

Je bent puber en je hoort in het nieuws, op school en in je omgeving over de klimaatcrisis. Vrijwel altijd is dit negatief nieuws. Als je weinig tot geen handelingsperspectief ervaart, kan dat leiden tot angstgevoelens en verlamming. Veel jongeren ervaren zulke klimaatstress. De 'Didactiek van de hoop' probeert dit te doorbreken. Dat kan ook in je aardrijkskundeles.



Didactiek van de hoop

Verbeelding als motor voor verandering

Het idee van de Pedagogiek van hoop werd voor het eerst geopperd door pedagoge Lea Dasberg. Zij stelde in 1980 dat opvoeders de wereldproblemen niet moeten verdoezelen voor kinderen. 'Ze moeten de presentatie van leed en onrecht gepaard laten gaan met de presentatie van hoop.' In het dagelijks leven wordt het woord 'hoop' vaak gebruikt voor een gevoel dat er redding zal komen door een bovennatuurlijke kracht, soms tegen beter weten in. Uitspraken als 'Ik hoop dat het morgen beter weer wordt' en 'Ik hoop dat je snel beter wordt' gaan over toekomst en waarop we geen invloed hebben. In de Didactiek van de hoop staat hoop echter voor de overtuiging dat doelbewuste transformatie naar een alternatieve, duurzamere en rechtvaardigere wereld mogelijk is en dat jij en anderen daarin een rol kunnen hebben. Volgens Dasberg gaat het om realistische en gefundeerde hoop, 'op grond van de enorme kennis die wij bezitten om problemen te kunnen analyseren en overwinnen'. Pedagoog Micha de Winter stelde in 2017: 'Als je kinderen van jongs af aan weet mee te geven dat ze ertoe doen, dat ze erbij horen, dat de samenleving ook op hén zit te wachten, wakker je de motivatie aan om zich in te spannen, te werken aan doelen, te leren en zich te ontwikkelen.'

Al deze onderzoekers spreken over de Pedagogiek van de hoop, alsof het vooral een taak is van opvoedkundigen. Maar hoe kun je dit vertalen naar de zaakvakken en vooral aardrijkskunde? Neem de klimaatcrisis, het onderwerp dat de meeste stress veroorzaakt bij jongeren. De Universiteit Utrecht en Stichting Technotrend hebben samen met aardrijkskundedocenten en vakdidactici een

aantal hoopgevendende werkvormen (door)ontwikkeld over klimaatverandering. Centraal daarin staat de verbeelding. Leerlingen moeten zich een toekomst kunnen voorstellen die positieve gevoelens oproept. Dát is de motor achter transformatie.

Waar sta je?

De werkvorm *Waar sta je?* van 'toekomstonderzoeker' en docent Peter Hayward gaat als volgt. Met schilderstape maak je een groot kruis op de vloer van de klas, of je tekent met krijt een kruis op de tegels van het schoolplein (figuur 1). Er zijn twee assen: de x-as loopt van een pessimistisch naar een optimistisch toekomstbeeld, de y-as van een gevoel dat je weinig tot juist veel invloed hebt op de toekomst. Je vraagt leerlingen na te denken over klimaatverandering, en positie te nemen. Vervolgens zijn er diverse opties voor reflectie en discussie. Een begeleide discussie tussen leerlingen in verschillende kwadranten werkt volgens docenten het best. Zo kunnen ze affectieve reacties met elkaar delen. Als docent kun je het gevoel van hoop stimuleren. Bijvoorbeeld door in een gesprek met leerlingen die pessimistisch over de toekomst denken, te benadrukken dat zij dus niet alleen staan en dat veel mensen zich zorgen maken. Ook kun je voorbeelden geven van hoe bezorgde burgers met acties samen aandacht hebben gevraagd voor de klimaatcrisis. Bij de discussie over invloed kun je leerlingen vragen naar voorbeelden van wat zij zelf al doen, ook al gaat het om kleine dingen. Zegt een leerling dat hij de kraan niet laat lopen bij het tandenpoetsen, dan kun je de hele groep vragen wie daar ook op let, en zien leerlingen

Jongeren tijdens een klimaatdemonstratie
in Den Haag, september 2019.

dat meer klasgenoten dat doen. Zo ga je van individuele hoop naar collectieve hoop. Aan het eind kunnen leerlingen van plek veranderen. Dramadocent Mark Boode, die de werkvorm heeft gebruikt in de klas, zag dat veel leerlingen iets opschoven richting meer invloed.

