaarheid?
- Beschikt de cliënt over vaardigheden om zichzelf te beschermen in een online omgeving (of is ondersteuning hierbij noodzakelijk)?
- ...

### Digitaal atelier als opstap naar digitale activiteiten

Het inrichten van 'een digitale atelier' (een dagbestedingsactiviteit waar personen met een beperking, onder begeleiding, oefenen in digitale vaardigheden) vormt een goede proeftuin voor zowel het inschatten van de mogelijkheden van de gebruiker (zie verder), het verkennen van interesses en noden van de gebruiker, alsook voor de uitwerking van digitale activiteiten.

## STAP 2: Wat is de doelstelling van mijn activiteit?

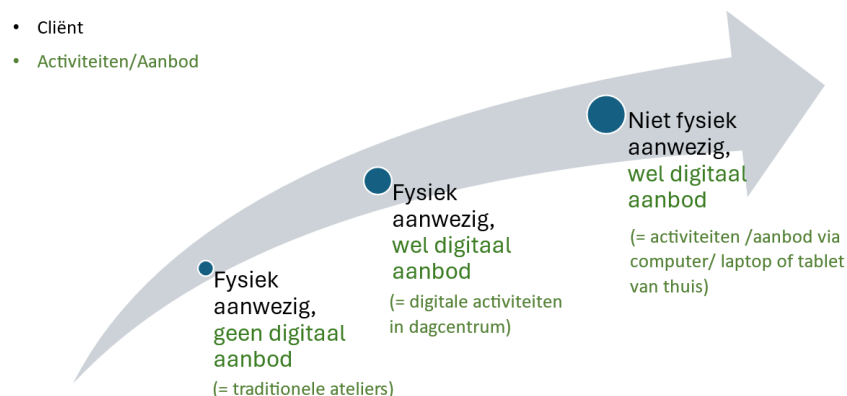
Dagbesteding vervult allereerst een functie voor de persoon zelf. Dagbesteding geeft dagritme, structuur, ontmoeting, persoonlijke ontwikkeling en zingeving. (...) Het is ook een manier om mensen de gelegenheid te geven thuis te wonen, zonder te veel van hun sociale omgeving te eisen<sup>4</sup>. (Movisie, z.d.)

Het aanbieden van dagbesteding kende gedurende de voorbije decennia een sterke evolutie. Wij kunnen verschillende vormen van activiteiten onderscheiden:

- a. Recreatieve of belevingsgericht:  
Deze activiteiten zijn gericht op het stimuleren van de zintuigen of opdoen van aangename of plezierige ervaringen.  
Bv. het beluisteren van favoriete muziek, het bekijken van mooie foto's van dieren, het bekijken van favoriete films, het digitaal inkleuren van prenten,...
- b. Ontwikkelingsgerichte dagbesteding  
De activiteit is gericht op het ontwikkelen of in stand houden van bepaalde vaardigheden of kennis.  
Bv. het volgen van een vormingsmoment over het sorteren van afval, het leren klaarmaken van je favoriete gerecht, een app leren installeren,...
- c. Participatief:  
De activiteit is gericht op deelname aan de maatschappij. Doorheen het onderzoek merken wij tevens dat organisaties aan het nadenken zijn om ook 'arbeidsgericht' digitaal aan de slag te gaan.  
Bv. deelnemen aan het lezen en bespreken van de krant, met mekaar in gesprek gaan over onderwerpen die voor de doelgroep belangrijk zijn,...

Dit onderscheid kan ons helpen in het bepalen van de doelstelling van de digitale activiteit.

Naast het bepalen van het doel van de activiteit, moet men ook de manier waarop men de activiteit aanbiedt bekijken.



Figuur 2: spectrum van digitale activiteiten

<sup>4</sup> Movisie, Dagbesteding in ontwikkeling. Vraagstukken voor gemeenten en 16 vernieuwde voorbeelden voor mensen met dementie en ggz- problematiek. z.d.

Naast de klassieke vorm van dagbesteding, waar de cliënt op de locatie deelneemt aan de fysieke activiteit, kunnen wij nog twee andere werkvormen onderscheiden:

1. De cliënt kan, vanop de locatie, deelnemen aan digitale activiteiten.
2. De cliënt volgt, vanop afstand, digitale activiteiten.

