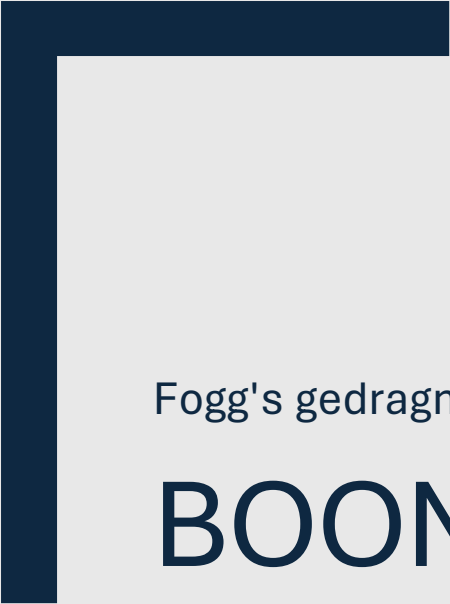




Fogg's gedragmodel

# BOOMFEESTDAG

Niels Mol

Fontys



## Inhoudsopgave

|                 |   |
|-----------------|---|
| Inleiding.....  | 2 |
| Motivatie.....  | 2 |
| Gemak .....     | 3 |
| Prompts .....   | 3 |
| Conclusie ..... | 4 |

## Inleiding

Boomfeestdag is een belangrijk evenement dat mensen bewust maakt van de natuur. In dit verslag bekijk ik hoe boomfeestdag beter kan presteren op drie onderdelen van het gedragsmodel: motivatie, gemak en prompts. Daarbij worden voorbeelden en verbeteringen uitgewerkt die helpen om meer mensen te betrekken bij het planten van bomen.

## Motivatie

### **Wat motiveert de doelgroep?**

Deelnemers aan de boomfeestdag hebben vaak een paar belangrijke redenen om mee te doen:

1. Kinderen en leraren van basisscholen voelen zich goed als ze iets doen voor de natuur en toekomstige generaties.
2. Samen bomen planten is een leuke activiteit die mensen dichterbij elkaar brengt in een klas.
3. Kinderen (en volwassenen, en dit geval de leraren) vinden het vaak leuk om iets nieuws te leren over de natuur.

### **Hoe kunnen wij deze doelgroep motiveren?**

Met duidelijke en aantrekkelijke boodschappen kan boomfeestdag leraren en kinderen van basisscholen aanspreken. Drie voorbeelden om hen te overtuigen:

1. "Plant een boom, maak de wereld groener!"  
(Deze boodschap laat zien dat je zelf iets kunt doen voor een betere toekomst).
2. "Doe mee met je klas en beleef samen een leuke dag!"  
(Dit maakt het gezellig en sociaal aantrekkelijk).
3. "Leer hoe je de natuur helpt, schrijf je in voor boomfeestdag!"  
(Deze boodschap spreekt ouders en leraren aan die kinderen iets willen laten leren).

## Gemak

### Wat kan makkelijker?

Soms is het nog wat ingewikkeld om mee te doen met de boomfeestdag. Bijvoorbeeld als de aanmelding onduidelijk is of als mensen niet precies weten wat ze moeten doen.

### Drie verbeteringen:

#### 1. Makkelijker aanmelden:

Dit kan boomfeestdag verbeteren door een grote knop op de homepage te plaatsen met de tekst: "Schrijf je in voor boomfeestdag!"

Vervolgens wanneer een leraar van een basisschool op de knop heeft gedrukt is het belangrijk om de stappen simpeler te maken, bijvoorbeeld:

- Kies je locatie
- Vul je basisschoolgegevens in
- Ontvang alle info via e-mail

#### 2. Evenementenkaart toevoegen:

Boomfeestdag laat op een kaart zien waar je mee kunt doen. Je krijgt een kaart te zien met grondeigenaren die zich beschikbaar stellen in de buurt. De leraren kunnen dan meteen kijken welk evenement bij hen in de buurt is.

#### 3. Persoonlijke pagina voor deelnemers:

Een eenvoudig dashboard maken waar deelnemers al hun informatie vinden, zoals:

- Datum en locatie
- Wat ze moeten meenemen (benodigheden lijst van boomfeestdag)
- Contactgegevens van boomfeestdag

## Prompts

Wat zijn prompts?

Prompts zijn hulpmiddelen om mensen eraan te herinneren of te motiveren om mee te doen. Bij Boomfeestdag kunnen we drie soorten prompts gebruiken:

#### 1. Een reminder sturen: (Signal)

- Boomfeestdag verstuurt dan een e-mail of sociaal mediabericht, zoals: "Nog 7 dagen tot aan de boomfeestdag! Heb je je al aangemeld met jouw basisschool?"

#### 2. Video's: (Spark)

- Boomfeestdag laat korte filmpjes zien van eerdere evenementen, zoals: "Kijk hoe deze kinderen bomen planten voor een betere toekomst!"

#### 3. Makkelijk aanmelden: (Facilitator)

- Boomfeest dag zorgt voor een gebruiksvriendelijke aanmeld optie met een duidelijke uitleg. Als mensen vragen hebben, kunnen ze meteen contact opnemen via een chat of telefoonnummer.

## Conclusie

Boomfeestdag sluit goed aan bij wat leraren motiveert, zoals samen iets goeds doen voor de natuur. Toch kunnen er dingen verbeterd worden om het nog makkelijker en leuker te maken. Door de aanmelding te versimpelen, inspirerende content te delen en mensen op het juiste moment te herinneren, kan boomfeestdag meer leraren bereiken en enthousiasmeren.