

TO·GATHER

‘Het is moeilijk te worden wie je bent’

Drs. Wim Kratsborn (directeur van To-Gather, schrijver, schilder, regisseur, componist en muzikant)

VGN Congres 6 maart 2015. Rijksmuseum Amsterdam

‘Ik ben mezelf niet of nooit geweest’ (ACDA en De Munnik)

Hoe kunnen jongeren leren om te worden wie ze zijn? Hoe kunnen kennis, inzicht en vaardigheden gehaald worden uit het verleden? Hoe kunnen ze vanuit hun eigen identiteit iets doen in het heden en toekomst? Het zijn heftige en complexe tijden, waarin allerlei goede en kwade machten op elkaar botsen. De gebeurtenissen in Parijs/Kopenhagen en de terroristische dreiging maken het des te urgenter om via het onderwijs te reageren en een tegenmacht te vormen. Het klinkt misschien cynisch, maar terroristen worden goed geschoold door leraren, die geloven in hun zaak. Daarbij worden digitale, actieve en creatieve leerstijlen gebruikt. Via clips en hiphop wordt hun boodschap op het internet verspreid.

Door de turbulentie in de hedendaagse samenleving worden jongeren overweldigd. Ze raken door een grote hoeveelheid aan prikkels, informatie en contacten oververzadigd. Daarom dreigen ze zich terug te trekken in hun eigen ‘bubble’. In het nieuws volgen dramatische gebeurtenissen elkaar in hoog tempo op en daar sluiten ze zich voor af. Het gevecht tussen goed en kwaad is in volle gang in Syrië en Irak. Sommige jongeren in Europa en de VS radicaliseren en gaan meevechten.

Er valt zo veel te kiezen, dat er uiteindelijk geen goede keuzes meer te maken zijn (‘the paradox of choice’, Barry Schwartz). Alles wijst erop dat jongeren het kind van de rekening zijn in deze beschavingscrisis. Tijdens de economische crisis zijn hun toekomstmogelijkheden aanzienlijk verslechterd door de grote jeugdwerkloosheid. De beste en misschien wel enige manier om hier iets aan te doen is via het onderwijs of in de realiteit via ‘informeel leren’ (VITA-project). De getto’s van de grote steden kunnen als leerlandschap dienen. Uiteenlopende leerstijlen en leerbronnen moeten worden gebruikt, want iedere leerling heeft recht op een eigen leerstijl. Het is essentieel, dat er aangesloten wordt bij de tijdgeest en bij de identiteit en de wereld van jongeren. Zo kunnen, willen of moeten jongeren er iets mee? *‘We moeten leren hoe leerlingen leren te leren’ (Wim Veen)*. Wat is de ‘firestarter’ (The Prodigy)? Dat is leren via emotionele kennis en op Harvard noemen ze dat ‘passion

driven learning'. In het internationale educatieve project To-Gather (2006-) hebben wij daar op een kennisgerichte, creatieve, interactieve en probleemoplossende manier vorm aan gegeven. We maken gebruik van allerlei media zoals een boek, een film, muziek, een game en sociale media (de realiteit). Het is allemaal met veel passie gemaakt en dat willen we delen op school, in het klaslokaal en vervolgens in het hoofd/hart. Het is essentieel dat al die media als transmedia met elkaar gelinkt worden. Ieder medium vraagt om een andere vormgeving en leerstijl inclusief links en dwarsverbanden: 'transleren'. Daarvoor hebben we een leerweb ontwikkeld met leerstappen en bijbehorende 'organizers' of 'energizers'. In het boek gaat het om informatie, in de film om identificatie, in de game om confrontatie, in de muziek om creatie en op de website om communicatie. De focus ligt daarbij steeds op Europa en de Arabische wereld tijdens de afgelopen 100 jaar, behalve het boek dat reeds begint in de prehistorie.

