



Advies Ministerie van OC&W – Erfgoed Telt!
November 2017



Aanleiding brainstormsessie

Het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap heeft Kidsmindz gevraagd om in het kader van het projectplan "Erfgoed telt: naar een toekomstbestendig erfgoedbeleid" een onderzoek te doen naar de beleving van monumenten bij jonge mensen.

In de periode 2009-2012 is de monumentenzorg flink gemoderniseerd. De vele nieuwe ontwikkelingen op het gebied van o.a. duurzaamheid en het gebruik van historische gebouwen roept de vraag op of het huidige beleid al voldoende toekomstbestendig is en verschillende doelgroepen in de samenleving bereikt.

Om die reden is het project 'Erfgoed telt!' opgestart. Het project richt zich op de beleving en sociale waarde van erfgoed, waarbij te denken valt aan de waarde voor toerisme, gezondheid en vestigingsklimaat.

Er is een groeiende behoefte om historische gebouwen echt te beleven en te gebruiken op een duurzame wijze.

Daarnaast speelt ook het feit dat veel historische gebouwen leeg komen te staan (bijvoorbeeld kerken, boerderijen) in bepaalde delen van ons land en dat deze gebouwen een nieuwe bestemming moeten krijgen.

Verder blijft het een uitdaging om onderwijs, vrijwilligers en mensen/jongeren met verschillende culturele achtergronden actief bij de toekomst van historische gebouwen te betrekken.

Onderstaande opdracht gaat in op bovengenoemde uitdagingen.

❖ **Probleemstelling:**

Hoe kan 'Erfgoed Telt!' ervoor zorgen dat jongeren zich actief gaan inzetten voor de toekomst van historische gebouwen in Nederland?

❖ **Deelvragen:**

A. Hoe kun je jongeren van verschillende leeftijden en achtergrond actief bij historische gebouwen betrekken?

B. Hoe kunnen jongeren d.m.v. *storytelling* historische gebouwen trendy en populair maken onder jongeren en welke online en offlinemiddelen zijn hiervoor belangrijk?

C. Hoe kunnen scholen de historische gebouwen weer interessant maken voor jongeren?

D. Welke historische gebouwen (kerken, molens, woningen, fabrieken) vinden jullie interessant en waarom?

E. Hoe acceptabel vinden jullie het dat historische gebouwen een andere duurzame bestemming krijgen en welke voor- en nadelen zien jullie in deze ontwikkeling?

Aanbevelingen van het Coornhert Gymnasium en de Goudse Waarden

Inleiding

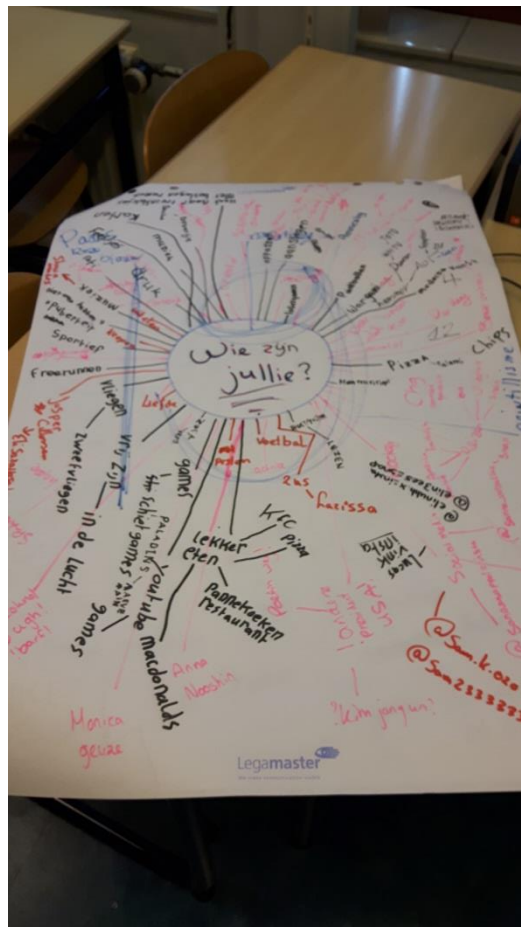
Hoe kan 'Erfgoed Telt!' ervoor zorgen dat jongeren zich actief gaan inzetten voor de toekomst van historische gebouwen in Nederland? Dit is de grote vraag waar wij, leerlingen van het Coornhert Gymnasium en de Goudse Waarden, de laatste paar weken veel over hebben nagedacht.

