

**Bridging the gap between society and people with a lack in basic skills.**

### **Auteurs**

Bridge Builders van Inclusive Society bij Eindhoven Engine.

### **Design Boek**

Sichen Guo

Inge Hootsmans

### **Versie 5.0**

20/09/2024

© Eindhoven Engine 2024

Alle rechten voorbehouden, Geen enkel deel van dit boek mag worden gereproduceerd of verzonden in welke vorm of op welke manier dan ook, elektronisch of mechanisch, inclusief fotokopiëren, opnemen of door een informatieopslag- en ophaalsysteem, zonder toestemming van de auteurs.

**Wij bouwen bruggen  
tussen de maatschappij en  
mensen met verminderde  
basisvaardigheden.**



# INTRODUCTIE VAN BASISVAARDIGHEDEN

Hieronder staan een paar feiten en cijfers om duidelijk te maken waarom het belangrijk is om samen aan dit probleem te werken. **Let op: door de ingewikkeldheid van dit onderwerp zijn exacte cijfers niet altijd beschikbaar. Ook kunnen nieuwe onderzoeken weer andere inzichten en cijfers opleveren.**

Basisvaardigheden zijn **lezen, schrijven, rekenen en de digitale vaardigheden**. We spreken van verminderde basisvaardigheden als iemand niet het niveau heeft dat past bij een MBO 2 opleiding of hoger (zie de tabel op de volgende pagina).


Mensen met verminderde basisvaardigheden kunnen moeite hebben om volledig mee te doen in de maatschappij. Dit kan negatieve gevolgen hebben, zowel persoonlijk als voor de samenleving.

## ONZE FOCUS



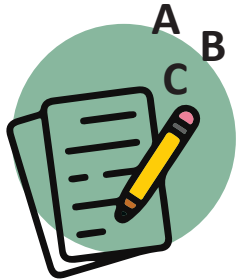
## ALGEMEEN

- 'Laaggeletterd' ≠ 'verminderde basisvaardigheden'.

 [2,5 miljoen](#) mensen in Nederland hebben een gebrek aan basisvaardigheden. De kosten voor de samenleving worden geschat op [1,13 miljard](#) euro per jaar.


 Eindhoven heeft in 2024 een bevolking van [246.000 mensen](#).

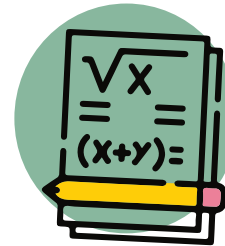
# INTRODUCTIE VAN BASISVAARDIGHEDEN



## LEZEN EN SCHRIJVEN


 [1,8 miljoen](#) mensen van de werkende bevolking (16-65 jaar) zijn laaggeletterd.

 Van de ongeveer [19.000](#) mensen met lage basisvaardigheden, zijn 10.000 mensen geboren en opgegroeid in Nederland (NT1), en 9.000 mensen hebben een migratieachtergrond (NT2).



## REKENEN

- De groep mensen met verminderde rekenvaardigheden is groter dan de groep laaggeletterden.

 [2,1 miljoen](#) mensen in Nederland hebben moeite met rekenen.


Tabel 1. Taalniveau referentiekader taal en rekenen

	Laaggeletterd		Niet laaggeletterd		
	Analfabeet	1F	2F	3F	4F
<b>NT1</b> Nederlands als eerste taal					
<b>NT2</b> Nederlands als tweede taal	A0	A1-A2	B1	B2	C1-C2
Vergelijkbaar niveau onderwijs		Eind basisschool	Einde vmbo en mbo 1,2,3	Einde mbo-4 of havo	Einde vwo-hbo/wo



## DIGITAAL

- Digitale vaardigheden zijn lezen, schrijven en rekenen op digitale apparaten en gaan over het begrijpen van de digitale wereld.

 [Meer dan 20%](#) van de werkende mensen heeft moeite met basis digitale vaardigheden.

Tabel van de gemeente Eindhoven aangepast, zoals geciteerd door Guo, S., Leborgne, F., Hu, J., & Baets, W. (2024). Can AI Bridge the Literacy Gap? Developing a GPT-4 Summarization Tool for Low Literacy. Eindhoven University of Technology.



## VISIE

Iedereen heeft het recht om **betrokken en zelfvoorzienend** te zijn in deze steeds ingewikkelder wordende samenleving. Toch heeft niet iedereen de kans om de juiste basisvaardigheden te ontwikkelen.