Het gaat erom dat jongeren leren wat ze met hun kennis, inzicht en vaardigheden m.b.t het verleden, het heden en de toekomst kunnen doen. Hoe kunnen we aansluiten bij wat er diep van binnen bij hen speelt? Alle transmedia zijn daar geschikt voor. Hoe kunnen ze die vervolgens flexibel, creatief en actief gebruiken in levensechte situaties? David Perkins noemt dat 'lifeworthy and lifeready learning'. Wat zijn de benodigde vaardigheden? De 'five minds for the future' van Howard Gardner zijn vaardigheden om zelf betekenis te geven aan het verleden, het heden en de toekomst op een kennisgerichte, inzichtelijke, probleemoplossende, respectvolle en 'waardenvolle' manier? Het gaat om het toepassen van deze vaardigheden in de realiteit. Als ankers worden 5 keerpunten gebruikt die in de verschillende transmedia worden geactiveerd:

1. Het economische keerpunt: Hoe zag bijvoorbeeld de overgang van de Eerste naar de Tweede Industriële Revolutie eruit? 'Is er leven na de economische groei?'
2. Het technologische keerpunt: Hoe gaan uitvindingen ons leven bepalen? Wat zijn de ethische grenzen?
3. Het keerpunt van de 'ismes': Welke ideologieën hebben de wereld veranderd? Welke rol hebben het kapitalisme en het communisme gespeeld in de Koude Oorlog? Heeft Nationalisme de toekomst?
4. Het keerpunt van het verleden dat nog geen geschiedenis is. De geschiedenis herhaalt zich niet, maar bepaalde elementen blijven hangen en worden weer op een andere manier geactiveerd. Te denken valt aan migraties, botsingen tussen religies en het feodalisme.
5. Het keerpunt m.b.t. mensenrechten: Welke invloed hebben WO I en WO II gehad op universele waarden? Welke rollen speelden mensen in conflictsituaties? Wat is goed en/of kwaad?

Wat waren en zijn de inspiratiebronnen voor het project To-Gather? Allereerst is dat het werken met studenten en docenten in Europa en de Arabische wereld gedurende 43 jaar. Dat zijn studenten ouder dan 15 jaar en afkomstig uit het middelbaar, hoger of universitair

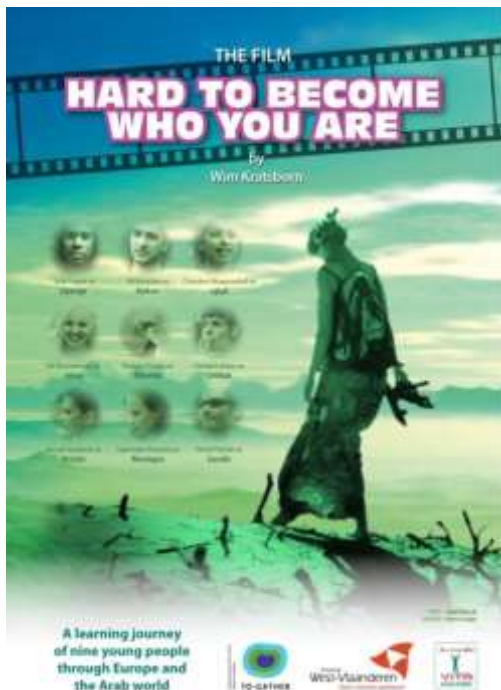
onderwijs, maar ook uit de volwassen of senioreneducatie. Zij vormen zowel de inspiratiebron als de doelgroep. Het was een actieve en creatieve wisselwerking, waarbij al dat moois gedeeld werd tijdens 8 'To-Gatherfestivals'. Er ontstond een hechte To-Gatherfamilie bestaande uit collega's als Sandra Rone, Hugo Verkest, de producer Jan Doddema, de editor Bouke Mekel, de acteurs (zie poster) en feedbackers als Tessa Schinkel en Kees Vreugdenhil. Andere inspiratiebronnen zijn innovatieve denkers als Howard Gardner, Jeremy Rifkin, Mary Helen Immordino, Norman Davies, Peter Sloterdijk, Rob Riemen, Zygmunt Bauman en John Gray, schilders als Gerhardt Richter, Kandinsky, Mondriaan, componisten als Mozart, Mahler en Bach en moderne musici en bands als The Beatles, Bob Dylan, Pink Floyd, The Cure, Radiohead en Muse.

Er valt nog heel veel te leren en nog meer te doen. Hoe kunnen transmedia daaraan bijdragen? Zowel het boek, de film als de game hebben de titel 'Hard to become who you are'. Andere transmedia zijn de website en muziek. Om zo dicht mogelijk bij de essentie te komen is het gebruik van (zwarte) humor belangrijk (John Gray).