Voor dit Digidoe boek focussen wij ons voornamelijk op de cliënten die digitaal aan de slag zijn, zowel van thuis uit als vanop de dagbestedings- of woonlocatie.

## STAP 3: Strategie (of wat heb je nodig?)

Technische kant

### a) Aandacht voor materiaal

Alhoewel de geïnterviewde begeleiders de ervaring hebben dat er heel zorgzaam met materiaal omgesprongen wordt, lijkt een bescherming een te overwegen investering.

Er bestaan verschillende hulpmiddelen die het materiaal beschermen: hoesjes die tablets of smartphones beschermen tegen vallen, maar ook tafelstandaarden die schermen beschermen tegen schade.



Figuur 3: voorbeeld tafelstandaard

Uit interviews blijkt dat het belangrijk is om – op voorhand – gaan na te denken over de apparaten die gebruikt worden door de gebruikers.

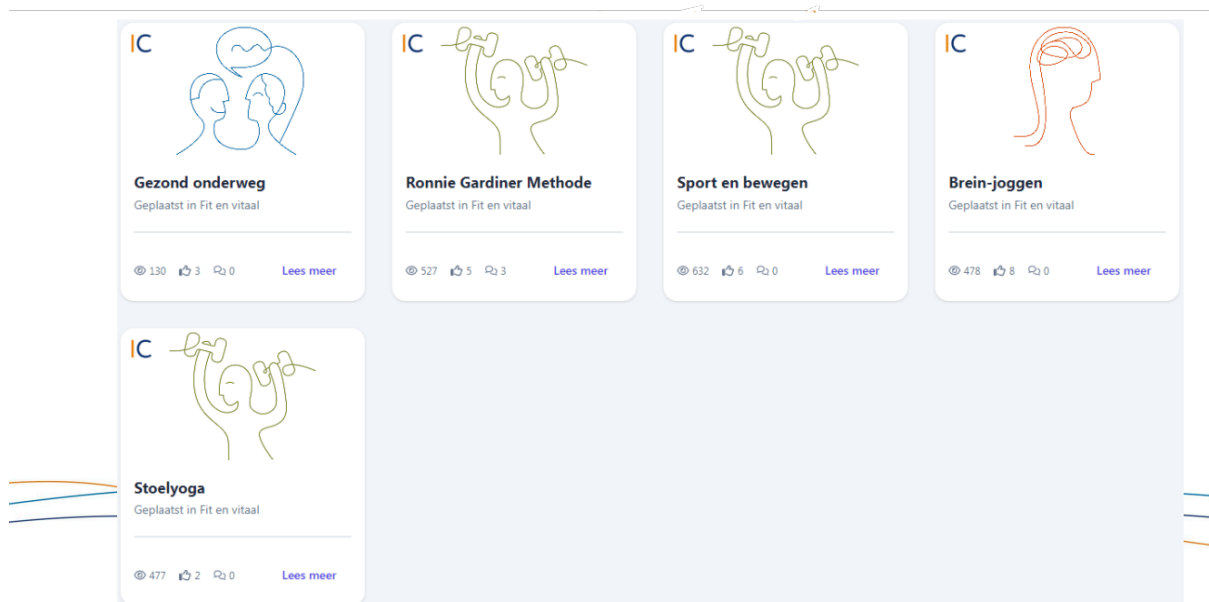
---

*Onze activiteiten zijn ontwikkeld voor desktop computers. Toen we begonnen was er nog geen sprake van tablets en dergelijke meer... Nu merken wij dat de website waar onze activiteiten op staat, niet zo toegankelijk en duidelijk is wanneer we op tablet werken.*

---

### b) Aandacht voor het beeld

- Eenvoudig ontwerp:  
Verschillende ontwikkelaars kiezen voor een heel eenvoudig en overzichtelijk ontwerp. Wij zien – doorheen de verschillende activiteiten – ook steeds hetzelfde ontwerp terugkomen.



**Figuur 4:** overzichtspagina online aanbod Interaktcontour.nl

Een ontwikkelaar gebruikt [www.fully-kiosk.com](http://www.fully-kiosk.com). Dit is een handige (software) kiosk website afschermt van de rest van het toestel. Hierdoor worden andere programma's of apps door gebruik niet ontregeld en blijft alles overzichtelijk.