Wij pakken het wicked problem aan door **bruggen te bouwen** tussen de samenleving en mensen met verminderde basisvaardigheden. Daarom ontwikkelen we een persoonsgerichte aanpak om de **vaardigheden te versterken**.

Samen bouwen we aan een **inclusieve samenleving**, waarin iedereen de kracht heeft om zelf beslissingen over zijn of haar leven te nemen.

# MISSIE

Onze missie is het verkennen en ontwikkelen van oplossingen die een positieve impact op de samenleving hebben. We werken als **gids en katalysator binnen het wicked problem** van verminderde basisvaardigheden.

Wij creëren **bewustwording** over het wicked problem en **versnellen gezamenlijke actie**. We gebruiken een aanpak die gericht is op gelijkheid, door actief samen te werken met de mensen waar het om gaat. We zijn ervan overtuigd dat co-creatie helpt om het probleem beter te begrijpen. We werken binnen **verschillende domeinen** om oplossingen te vinden die passen bij de situatie.

We zetten succesvolle pilots uit, samen met al bestaande hulpmiddelen die geschikt zijn voor onze doelgroepen. De ontwikkelde oplossingen zijn **creatief** en gebaseerd op de **nieuwste technologieën**, zoals gamificatie en kunstmatige intelligentie.

## ONZE DOMEINEN

FINANCE



WORK AND  
ACTIVITIES



HEALTH



SOCIAL  
RELATIONS



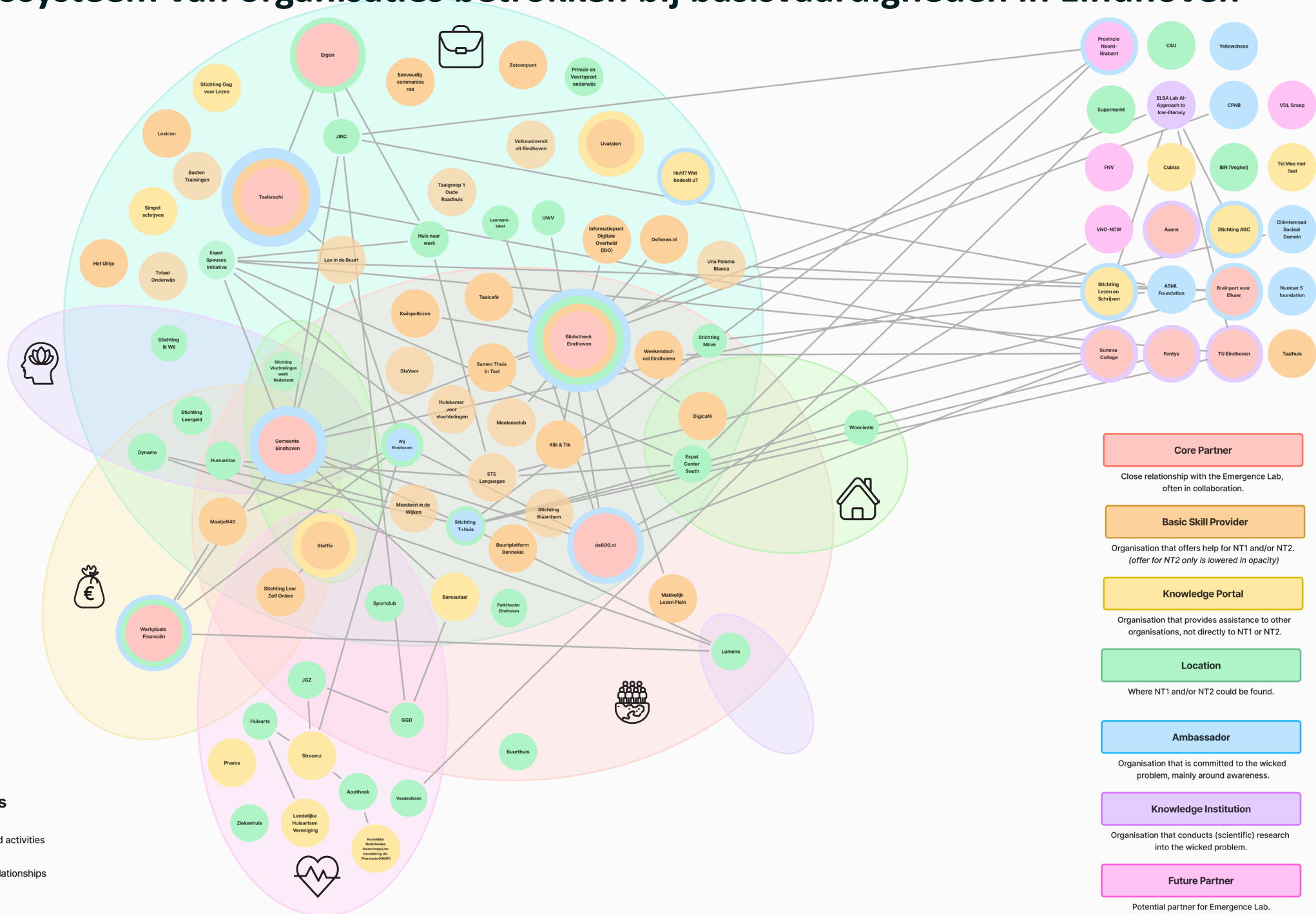
LIVING



PURPOSE



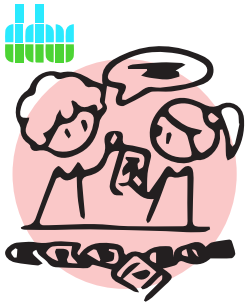
# Ecosysteem van organisaties betrokken bij basisvaardigheden in Eindhoven





# ONZE DYNAMISCHE WERKWIJZE

## BEWUSTZIJN



### Workshop: Aahh, ik snap het niet!!

Deelnemers ervaren wat het is om beperkte taalvaardigheden te hebben. Ze zien ook hoe ingewikkelde hulpsystemen de kloof in de samenleving vergroten. Dit moedigt hen aan om kritisch na te denken en positief in actie te komen.

#### DOMEINEN



*Projecteigenaar. Inge*

*Te ervaren op [dutch design week 2024](#)*



### Basisvaardigheden Kraam

Het doel van de kraam is om bewustwording te creëren over het probleem van basisvaardigheden in Nederland. Binnen zijn drie muren die infromeren en laten ervaren hoe het is om deze vaardigheden te missen.

#### DOMEINEN



*Projecteigenaar. Shanya*