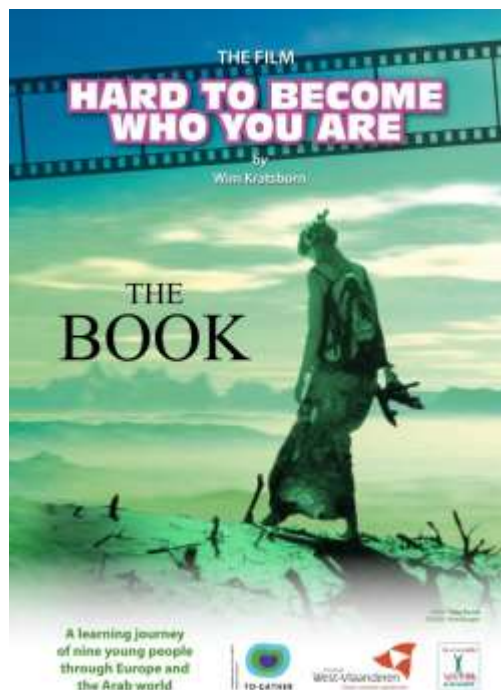
Hoe zien de verschillende transmedia er concreet uit? Het boek 'Hard to become who you are' is een gepassioneerde reis door de tijd met emotionele kennis als bagage. 'We feel and therefore we learn' schreef Mary Helen Immordino ('Mind Brain and Education'). Het gaat om emotionele kennis en verschillende mogelijkheden om dat te gebruiken. Kennis gaat namelijk eerst naar het emotionele deel van de hersenen. Tijdens de vele reizen door Europa en de Arabische wereld heb ik veel plekken bezocht en mensen ontmoet. In het boek deel ik in ieder hoofdstuk die belevenissen zoals het bezoek aan een prehistorisch kamp, de agora in Athene, het Pantheon in Rome, de kathedraal in Aken, een kruisvaarderburcht in Jeruzalem, Auschwitz, Gdansk, Riga en de Berlijnse Muur. Naast woorden worden afbeeldingen, schilderijen, landschappen en vooral muziek gebruikt. Geïnspireerd door ontmoetingen met jongeren, heb ik een negental archetypen gemaakt, die als acteurs in de film en als co-writers of ghost-writers in het boek terugkomen. Zij zijn mijn metgezellen, die vanuit hun perspectief reageren op een bepaalde situatie of ontwikkeling. Dit maakt het verhaal multi-perspectivistisch, interactief en gelinkt aan de wereld van jongeren in Europa en de Arabische wereld.

Tijdens het schrijven van het boek ontstond langzaam maar zeker het idee om een film te maken. Ook studenten wezen me op die mogelijkheid. Film is een gepassioneerde manier om te laten zien hoe jongeren reageren op dilemma's uit het verleden, het heden of de toekomst. De acteurs komen in WOI, WOII, de Koude Oorlog en de Crisis terecht en moeten zich zelf zien te redden. Het is een overlevingstocht om te worden wie ze zijn en dat gebeurt uiteindelijk in het land van de toekomst, To-Gatherland. De kijker kan zich identificeren met één of meerdere rollen. Steeds wordt de historische situatie gelinkt aan de huidige tijd m.b.t. goed en kwaad, de huidige conflicten in de Arabische wereld, de 'Nieuwe Koude Oorlog' of de impact van de Crisis. De vraag is dan niet alleen 'wat zou jij gedaan hebben?', maar vooral 'wat doe jij nu?' en 'wat ga jij doen?' De film is een ervaring, maar tevens een confrontatie

met het verleden, zichzelf en de ander. Welke keuzes worden gemaakt? Welke rollen kunnen of moeten worden gespeeld? Welke dilemma's zijn oplosbaar? De acteurs delen hun emoties met de kijker met muziek als beeldvormer en 'energizer'. Muziek wordt op verschillende manieren gebruikt als 'sense opener', kennisbron, probleemoplosser maar ook voor communicatie, presentatie en reflectie. Daarom begint de film met de zin: 'This is not a film, but a passion driven learning journey'. Het toont de weg naar goed burgerschap en democratie. Het gaat om de verantwoordelijkheid van 'a new generation to be the actors in their own scripts' (Jeremy Rifkin). Tenslotte nemen de jongeren via een eigen leerstijl het heft in handen om het kwaad onder controle te krijgen. Deze 'Aardgeest' (Goethe) bestaat bijvoorbeeld uit terrorisme, neo-nazisme, nationalisme, vervuiling, hebzucht en schending van mensenrechten. Ga voor de film naar www.to-gather.org.