Docenten die de werkvorm doornamen tijdens een workshop, vonden dat het met grote klassen te chaotisch kan worden. De werkvorm leek docenten het meest geschikt voor de brugklas of de bovenbouw. 'Als kinderen vol in de puberteit zitten, in de tweede of derde klas, kan het lastig zijn. Dan kunnen leerlingen zich snel te onveilig voelen om zich te uiten.'

Location based game

De *location-based game Utrecht2040* is ontwikkeld om studenten aan de Universiteit Utrecht bekend te maken met de duurzame ontwikkelingsdoelen van de Verenigde Naties, en de betrokkenheid bij de eigen omgeving en de *self efficacy* (het gevoel dat je een positieve bijdrage kunt leveren) te stimuleren. Elk jaar doen meer dan duizend studenten van verschillende opleidingen mee. De game wordt nu geschikt gemaakt voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs en voor elke stedelijke omgeving in Nederland.

Leerlingen lopen in groepjes van vier à vijf rond in de stad en krijgen via hun smartphone kleine opdrachten rond thema's als voedsel, vervoer, energie en klimaatadaptatie (hitte en wateroverlast). Ze gaan gericht op zoek naar plekken die ze waarderen en naar duurzame initiatieven. Bijvoorbeeld: 'Ga op zoek naar een initiatief om duurzamer om te gaan met kleding (denk aan reparatie, inname in textielcontainer, tweedehands, lenen ipv kopen) en maak daar een foto van.' Er zijn ook veel opdrachten waarbij leerlingen zelf manieren van verduurzaming bedenken, zoals 'Zoek een plek waar veel voedsel wordt weggegooid. Bedenk hoe je er ervoor kunt zorgen dat dit voedsel op een nuttige manier gebruikt wordt.' Gaandeweg vormen ze hun visie op de ideale toekomst en kijken ze hoe ze zelf kunnen bijdragen aan een betere toekomst. Elk team uploadt de eigen ideeën in de vorm van teksten, tekeningen, ingesproken berichten, foto's en video's in de app, om ze met medeleerlingen en docent te delen. Ze kunnen elkaars ideeën ook beoordelen met punten, wat erg motiverend werkt. Docenten kunnen de kaartapplicatie tonen op het digibord, en de ideeën van leerlingen nabespreken in de klas. Tijdens een workshop waren docenten erg enthousiast over de game, vooral omdat leerlingen buiten het klaslokaal actief aan de slag gaan. 'Het leuke is dat je met heel andere ogen naar je eigen omgeving gaat kijken. Je blijft zoeken naar opties voor verduurzaming, ook na afloop van de game.' Ook vonden docenten het spelelement erg leuk. 'Er zit iets competitiefs in. Daardoor gaat de uitwisseling van ideeën voor verduurzaming vrijwel vanzelf.'

