

FLOW-modellen

Eksempel A (GAB): Jeg har lært at lave en saltmortale, men bliver bedt om at lave en kolbøtte. I det tilfælde er mine kompetencer højere end de krav, opgaven stiller til mig (at jeg skal slå en kolbøtte). Jeg vil derfor kede mig, når jeg skal løse opgaven, fordi jeg ikke oplever at blive udfordret.

Eksempel B (GISP): Jeg bliver nu bedt om at lave en dobbelt saltmortale, selvom jeg kun lige har lært at lave én saltmortale. Opgaven stiller altså større krav til mine kompetencer, end jeg kan finde ud af, og jeg vil derfor frygte opgaven snarere end at være motiveret for den.

Eksempel C (GUF): Jeg bliver bedt om at lave en saltmortale med strakte ben. Det er nyt for mig, men jeg besidder kompetencerne til at lave en almindelig saltmortale med sammenbøjede ben, og jeg har derfor kompetencerne til at prøve at lave en med strakte ben. Jeg er motiveret for denne opgave, fordi det er realistisk for mig at udføre den, selvom jeg bliver udfordret!