Wij zijn ermee aan de slag gegaan en door middel van een aantal brainstormsessies hebben we vele ideeën bedacht. Vervolgens hebben we de beste ideeën zorgvuldig geselecteerd en omgevormd tot aanbevelingen, die ons erg aanspreken en goed aansloten bij de hoofd- en deelvragen. Wij hopen dat deze aanbevelingen van nut zullen zijn voor het Ministerie van OCW.

Onze aanbevelingen

In het proces naar de aanbevelingen hebben we ons afgevraagd: "wie zijn wij?" en "hoe kun je ons bereiken, overtuigen, wakker schudden, activeren en zorgen dat we historische gebouwen en erfgoed in het algemeen adopteren en toe-eigenen?"

Wie zijn wij?



We chatten, maken foto's en gamen veel op onze mobiele telefoons, maken huiswerk via internet, kijken YouTube in plaats van tv, houden van lekker eten, zijn druk met allerlei activiteiten en reizen veel met onze ouders.



Met andere woorden: **“Wát beweegt ons, wat doet ons naar bepaalde events e.d. gaan, wat is onze belevingswereld?”**

In die belevingswereld moet Erfgoed ons zien te vinden en te bewegen.

Om te beginnen willen we graag aangeven welke historische gebouwen wij interessant vinden en waarom...

Kastelen:

We vinden kastelen de gaafste historische monumenten, want kastelen zijn meestal groot en indrukwekkend en hebben vaak een rol gespeeld tijdens oorlogen. Om die reden is het dan ook heel gaaf om daar naar binnen te lopen, van dichtbij te kunnen zien hoe groot en massief het gebouw eigenlijk is en te horen wat er zich allemaal heeft afgespeeld.

Oude woningen met achtergrondverhaal:

We vinden oude woningen heel leuk, vooral als ze helemaal ingericht zijn zoals ze er vroeger ook uitzagen. Ook vinden we de historische verhalen over deze huizen heel interessant. Bijvoorbeeld het Anne Frank Huis. Wij vinden het verhaal van Anne Frank heel indrukwekkend en dat maakt een rondleiding of gewoon rondlopen in dit huis heel bijzonder.

Molens:

Wij vinden molens leuk omdat ze (meestal) gratis zijn, bewegen en oude molenaars goed uit kunnen leggen hoe alles in de molen werkt en soms ook demonstraties kunnen geven door molens weer in werking te stellen.

Kerken:

Kerken zijn minder leuk omdat het er vaak saai is en je er niets kunt doen of mag aanraken. Het zou echter leuker kunnen worden als ideeën uit ons project worden toegepast. Bijvoorbeeld de mogelijkheid bieden om een kerk helemaal van bovenaf te bekijken via een gang, trappenhuis, lift met een verhaal erbij. Of bij herbestemming door er een trampolinepark of zwembad in te bouwen.

Concentratiekamp:

Wij vinden concentratiekampen heel boeiend omdat we erover leren op school, er heel veel gebeurd is en wij er verhalen over lezen. Ook kun je nog veel concentratiekampen bezichtigen, de gebouwen en ovens staan er vaak nog. Er zijn ook mensen die de kampen hebben overleefd en kunnen vertellen hoe het leven daar was en hoe ze zich voelden.

Rijksmuseum Amsterdam:

Het Rijksmuseum vinden we een prachtig gebouw, dat heel veel geschiedenis en kunst te bieden heeft, voor jongeren gratis is en ook aantrekkelijk is voor toeristen.

Hoe acceptabel vinden we het dat historische gebouwen een andere duurzame bestemming krijgen en welke voor- en nadelen zien we in deze ontwikkeling?

Wij vinden dat het voor veel historische gebouwen goed is om een andere bestemming te krijgen als zij langere tijd leeg staan. Wij vinden dan wel dat de buitenkant van het gebouw intact moet blijven zodat het er nog mooi uitziet. Aan de binnenkant mag er wel verbouwd worden, maar het mag niet helemaal ten koste gaan van de bouwstijl en een deel van het originele interieur. Voordelen zijn bijvoorbeeld: de gebouwen worden vaak aantrekkelijker door de nieuwe bestemming, door restauratie wordt het gebouw soms weer veel mooier en komen er meer mensen naartoe. Maar er zitten ook nadelen aan. Wij denken bijvoorbeeld dat er minder aandacht komt voor de historische achtergrond. Ook de toegankelijkheid moet niet verstoord worden, zodat je nog wel kunt zien dat het een mooi historisch gebouw is.