- **Kleurcontrast:**

Kleurcontrast is, ook op een website, belangrijk. Op websites en apps moet een lichte tekst een donkere achtergrond hebben en een donkere tekst een lichte achtergrond. Een goed kleurcontrast helpt met betrekking tot leesbaarheid van je teksten.

Online<sup>5</sup> vind je verschillende tools om het contrast tussen twee kleuren te meten. Ook heeft de webbrower 'Firefox' een tool ontwikkeld om de toegankelijkheid van hun ontwerp te testen.

Er zijn ook ontwikkelaars die de mogelijkheid aanbieden aan gebruikers om zelf het kleurcontrast aan te passen, aan de hand van een eenvoudige functie.



**Figuur 5:** aanpassing contrast

<sup>5</sup> <https://www.mkbtoegankelijk.nl/website/heeft-jouw-website-voldoende-kleurcontrast/>

- Lettertype:  
Met oog op leesbaarheid worden duidelijke lettertypen aangeraden (zoals Helvetica, Arial, Calibri en Verdana).  
Ook de grootte van het lettertype (min. 12 p) en de interlinie tussen de tekstregels dient voldoende groot gehouden te worden.  
Tevens kwamen wij te weten dat schuingedrukte of cursieve tekst te vermijden valt.
- Taalgebruik afgestemd op de gebruiker.  
Gebruik eenvoudig en duidelijke taal voor je activiteiten:
  - Maak gebruik van korte zinnen
  - Probeer moeilijke woorden te vermijden
  - Beperk tot de noodzakelijke informatie

Een ontwerper van digitale activiteiten gebruikt spraakondersteuning (zoals 'een-tekst-naar-spraakfunctie') om de aangeboden (geschreven) informatie, ook auditief te ondersteunen. Eén van de ontwerpers laat de geschreven tekst verkleuren, synchroon met de spraakondersteuning.

### c) Aandacht voor het geluid

Wanneer gekozen wordt voor een live 'blended' activiteit, kan men gebruik maken van een 'speaker tracking camera'. Deze cameratoestellen bevatten microfoons die de bron van geluid kunnen lokaliseren. Hierdoor zoomt het beeld van een gebruiker thuis in op diegene die langs de andere kant van het scherm aan spreken is en verloopt het contact makkelijker.

Wij zien ook verschillende mogelijkheden waarop deelnemers van thuis uit kunnen 'inbellen' in een activiteit:

- Gebruikers maken gebruik van de microfoon in hun apparaat en kunnen inpikken op datgene wat er tijdens de activiteit gezegd worden;
- Gebruikers kunnen beperkt inpikken (door bv. een duimpje aan te klikken wanneer ze iets goed vinden);
- Gebruikers kunnen geen tussenkomsten doen en alleen via het scherm volgen.

Wij zien wel dat begeleiders er vaak naar streeft om zelf het beheer van deze communicatie in handen te houden.

### d) Aandacht voor de veiligheid (van thuis uit)

Afhankelijk van de doelstelling van de activiteit kan het zinvol zijn, op voorhand, na te denken over de veiligheid van de gebruiker. Wanneer een gebruiker van thuis uit aansluit bij een online activiteit, zien wij dat organisaties ook inzetten op een kennismaking met iemand uit de buurt van de gebruiker. Deze persoon kan helpen wanneer de gebruiker moeilijkheden ondervindt.

Afhankelijk van de inhoud van de activiteit, kan veiligheid ook een belangrijk thema zijn.

---

*Wanneer wij stoelyoga doen, is het belangrijk dat er altijd een stoel in de buurt is, zodanig dat de deelnemer kan uitrusten wanneer hij té moe wordt,...*

---

## De begeleidingsrelatie

Onderzoek toont dat, tijdens de digitale activiteit, niet alleen de inhoud van de activiteit belangrijk is. Ook de digitale begeleidingsrelatie vraagt aandacht. Wanneer iemand online aansluit bij een live-activiteit, zien wij dat de digitale begeleider inpikt op het dagelijkse leven of in op de onderwerpen waar de gebruiker mee bezig is. Hierdoor krijgt de activiteit ook een ruimere dimensie.