Poster van de film



Cover van het boek

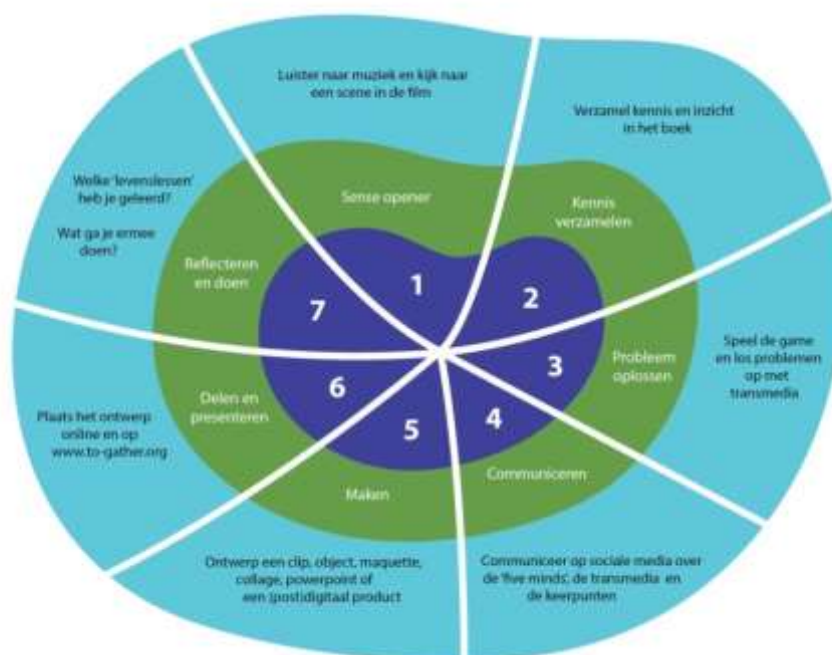
In 2015 gaan we werken aan de game 'Hard to become who you are' met de Oculus Rift. Het is een groot avontuur. Gaat het in het boek vooral om kennis en inzicht en in de film om identificatie, in de game gaat het om het interactief en creatief spelen van een rol of een mix van rollen. Het is een diepgaande vorm van leren in een loopgraaf tijdens de Eerste Wereldoorlog, op een onderduikadres in WOII, bij de Muur tijdens de Koude Oorlog of in een casino tijdens de Crisis.

Zowel het boek, de film als de game eindigen in To-Gatherland, het land van de toekomst. Als metafoor wordt het muziekfestival gebruikt, omdat veel jongeren elkaar daar ontmoeten. Wubbo Ockels schreef: '*Festivals can radiate the new message*'. Dit gaat over

duurzaam, gepassioneerd, constructivistisch, digitaal leren en over leren door te doen. Muziek is erg belangrijk en dan gaat het over bestaande historische of actuele muziek of over nummers die tijdens de reizen zijn geschreven. Voorbeelden zijn 'Circle of the square' in Damascus, 'Come to gather' in Liverpool, 'Passenger in Time' in Lissabon, 'Youth of today' in Riga en 'Thunder without frequencies' in Ieper.