Andere voordelen:

- Als je bijvoorbeeld van een oude boerderij een restaurant maakt, wordt het aantrekkelijker om er vaker naartoe te gaan omdat het restaurant dan ook de boerderij voortzet en groenten, eieren, fruit, kaas etc. van eigen erf opdiend. Zo draagt een monument bij aan de gezondheid van mensen.
- Als je het monument gebruikt als mooie hal/ruimte, kun je er allerlei evenementen en exposities organiseren. Zo komen er meer mensen naartoe en zien ze gelijk de schoonheid van het monument. Dit zorgt voor een trots gevoel bij jonge en oudere mensen en wellicht gaan ze zich meer voor het behoud ervan inzetten.
- Door het goed en mooi te restaureren en een andere bestemming te geven blijft het monument in gebruik en trekt het vaak ook andere bedrijvigheid aan (horeca, retail, etc.)
- Door restauratie en herbestemming van een groot monument en door er een publiektrekker van te maken wordt vervolgens soms een hele verpauperde wijk die eromheen staat opgeknapt door particulieren. Dat verschijnsel heet *gentrification*. Vooral grote steden maken hier steeds vaker dankbaar gebruik van.

Andere nadelen:

- Als er veel verandert bij herbestemming, kun je vaak niet goed meer zien dat het een mooi historisch monument is en gaat de geschiedenis deels verloren.
- Als er veel verandert bij herbestemming, kun je die veranderingen vaak niet meer terugbrengen in oude staat. Dus van belang om er goed over na te denken.
- Als een monument een hele andere, minder interessante bestemming krijgt, bijvoorbeeld een kantoor, dan verliest een wijk vaak een stukje aantrekkelijkheid en dit kan tot gevolg hebben dat (erfgoed)toeristen wegblijven en dat ook andere bedrijvigheid wegtrekt.

Vraag A: Hoe kun je jongeren van verschillende leeftijden en achtergrond actief bij historische gebouwen betrekken?

1. Apps of sites? Als het maar makkelijk is!

Waarom:

- In het leven van jongeren is de smartphone niet weg te denken. Als je jongeren wilt bereiken, moet dat worden gedaan door de reclame op 'apps', 'kanalen' en 'platforms' te zetten die veel door jongeren worden bezocht. Denk bijvoorbeeld aan: Snapchat, Instagram, YouTube, Dumpert, 9GAG, etc. Ook op sites voor spelletjes kan reclame worden gemaakt. Niet alleen 'nieuwe' media kunnen worden gebruikt, ook 'oude' media kunnen nog steeds veel impact hebben. Denk aan Facebook, en ook de bioscoop kan worden gebruikt. De bioscoop wordt namelijk weer drukbezocht door jongeren.

Hoe:

- Op Snapchat kunnen korte reclames tussen de verhalen worden gezet. Dit wordt al gedaan, maar nog niet door jullie! Als er korte filmpjes van ongeveer 5 seconden tussen de verhalen komen, worden die veel bekeken, aangezien er veel jongeren op **Snapchat** zitten. Er moeten ook veel meer **instagram** accounts per monument worden aangemaakt, zodat jongeren deze accounts na een bezoek kunnen 'taggen' in hun 'posts'. Dit zorgt voor veel meer publiciteit.
- Volgers krijg je echter niet zomaar! Een goed idee is ook om promotie te maken via **story's** en promotiefoto's tussen de 'normale' foto's op **Instagram** te plakken. Het is dan wel belangrijk dat mensen blijven kijken, dus het moet kleurrijk zijn en niet te veel tekst bevatten.
- Voor **YouTube** is het best moeilijk om passende promotie te maken die niet meteen weg zal worden geklikt. Belangrijk is dat het filmpje dat wordt gemaakt echt origineel en grappig is met een snelle duidelijke boodschap en dat jongeren door willen blijven kijken. Door een bekende YouTuber (zoals: Enzo Knol, MeisjeDjamilla, OnneDi, Gio, Dylan Haegens etc.) te vragen om naar monumenten te gaan, te laten zien wat er allemaal te doen valt en hoe gaaf het is om monumenten te bezoeken is het ook mogelijk om veel jongeren van verschillende achtergronden en leeftijden te bereiken. Of door historische gebouwen te promoten tussen filmpjes door.
- Bij sites voor spelletjes geldt eigenlijk precies hetzelfde: een kort filmpje voordat het spel begint kan al veel publiciteit opleveren.
- Voor **Facebook** kan ook een account worden aangemaakt, al worden daarmee veel minder jongeren bereikt dan met bijvoorbeeld **Snapchat en Instagram**.
- In de **bioscoop** is er altijd een aantal minuten met alleen maar reclames en trailers, voordat de film begint. Als er **een trailer** wordt gemaakt die niet voor een film is, maar voor een monument, dan kan dat heel origineel zijn. Vooral als mensen eerst denken dat het een trailer is voor een film. Ons idee is dat er een bepaalde spannende scène (moord, terechtstelling etc.) wordt nagespeeld, die echt heeft plaatsgevonden in een monument. Pas aan het einde kan dan worden verteld dat het eigenlijk over een monument gaat en niet zomaar over een film. Wat nog leuker is, is als er verschillende filmpjes worden opgenomen voor verschillende regio's, aangezien die filmpjes dan gaan over monumenten bij de mensen in de buurt. Daardoor is het 'persoonlijker' en is er meer kans dat jongeren gaan, aangezien iemand uit Zeeland niet meteen naar Groningen gaat. Deze filmpjes kun je bijvoorbeeld laten