Hiervoor is het nodig om in te zetten op het persoonlijk contact tussen begeleider en de toekomstige deelnemer.

---

*Het is wel belangrijk dat je bij digitaal werken een intake doet. Op die manier leer je de persoon in kwestie kennen. Het is van belang dat je zowel hun fysieke mogelijkheden kent, maar ook zicht hebt op hun interesses, hun netwerk,... Later kan je, tijdens de digitale activiteit, daar kan op inspelen.*

---

Een kort pleidooi...

Het lijkt ons interessant om de toekomstige gebruikers van activiteiten zoveel mogelijk mee te nemen in het proces van ontwikkelen van digitale activiteiten. Immers, de gebruikers kunnen perfect aangeven wat voor hen werkt (en wat niet?), wat ze nodig hebben (en wat niet?).

Het co-creatieve proces, waarbij begeleiding én gebruiker, samen aan de slag gaan levert heel interessante ervaringen op.

---

*‘Er zijn drie cliënten die in het digitaal atelier tekening gemaakt hebben, die ik verzameld heb. Ik heb samen met die cliënten alle tekeningen overlopen, ook de abstracte tekeningen... We zijn dan in gesprek gegaan over ‘hoe gaan we dit werk nu noemen?’. Elke tekening heeft een naam gekregen en wat uitleg gegeven. Wij hebben ze dan ook op deze manier op onze website geplaatst. Het is dus niet alleen een kwestie van ernaar te kijken, maar ook informatie (over het werk) te horen.’*

---



## STAP 4: de interventie

### De activiteit zelf

#### a) Toeleiding en veiligheid

In het onderzoek valt het op dat organisaties ervoor kiezen om hun digitale activiteiten af te schermen van het grote publiek. Andere organisaties zetten deze openbaar. De keuze heeft, op basis van onze interviews vaak te maken met de veiligheid.

Het toeleiden van de gebruiker naar de activiteit, vraagt vaak wel wat ondersteuning. De geïnterviewde organisatie maken allen gebruik van 'digicoaches' of 'digibegeleiders'. Dit zijn begeleiders die deel vertrouwd zijn met het online aanbod.

Zij verzorgen de eerste kennismaking met de digitale activiteiten, helpen software te installeren en testen het gebruik vaak uit. Ze zorgen voor een 'warm onthaal'.

#### b) Aankondiging van de activiteit

Wanneer een digitale activiteit aangekondigd wordt, leren wij van toekomstige gebruikers het belang van

- een éénduidige titel.

---

*Het is belangrijk dat een titel op een website ook duidelijk maakt wat er achter zit. Als het gaat om een spel, wil ik 'spelletje' lezen en niet 'hier kan je je amuseren'.*

---

- Het vermelden van het benodigd materiaal.

Bv. voor een online sportactiviteit, is het handig dat deelnemers weten dat een handdoek en een flesje water handig kunnen zijn.

- Het vermelden van de tijdsduur van de activiteit.

Bv. dit kan letterlijk door de tijdsduur op te nemen (bv. 1 uur) op te nemen.

andere organisaties maken dit door een visualisatie duidelijk.

- We merken bij live activiteiten ook dat er ingezet wordt op het verduidelijken van de andere aanwezigen.

## STAP 5: evaluatie

Wij zien dat de huidige ontwikkelaars, op regelmatige basis, zowel rechtstreeks als onrechtstreeks navraag doen over de ervaring van de activiteit.

Het lijkt ons hierbij niet alleen zinvol om de evaluatie met de gebruikers te maken, maar tevens ook met de andere betrokkene, waaronder de ontwerper of begeleider van de activiteiten.

# SAMENVATTENDE CHECKLIST

## Tips & Tricks voor het Ontwikkelen van Digitale Activiteiten voor Personen met een Beperking

### Voorbereiding

- Ontwikkel een duidelijke visie die richting geeft en helpt bij besluitvorming.
- Kies tussen vraaggestuurd of aanbodgestuurd werken.
- Betrek gebruikers actief: 
  - Wat zijn hun interesses, krachten en vaardigheden?
  - Co-creatie met gebruikers zorgt voor relevante en effectieve activiteiten.