## AI TECHNOLOGIES



### Met Mij: Mijke

Met Mij wil mensen en diensten slim verbinden. De eerste stap is het vaststellen van iemands unieke behoeften met de tool Mijke. Met behulp van AI maakt het sociale diensten in Eindhoven toegankelijker en verbetert het de betrokkenheid van gebruikers door innovatief ontwerp.

#### DOMEINEN



*Project eigenaren. Jéssica and Valentin*



### Met Mij: Slimmere verbinding en dynamisch ontwerp

Met Mij verzamelt gegevens uit de regio Eindhoven om een slim dienstverleningsplatform te creëren. Door het gebruik van Large Language Models (LLMs) automatiseert het de verwerking van data, wat zorgt voor betere begeleiding en samenwerking. Dit dynamische systeem zorgt voor naadloze gegevensuitwisseling en persoonlijke ervaringen voor alle gebruikers en betrokkenen.

#### DOMEINEN



*Project eigenaar. Sichen*

# ONZE DYNAMISCHE WERKWIJZE

## SCHAAMTE



### Schaamte rondom laaggeletterdheid.

Er is een stigma rond laaggeletterdheid. Ik wil dit taboe doorbreken met een product of dienst om te laten zien dat niemand zich hoeft te schamen voor laaggeletterdheid.

*Projecteigenaar. Sera*

#### DOMEINEN



### Begrip van Ongemak

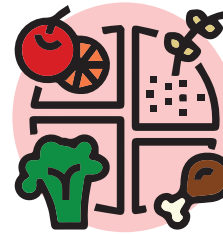
Het ontwikkelen van een genuanceerd inzicht in het gevoel van ongemak en stigma dat komt door verminderde basisvaardigheden. Het eindresultaat van het project zal bruikbare inzichten bevatten, met aanbevelingen voor toekomstige interventies die zijn gebaseerd op empathie.

*Samenwerking. TU/e Industrial Design - Onderzoek*

#### DOMEINEN



## BEREIKEN EN BETREKKEN

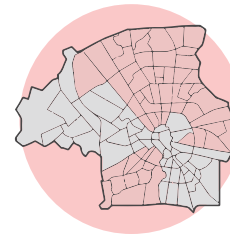


### Laagdrempelig aanbod

Door laagdrempelige activiteiten te ontwikkelen, kunnen mensen met verminderde basisvaardigheden worden bereikt en gemotiveerd om nieuwe leeraanbiedingen te volgen. Er worden interactieve workshops ontworpen en onderzoek gedaan naar hoe dit aanbod structureel kan worden gemaakt. Dit gebeurt met een buurtgerichte aanpak om dichterbij de doelgroep te komen, in samenwerking met de bibliotheek en Yellow Chess. Een van de workshops die ons team heeft ontwikkeld is 'Gezond Eten', waarbij alle basisvaardigheden aanbod komen.