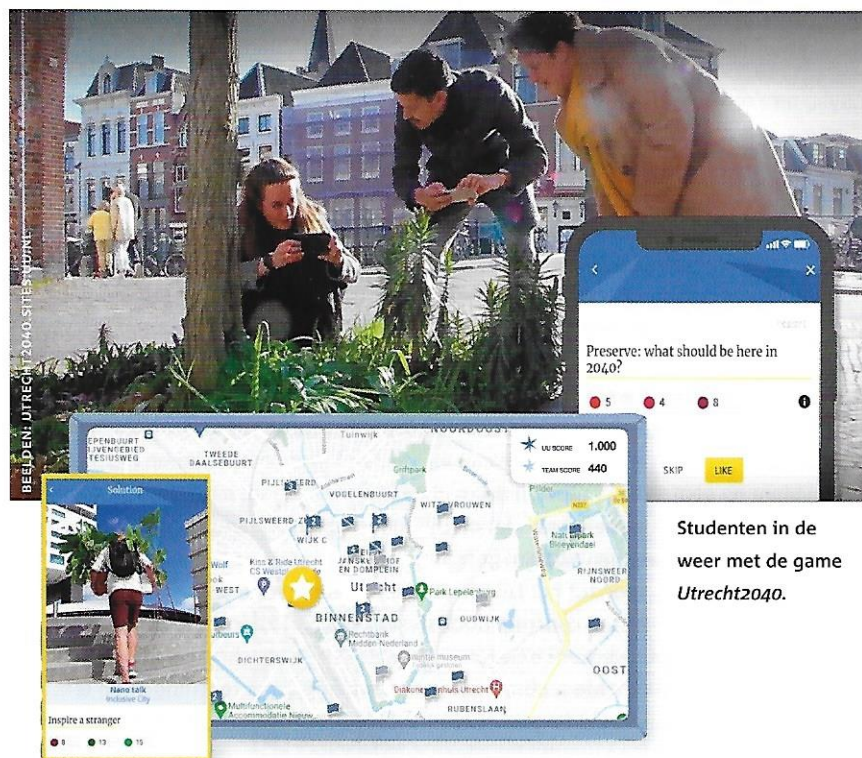
Scenario's

Het is belangrijk dat leerlingen ervan doordrongen raken dat er meerdere toekomst mogelijk zijn, en dat die afhangen van de

Figuur 1: De werkvorm *Waar sta je?*



keuzes die wij als maatschappij maken. Het helpt daarom leerlingen te laten zien dat veel kennisinstellingen en adviesorganisaties al bezig zijn met toekomstscenario's. Het Planbureau voor de Leefomgeving werkte in het rapport *Ruimtelijke Verkenning 2023* vier scenario's uit over hoe de maatschappij en politiek zich de komende decennia kunnen ontwikkelen, en de effecten daarvan op de ruimte in Nederland (zie ook geografie.nl/artikel/nederland-in-2050). In het scenario 'Mondiaal Ondernemend' nemen grote bedrijven de leiding, terwijl in 'Snelle Wereld' door de digitalisering afstanden verdwijnen. In 'Groen Land' hechten burgers en overheden meer belang aan ecologie en in 'Regionaal Geworteld' zijn juist lokale gemeenschappen belangrijk. De website themasites.pbl.nl/scenarios-inrichting-nl2050/ bevat



Studenten in de weer met de game *Utrecht2040*.

Docenten oefenen met de werkvorm *Tijdlijnen* die gebaseerd is op de scenario's uit het PBL-rapport *Ruimtelijke verkenning 2023*.

onderling zijn gekoppeld, maar ook hoe het denken is veranderd over wat mensen belangrijk vonden en wat ze als wenselijke toekomst zagen. Terwijl mensen aanvankelijk stonden te jubelen bij de opening van wegen en ontsluiting van binnensteden voor autoverkeer, willen veel mensen nu juist autovrije of autoluwe binnensteden vanwege de veiligheid en leefbaarheid. Hiermee doorbreek je het idee dat dingen nu eenmaal gaan zoals ze gaan. Het gaat erom dat leerlingen de huidige situatie met het overheersende marktdenken niet meer als vanzelfsprekend aannemen. Maak daarbij expliciet dat burgers in het verleden invloed hebben gehad op de ruimtelijke ontwikkeling: als stemmer of door te protesteren.

In les drie en vier worden vier lijnen gespannen van nu tot 2100, die passen bij de scenario's van het PBL. Nu krijgen leerlingen gebeurtenissen uit de toekomst die ze moeten visualiseren. Aan het eind kunnen ze de lijnen met elkaar vergelijken, en discussiëren welke zij prefereren. Hoe komen we bij deze wenselijke toekomst? Welke stappen zie je nu al in de maatschappij in die richting? En hoe kun je daar zelf invloed op hebben?