### Inhoudelijke vormgeving

- Definieer vooraf het doel van de activiteit.
- Denk na over de wijze van aanbieden.
- Stem je taalgebruik af op je gebruiker(s)

### Technologische overwegingen

- Gebruik technologie als middel, niet als doel (Focus op de activiteit, niet op de technologie).
- Bescherming van apparatuur.
- Stem ontwerp af op doelgroep: Gebruik een overzichtelijke interface, met consistent kleurcontrast en duidelijke lettertypes.

### Toegankelijkheid

- **Spraakondersteuning:** Voeg een tekst-naar-spraakfunctie toe om de toegankelijkheid voor gebruikers met leesbeperkingen te vergroten.
- **Motorische vaardigheden:** Evalueer of gebruikers eenvoudige navigatiemethoden zoals pijltjestoetsen of aanraakschermen kunnen gebruiken.
- **Aanpassing voor leesbeperkingen:** Zorg voor vergrootte tekst, voldoende interlinie en hoog contrast tussen tekst en achtergrond.
- **Aanpassing voor fysieke beperkingen:** Zorg ervoor dat de apparatuur gemakkelijk toegankelijk is voor gebruikers met mobiliteitsproblemen.
- **Aanpassing of ondersteuning sociale of emotionele moeilijkheden:** zorg voor indien nodig voor ondersteuning omtrent het digitale contact en/of bescherming van eigen gegevens.

## Veiligheid en Privacy

- **Veiligheid online:** Overweeg of activiteiten open of afgesloten zijn van het grote publiek, afhankelijk van de veiligheidsbehoefte.
- **Zorg voor privacy:** Zorg dat gebruikers in een veilige omgeving met hun eigen apparatuur kunnen werken, indien mogelijk.
- **Ondersteuning bij deelname:** Zorg voor ‘digicoaches’ die gebruikers helpen met het opstarten, installeren en kennismaken met de technologie.

## Evaluatie en Feedback

- Bouw op regelmatige basis momenten van evaluatie in.

## TOT SLOT

### Dankwoord...

Wij vonden voor het 'DigiDoe- Boek' inspiratie bij verschillende ontwikkelaars en organisaties, zowel in Vlaanderen als in Nederland. Deze pioniers stonden ons te woord, ze gaven ons een blik achter de schermen en vertelden gepassioneerd over hun project. Wij zijn dankbaar dat wij hun expertise hier mee kunnen en mogen verwerken en willen volgende personen dan ook van harte bedanken:

Dirk Delbaere, Voluit vzw

Roy Milders, Tapster (NI)

Lies Van Dierendonck, groep Ubuntu

Gerlinde Venema, Interactcontour (NI)

Idelet van Faassen – De Vries, Interactcontour (NI)

Mieke Hautman, Interactcontour (NI)

en eenieder die (on)rechtstreeks een ervaring (klein of groot) met ons wilde delen.

Dit digidoekboek is 'niet af'. Wij zijn nog steeds op zoek naar zowel pioniers die hun ervaringen willen delen, alsook organisaties die willen nadenken over de uitbouw van een digitaal dagbestedingsaanbod.

Heb je feedback op dit document? Wil je je ervaringen met anderen delen? Heb je een idee om, op digitale manier, aan de slag te gaan.

Neem contact met ons op via [wim.duran@arteveldehs.be](mailto:wim.duran@arteveldehs.be)

## COLOFON

‘DigiDoe Boek’ is een realisatie van de Expertiselijns Mens, Samenleving & Digitalisering van de Arteveldehogeschool

Uitgever: Arteveldehogeschool – Gent

**Bronvermelding:** Duran, W., De Zitter, M, Vanbleu, C. (2024). Digidoeboek, Gent: Arteveldehogeschool.

©2024 Arteveldehogeschool – Expertiselijns Mens, Samenleving & Digitalisering. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag zonder voorafgaande schriftelijke toestemming worden overgenomen.

We trachten dit digidoeboek zo bruikbaar mogelijk te maken voor professionals in welzijnswerk.

**Heb je feedback, aanbevelingen of suggesties:**

**Contacteer dan: Wim Duran – [wim.duran@arteveldes.be](mailto:wim.duran@arteveldes.be)**