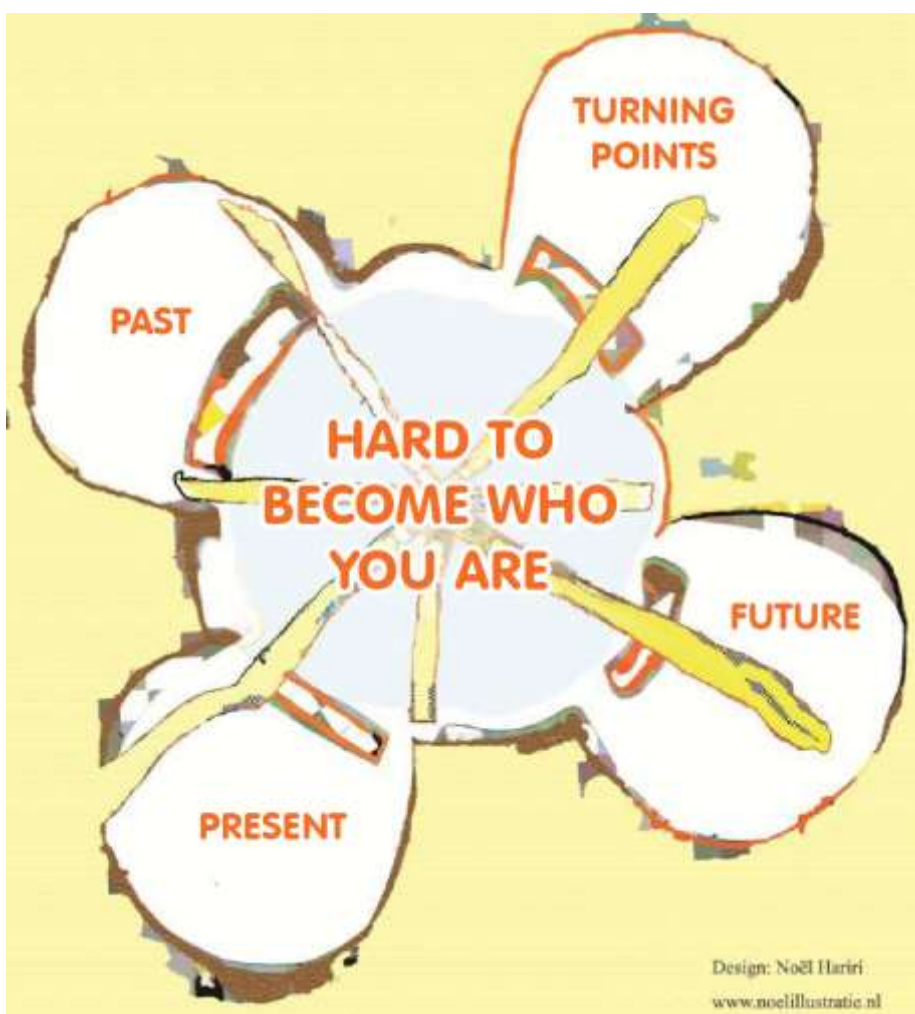
Jongeren komen elkaar ook tegen op sociale media. Meer dan een miljard jongeren communiceren met elkaar via Facebook. Het zou vreemd zijn, om daar bij leren geen gebruik van te maken door post-digitaal, 'blended' of mobiel leren. De lezer, de kijker en de speler worden uitgenodigd om op de website en sociale media over een bepaald dilemma te communiceren, hun leerresultaat te delen en daarop te reflecteren. Een andere inspiratiebron was de post-digitale wereld (Carl Smith) en poëtische technologie (Daan Roosegaarde). Er wacht jongeren een nieuwe wereld, want 'Reality is just another window'. En 'it's hard fun'.

Alle transmedia hebben tot doel om jongeren te stimuleren en motiveren om te leren en er vervolgens iets op een zelfbewuste en empathische manier mee te doen. Maar dat geldt ook voor de leerkracht. Een goed voorbeeld is Jan Rotmans die naast transitietheoreticus en hoogleraar in duurzaamheid ook activist is. Mijn activisme bestaat uit het lidmaatschap van Amnesty en Greenpeace. Een resultaat is bijvoorbeeld het nummer 'Faiza sometimes' over Faiza Ouhlasen, die in een Russische gevangenis terecht kwam. Momenteel probeer ik via de media een rol te spelen rond de aardbevingen in Groningen via een aardbevingslied 'Ondergronds gedonder'. 'Ondergronds gedonder In huis en boerderij. Draai die kraan maar dichter, Groningen gasvrij.' (ga voor het lied en de clip naar www.to-gather.org).