*Project owners. Merel and Inge*

#### DOMEINEN



### Buurtgerichte Aanpak

Er wordt gericht op specifieke stadsdelen en wijken in en rond Eindhoven. Elk team stelt een actieplan op om het lokale ondersteuningssysteem in contact te brengen met mensen die basisvaardigheden missen.

*Samenwerking. Fontys - Creative Economy*

#### DOMEINEN



# ONZE DYNAMISCHE WERKWIJZE

## BEREIKEN EN BETREKKEN



### DOMEINEN



### Design voor Inclusiviteit

Onderzoek naar hoe mensen met verminderde basisvaardigheden op een discrete manier te betrekken en hen te verbinden met gerichte ondersteuning. Het ontwerp zal een niet-stigmatiserende omgeving creëren, waarin mensen toegang krijgen tot middelen en kansen, terwijl hun privacy en waardigheid worden beschermd.

*Samenwerking. TU/e Industrial Design - Design*



### DOMEINEN



### Constructive Design Research

*Showroom:* Gebruik van speculatief ontwerp om de toekomstige ontwikkeling van een inclusieve samenleving te verkennen, afgestemd op mensen met verminderde basisvaardigheden.

*Field:* Onderzoek naar de intuïtiviteit, inclusiviteit en ondersteunendewerking van een systeem dat effectief toegang biedt tot sociale ondersteuningsdiensten voor mensen met verminderde basisvaardigheden.

*Samenwerking. TU/e Industrial - Onderzoek*

## GEZONDHEIDSZORG



### DOMEIN



### Zorginnovaties voor mensen met verminderde basisvaardigheden.

Het verkennen van bestaande zorgtechnologieën die voordelig zijn voor mensen met verminderde basisvaardigheden kan de toegankelijkheid en het begrip van zorg verbeteren. Deze hulpmiddelen kunnen hen helpen hun zorgvaardigheden te versterken, schaamte en onzekerheid te overwinnen en betere gezondheidsresultaten te bereiken.

*Projecteigenaar. Thaomi*



### DOMEIN



### Toegankelijkheid van huisartsen verbeteren

Onderzoek naar hoe huisartsen beter toegankelijk kunnen worden gemaakt door innovatie. Zodat de gemiddelde gezondheid van mensen met verminderde basisvaardigheden kan verbeteren.

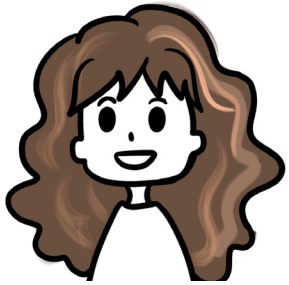
*Projecteigenaar. Nina*

# TEAM

We werken met een **divers team**, samen met de doelgroepen en experts. Hierdoor kunnen we weloverwogen keuzes maken. We doen zowel **lange- als kortetermijnprojecten** om voortgang met nieuwe perspectieven te garanderen. Dit versterkt innovatie en creatief probleem oplossen binnen het **Bridge Builders team**.

Interesse om samen te werken? Neem contact op met onze projectcoördinator:

Merel Notten: [m.j.notten@tue.nl](mailto:m.j.notten@tue.nl).



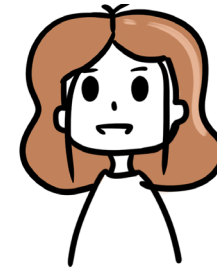
**MEREL**  
*Project & Team  
Coördinator*



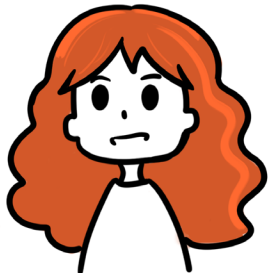
**LOTTE**  
*Programma  
Manager*



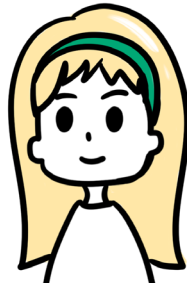
**WALTER**  
*Wicked Problems  
Officier*



