Samenvatting Inspiratiesessie Behavioural Design: Hoe veranderen we gedrag en doorbreken we routines?

Proces gedragsbeïnvloeding

Vraag
- Welk gedrag wil je veranderen?
- Wat is je doel?

Wat bepaalt huidig gedrag?
- Lijst met mogelijke determinanten van huidig gedrag
- Bepaal hoe deze determinanten het gedrag beïnvloeden (theorie, deskresearch, onderzoek)

Strategie / Programma
- Pallet aan samenhangende interventietechnieken ingezet in tijd om doelen te bereiken (zie slide 2)

Monitor
- Evalueer de uitkomsten, stel bij

Intervention mapping & gedragsbeïnvloeding

Omgeving
Normen en waarden
Gelegenheid

Gebruiker
- Bewust

Medewerker
- Bewust

Willen

(motief: angst, ..., attitude, urgentie, inertie, scepsis en weerstanden doorbreken)

Kunnen en zelf efficacy (zelf effectiviteit)

Kunnen en leren (conditioneren, bewust leren, elaboration en cues, ...)

Doen: zelfbeheersing, doelgericht handelen

Willen

(motief: angst, ..., attitude, urgentie, inertie, scepsis en weerstanden doorbreken)

Kunnen en zelf efficacy (zelf effectiviteit)

Kunnen en leren (conditioneren, bewust leren, elaboration en cues, ...)

Mogen en doen: organisatieprocessen, procedures, doelgericht handelen

Nudging (framing, anchoring, ...)

Routines doorbreken / doelgerichte gewoonte

Inertie doorbreken

Routines doorbreken / Doelgerichte gewoonte

Nudging (framing, anchoring, ...)

Interactie met andere medewerkers, gebruikers: Reinforcement (social proof) Referentie

Gebruiker
- Onbewust

Medewerker
- Onbewust

Bron: Jan-Hein Pierik en Ed Peelen (gebaseerd op presentatie sprekers), 26 maart 2024, Zeist