Persoonlijke verduurzaming of actievoeren?

Een punt van discussie is de vraag waar de Didactiek van de hoop zich op moet richten. Docenten zeggen vaak dat je bij duurzaamheidseducatie leerlingen het best kunt laten denken over oplossingsrichtingen voor klimaatverandering in de eigen leefomgeving, omdat ze daar een verschil kunnen maken. Volgens docenten is hun invloed op landelijk of mondiaal niveau beperkt. De game *Utrecht2040* en de werkvorm waarin leerlingen hun wensbeeld voor hun schoolomgeving tekenen, sluiten hierop aan. Echter, jongeren die actief zijn in de klimaatbeweging, zeiden tijdens panelgesprekken dat ze concrete verduurzamingsacties zoals minder consumeren minder relevant vinden om het gevoel te krijgen dat hun handelen ertoe doet. Zij ontlenen hun eco-identiteit aan het feit dat ze actievoeren voor steviger klimaatbeleid. Dat geeft hen positieve energie. De huidige selectie aan werkvormen besteedt aandacht aan zowel persoonlijke verduurzaming als actievoeren, om zo de leerlingen die weinig betrokken zijn én degenen met sterke angst mee te krijgen. •

BRONNEN: ZIE WWW.GEOGRAFIE.NL

Materialen en onderzoek

De beschreven werkvormen zijn beschikbaar via www.stichtingtechnotrend.nl/didactiek-van-de-hoop. Ze zijn tot nu toe alleen kleinschalig uitgetest in de praktijk. Heb je interesse om mee te doen met het uittesten en verbeteren, mail dan naar t.t.favier@uu.nl voor meer informatie.

sfeerbeelden van hoe de binnenstad, een woonwijk en het landelijk gebied eruit kunnen zien in 2050 in de vier scenario's. Ook zijn er kaarten die de effecten tonen op de inrichting van ruimte, qua energievoorziening, woningbouw, klimaatadaptatie en natuur en landbouw. Je kunt deze bronnen prima gebruiken bij aardrijkskunde. Dat kun je analytisch insteken, door groepjes leerlingen bij elk van de scenario's een sfeertekening of kaart te laten maken van de omgeving van de school of hun woonomgeving, en daarna de verschillen tussen de tekeningen te bestuderen. Maar de Didactiek van de hoop volgt een iets andere aanpak. Je laat leerlingen dan al snel kiezen welk scenario ze het meest wenselijk vinden, en dan dat scenario verbeelden. Vervolgens laat je ze hun tekeningen uitwisselen en benadruk je de overeenkomsten. Tijdens een workshop kozen alle docenten de scenario's 'Groen Land' of 'Regionaal Geworteld'. Volgens hen zouden leerlingen waarschijnlijk ook voor deze scenario's gaan. Dat is mooi, want zo ervaren ze dat ze niet de enigen zijn die een meer duurzame toekomst belangrijk vinden. Bespreek ook welke stappen nu al gezet worden in de wenselijke richtingen, en hoe leerlingen daarop nu of later invloed kunnen uitoefenen.

De scenario's van het PBL zijn ook verwerkt in de lessenserie *Tijdlijnen voor Nederland*, die het KNAG dit lustrumjaar heeft laten ontwikkelen. In vier lessen kijken leerlingen op het schaalniveau van Nederland naar ontwikkelingen rondom de thema's wonen, energie, mobiliteit en natuur & landbouw. Eerst wordt er een 'tijdlijn' gespannen in de klas of op het schoolplein van 1900 tot nu. Leerlingen kiezen een thema en maken gebeurtenissen concreet door sfeerbeelden of kaartjes te tekenen of advertentieteksten en protestleuzen te schrijven. Zo gaat de geschiedenis echt leven. Alle bladen met tekeningen en teksten van leerlingen worden aan de tijdlijn gehangen. In de nabespreking wordt niet alleen duidelijk hoe al deze gebeurtenissen