**INGE**  
*Junior Sociaal  
Ontwerper*



**EEFJE**  
*Pluriformiteitsofficier  
in Residence, gemeente  
Eindhoven*



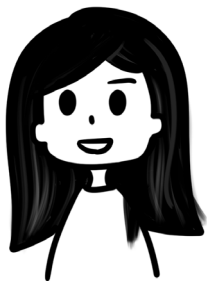
**CARMEN**  
*Expert*



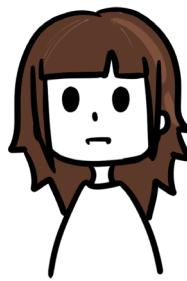
**JOSHUA**  
*Expert*



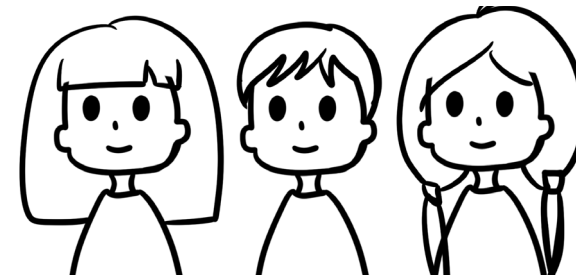
**ROEL**  
*Technologisch  
adviseur en AI-  
expert*



**JÉSSICA**  
*EngD trainee  
Mensgericht  
Innovatieontwerper*



**SICHEN**  
*EngD trainee  
UX ontwerper en  
onderzoeker*



**STUDENTEN**  
*Kortetermijnprojecten*

*Combinatie van verschillende disciplines: Avans - Mens en Techniek; Avans - Business Innovatie; Fontys - ICT & Infrastructuur; TU/e - Industrial Design.*

# DOMEIN\* TOELICHTING



**FINANCIËN.** Inkomen, uitgaven, bestedingspatroon, administratie, verzekeringen, financiële zorg voor anderen.



**WERK EN ACTIVITEITEN.** Werk (betaald of onbetaald), dagactiviteiten, activiteiten, opleiding en scholing, vrijetijdsbesteding.



**GEZONDHEID.** Inclusief zowel lichamelijke als geestelijke gezondheid. Eten, drinken, sport, bewegen, zelfzorg, fysieke conditie, ziekte, handicap, welbevinden, zelfzorg, autonomie.



**SOCIALE RELATIES.** Gezin, familie, relaties en vrienden, buurtgenoten, professionele contacten, sociale vaardigheden, social media.



**WONEN.** Huisvesting, buurt of wijk, vervoer, huishoudelijke dagelijkse levensverrichtingen.



**ZINGEVING.** Drijfveren, betekenis, dromen en verlangens, cultuur en waarden, spiritualiteit, motivatie.

\* The domein-aanpak is gebaseerd op de '7 Leefgebieden' zoals beschreven door [Movisie](#), vastgesteld door het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport in 2016.

# TERMINOLOGIE

**Inclusieve samenleving.** Een samenleving voor iedereen, waarin iedereen wordt gewaardeerd en gerespecteerd, ongeacht hun verschillen. Iedereen heeft gelijke toegang tot kansen en doet actief mee aan alle aspecten van het leven.

**Wicked problem.** Een probleem zonder eenvoudige oplossing, veroorzaakt door de interactie van veel belanghebbenden met verschillende waarden. Hierdoor ontstaat een 'complex' systeem waarin problemen alleen als wicked kunnen worden aangepakt.

**Zelfvoorzienend.** De kwaliteit om geen hulp of steun van anderen nodig te hebben.

**Gelijkheidsgericht ontwerp.** Een ontwerpmethode waarin traditioneel gemarginaliseerde stemmen centraal staan om inclusievere en innovatievere oplossingen te vinden.

**Co-creatie.** Deelnemers met verschillende rollen werken samen en delen diverse inzichten, meestal in workshops, om een completer beeld te krijgen van wat een product of dienst moet omvatten.

**Pilot project.** Een kleinschalige proef om de haalbaarheid, effectiviteit en mogelijke resultaten van een project te testen voordat het volledig wordt uitgevoerd.

**Geavanceerde technologieën.** Technologie aan de grens van de kennis, met de nieuwste IT-ontwikkelingen.

**Gamificatie.** Het stimuleren van actieve deelname en taken leuk en plezierig te maken, ook in niet-spelgerelateerde contexten.

**Kunstmatige intelligentie.** Technologie die computers en machines in staat stelt menselijke intelligentie en probleemoplossend vermogen na te bootsen.

**Ecosysteem.** Een netwerk van organisaties, mensen, technologie, platforms en inhoud die met elkaar verbonden zijn en van elkaar afhankelijk zijn.