

# Het gebruik van internettools, waaronder sociale media, om projectresultaten te promoten aan de hand van het voorbeeld van het Minecrop-project.

## Abstract

Het artikel presenteert de voordelen van het gebruik van sociale media om het project te promoten en resultaten te verspreiden. Het MINECROP project is een voorbeeld van het gebruik van internettools om een zo groot mogelijk aantal ontvangers uit individuele doelgroepen te bereiken.

**Trefwoorden:** sociale media, online tools, verspreiding

## Inleiding

Het doel van Erasmus+ projecten is om innovatie te ondersteunen, internationale samenwerking te versterken, competenties van deelnemers te ontwikkelen, sociale integratie te bevorderen en de ontwikkeling van onderwijsbeleid te beïnvloeden. Elk project is bedoeld om specifieke resultaten te ontwikkelen, bijv. gidsen, tekstboeken, trainingsmateriaal, educatieve platforms, educatieve spellen, enz. Een bijkomende veronderstelling van elk project is de verspreiding van de gecreëerde resultaten onder de geselecteerde doelgroepen. In het tijdperk van de ontwikkeling van het internet en in het bijzonder sociale media, is het cruciaal om deze internetinstrumenten te gebruiken om zowel de resultaten als het idee van het hele project te promoten.

Sociale media worden gekenmerkt door een hoge mate van interactiviteit, waarbij gebruik wordt gemaakt van algemeen beschikbare en uitgebreide communicatietechnieken. Sociale netwerksites zijn een online ontmoetingsplaats voor mensen die informatie uitwisselen op basis van individuele profielen, met behulp van een speciaal voor dit doel ontwikkelde interface. Ze maken het mogelijk om op verschillende manieren contacten te leggen: via discussieforums, het uitwisselen van berichten, enz. Het belangrijkste kenmerk van dit type site is de mogelijkheid om groepen te maken die gebruikers met elkaar verbinden op basis van specifieke kenmerken - gemeenschappelijke interesses, plaats van werk of beroep.

## Voordelen van het gebruik van sociale media naar het voorbeeld van MINECROP

Het gebruik van sociale media kan de verspreiding van projectresultaten aanzienlijk beïnvloeden, ook op het gebied van duurzame landbouw. Sociale media kunnen helpen bij het promoten en verspreiden van kennis over het project vanwege het enorme bereik en de beschikbaarheid ervan. Vanwege het internationale karakter van het project kan het een grote uitdaging zijn om Europese ontvangers op nationaal niveau te bereiken. Het project wordt geleid door partners uit verschillende EU-landen, dus het bereiken van doelgroepen uit andere landen kan worden gedaan met behulp van internetinstrumenten, waaronder communicatiemiddelen zoals sociale media.

In het geval van het MINECROP project is besloten om de volgende platforms te gebruiken: Facebook en LinkedIn. Daarnaast gebruiken de partners ook andere sociale media die ze vaak gebruiken, zoals Instagram en TikTok. Een van de redenen om deze communicatiekanalen te gebruiken is hun gemakkelijke toegankelijkheid, waardoor het makkelijker is om informatie te verspreiden.

Sociale media maken het mogelijk om een breed en divers publiek over de hele wereld te bereiken. Informatie over het project kan mensen bereiken die het anders misschien niet zouden leren kennen. Sociale media maken tweerichtingscommunicatie mogelijk, wat een directe dialoog met ontvangers mogelijk maakt. Een andere factor die van invloed is op een dergelijk wijdverbreid gebruik van deze tools is de grote aantrekkelijkheid van de aangeboden inhoud, die wordt beïnvloed door de toevoeging van foto's, video's of infographics, die de aandacht van ontvangers trekken en de betrokkenheid vergroten.

Met sociale media kun je een gemeenschap rond het project opbouwen. Facebookgroepen, discussieforums, hashtags op Twitter of Instagram. In het geval van het MINECROP project kunnen ze mensen samenbrengen die geïnteresseerd zijn in duurzame landbouw, zorg voor het klimaat en het milieu. Een bijkomend voordeel is de mogelijkheid om samen te werken met experts en organisaties die vergelijkbare doelen en waarden hebben. De regelmatige publicatie van inhoud met betrekking tot het onderwerp van het project houdt de interesse op een constant niveau, waardoor educatieve inhoud voortdurend wordt opgenomen. De mogelijkheid om links te plaatsen naar gedetailleerde educatieve inhoud zorgt voor een groot bereik.

Door de mogelijkheid om reacties te plaatsen onder posts, te delen en reacties toe te voegen, is het mogelijk om constant de mate van interesse in gepubliceerde inhoud te monitoren. Dit is waardevolle informatie voor projectuitvoerders over de aantrekkelijkheid van de aangeboden inhoud en de mate van interesse van gebruikers.

Het onbetwistbare voordeel van het gebruik van sociale media om het project te promoten zijn de lage kosten - alles wat je nodig hebt is toegang tot een computer met internet en een goed idee voor het maken van visueel aantrekkelijke inhoud.

## **Conclusies**

Het gebruik van sociale media om de resultaten van een project over duurzame landbouw te verspreiden, kan de zichtbaarheid, het bereik en de impact van het project aanzienlijk vergroten en de activiteiten bevorderen door een breed publiek te betrekken en een sterke gemeenschap rond het project op te bouwen. Door gebruik te maken van sociale media kun je alle doelgroepen van het project verzamelen, zoals opvoeders, trainers, boeren, vertegenwoordigers van de landbouwsector en alle mensen die geïnteresseerd zijn in het toepassen van groene praktijken in de landbouw.

1. A. Sociale media - sprawne narzędzie komunikacji w środowisku naukowym. Nua Biblioteka. Usługi, Technologie Informacyjne i Media 4:37-52.
2. M. Dorenda-Zaborowicz, Marketing w social media, "Nowe media", nr 3, 2012, s. 59.
3. M. Grębosz, E-konsument a portale społecznościowe, "Handel Wewnętrzny", wrzesień październik, t. 3, 2011, s. 179 [za:] M. Laskowski, Problematyka budowy serwisu społecznościowego na przykładzie projektu lokalnego portalu kulturalnego - studium przypadku, "Scientific Bulletin of Chełm, Section of Mathematics and Computer Science", No. 1, 2008, ss. 186-187.