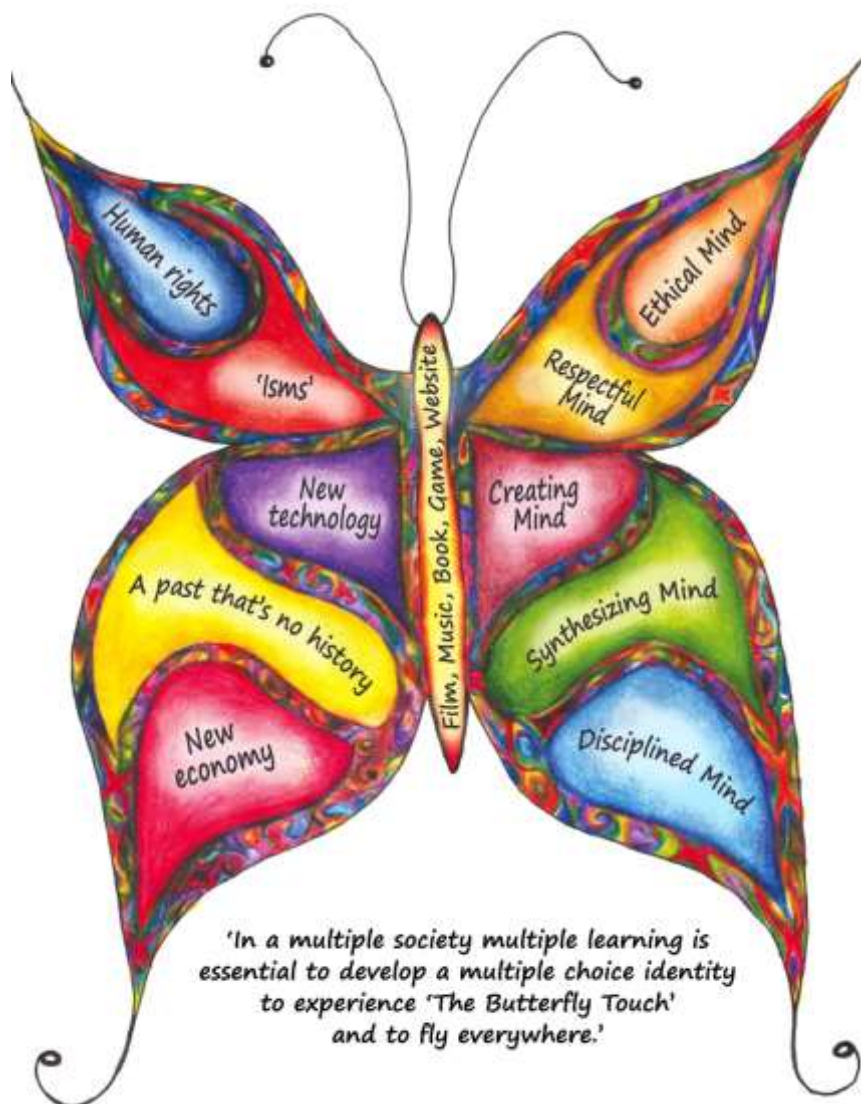
Het leerweb

Om jongeren wegwijs te kunnen maken in deze complexe en heftige maatschappij, is het essentieel om 'organizers' of mindmaps te ontwerpen om hun eigen leerproces te structureren. Op onze website www.to-gather.org is een leerweb ontworpen om stap voor stap te leren. Vanuit het leerweb kunnen allerlei activiteiten worden gedaan m.b.t. het thema. Het is essentieel dat in het leerweb de verschillende transmedia met elkaar zijn verweven. In stap 1 ('the sense opener') gaat het om het openen van de zintuigen door naar een film-scene te kijken of naar muziek te luisteren. Stap 2 is kennisgericht en daar wordt het betreffende hoofdstuk uit het boek gelezen en via een bepaalde leerstijl in het leerweb geactiveerd. De verworven kennis wordt in een context ('Field of View') geplaatst. Er wordt vanuit verschillende perspectieven gekeken zoals vanuit het heden, het verleden, de toekomst en de keerpunten. De velden worden vanuit netwerklere door draden met elkaar



verbonden. In stap 3 moeten problemen worden opgelost in de historische en de actuele situatie. Bijvoorbeeld: Waarom gingen de soldaten in WOI naar het front? Wie waren verantwoordelijk voor deze catastrofe? Wat hebben de conflicten in de Arabische wereld met WOI te maken? In stap 4 kan men op de website inclusief sociale media daarover communiceren met anderen en kennis en inzicht uitwisselen. In stap 5 kan meer info, beelden of muziek verzameld worden over de impact op deze tijd. Bijvoorbeeld: Hoe ziet de

'Nieuwe Koude Oorlog' eruit? Een student merkte op: *'Een nieuwe Koude Oorlog is niet mogelijk door de opwarming van de aarde'*. Via de GLO-maker software wordt het onderwerp vormgegeven en dat kan via een essay, een lezing, een clip, muziek, een schilderij, een object of een virtueel/digitaal product. Het ontwerp wordt vervolgens digitaal gepresenteerd en gedeeld met anderen via Facebook, Google, YouTube en de website www.to-gather.org. In de laatste stap 7 komen alle stappen en alle draden uit het netwerk samen in 'The Butterfly Touch'. Weer worden via de transmedia de keerpunten gekoppeld aan de 'five minds for the future' (Howard Gardner). De 'five minds' bestaan uit vaardigheden of talenten om een eigen identiteit te ontwikkelen en de eigen toekomst vorm te geven. Uiteindelijk is het de bedoeling dat de vleugels van de vlinder gesloten worden, waardoor de lerende en de werkelijkheid één zijn geworden. Anders gezegd: de lerende heeft zich de realiteit eigengemaakt via de transmedia en het leerweb.



'THE BUTTERFLY TOUCH'

Wat kan de lerende vervolgens doen met de kennis, het inzicht en de vaardigheden? Hoe en waar kan hij de waarden toepassen? In de verschillende transmedia worden onderwerpen op een andere manier verbeeld. Hoe kan de transfer naar de onderwijspraktijk plaatsvinden? Dat kan door ons uit te nodigen om ter plekke een presentatie te geven. Die kan bestaan uit een korte lezing over 5 manieren om naar de transmedia te kijken, de vertoning van de film en een workshop, waarin didactische toepassingen worden getraind. Er kunnen op verzoek bepaalde inhoudelijke accenten gelegd worden. Aan het slot vindt een discussie ('Q&A') plaats en kan persoonlijk feedback gegeven worden door deze op een post-it te schrijven en die tijdens het verlaten van de ruimte op de grote poster 'The Butterfly Touch' te plakken.

In het project To-Gather hebben we 8 festivals georganiseerd, waarin studenten en docenten actief aan het werk gingen met het materiaal. Tevens werd er een lezing en optredens met muziek en dans gegeven. Aan het slot van het festival presenteerden de studenten hun werk. Voorbeelden waren de festivals in Den Bosch, Coimbra, Kortrijk en Riga (zie www.to-gather). Het is mogelijk om samen een festival gedurende 1 dag te organiseren.

Waar en hoe kunnen het boek, de film, de muziek, de game en de website in of buiten het reguliere onderwijs gebruikt worden? Allereerst kan dat via een project over o.a. identiteit, burgerschap, democratie, de Crisis, terrorisme, mensenrechten, NGO's, Europa, Oekraïne of de Arabische wereld. Zo kunnen de verschillende transmedia flexibel en creatief gebruikt en gelinkt worden. Ook kan een scene uit de film, een bepaalde song of tekstfragment geïntegreerd worden in de eigen methode. Het eigen materiaal kan vervolgens een plek krijgen in het leerweb. Ten tweede kan vanuit een thematische aanpak een bepaald keerpunt verwerkt worden zoals de economische of de technologische. Ten derde kan voor een meer vakgerichte aanpak gekozen worden of voor een combinatie van vakken. Bijvoorbeeld geschiedenis kan gekoppeld worden aan muziek, kunst, filosofie, psychologie, cultureel maatschappelijke vorming en sociologie. Het boek en de film zijn daarbij belangrijke kennisbronnen. Een andere optie is om 'het verleden dat nog geen geschiedenis is' te mengen met de actualiteit. Andere toepassingsmogelijkheden zijn er bij het vak muziek (esthetiek en ethiek), maatschappijleer (waarden en normen), economie (het liberale economische kapitalisme), psychologie (identiteit) en sociologie (groepen) en cultuur (verschillen tussen culturen).

In het kader van 'informeel leren' kan To-Gather' een rol spelen om jongeren een waardenpatroon bij te brengen. Dat kan gebeuren in jeugdprojecten. De situatie in bepaalde wijken van grote steden vragen om een educatief antwoord in de vorm van informeel leren, inclusief 'real life learning', 'passion driven learning' en 'blended learning'. Howard Gardner zei ooit tegen mij, dat als wij jongeren geen goed onderwijs geven, zelfs de beschaving in gevaar kan komen. *'Let's come to gather, right now'*.



Tot ziens!