maken door studenten van een film- of kunstacademie of door middelbare scholieren d.m.v. een regionale scholierenprijsvraag.

- Ook is het leuk om **filmbeelden te projecteren, "beamvertising"**, op de wanden (extern/intern) van een monument, bv. vlammen of huiselijke scènes. Dit gebeurt al in kasteel Amerongen. Zie bijvoorbeeld <https://www.youtube.com/watch?v=QUnKR7LNCmQ> (trailer) en <https://www.youtube.com/watch?v=1PgUwr3pPjU> Een vergelijkbaar voorbeeld is de fototentoonstelling op de vestingmuren van Naarden: <http://www.fotofestivalnaarden.nl/>

Wat levert het op?

- Jongeren zullen hierdoor niet meteen met z'n allen naar monumenten gaan, maar ze hebben ze wel meer op hun netvlies. Als ze dan een keer oog in oog met het monument komen te staan, zullen ze het meteen herkennen en wellicht geïnteresseerd raken. Net als vroeger, als je een gebouw zag dat op de Azen van een kaartspel stond afgebeeld. Veel meer jongeren krijgen op die manier informatie over monumenten, wat goed is voor de bekendheid. Ook zullen die jongeren dan vaker naar monumenten gaan, aangezien die promotie toch onbewust een invloed heeft achtergelaten. Jongeren zijn de toekomst, dus als ze al jong getriggerd worden om naar monumenten te gaan en monumenten leuk te vinden, dan zullen zij monumenten ook later actiever steunen.

2. Een nieuwe bestemming, die jongeren in beweging zet en betreft bij monumenten!

Waarom:

- Door bij een nieuwe bestemming van een historisch monument zoveel mogelijk de belangrijkste kenmerken van de binnen- en buitenkant intact te laten, zien jongeren nog wel hoe het was, maar genieten zij ook van de nieuwe bestemming. Door een goede verhouding tussen modern en historie te vinden blijven jongeren betrokken bij monumenten en gaan zij er vaker heen.

Hoe:

- Van oude scholen en fabrieken kun je een **bibliotheek** met studieruimtes maken. Omdat veel jongeren schoolboeken moeten lezen en projecten, werkstukken en verslagen moeten maken, zullen veel jongeren hiervan profiteren. Neem bijvoorbeeld de Chocolate Fabriek in Gouda. Dat is een combinatie van bibliotheek, archief, huisdrukkerij, medialabs en restaurant in een voormalige chocoladefabriek, waar veel jongeren huiswerk zitten te maken.
- **Een cultuurcentrum voor scholen:** Het kabinet wil dat scholieren meer leren over de Nederlandse cultuur. Maar daarvoor moet je vaak naar andere plaatsen toe wat moeilijk te organiseren is en wat veel geld kost. In een monument kun je een cultuurcentrum maken met ruimtes waarin de belangrijkste onderdelen van de Nederlandse cultuur worden aangeboden via films en storytelling door experts. Ook zijn er wisselende exposities, met voorwerpen uit musea en archeologische depots. Door de wisselende exposities kunnen scholen vaker dan één keer langskomen en kunnen ze zelf bepalen welke expositie goed aansluit op de leerstof die wordt behandeld. Het monument krijgt natuurlijk ook aandacht in het cultuurcentrum, want monumenten vertellen vaak veel over de Nederlandse cultuur. De films kun je bekijken en extra beleven met een 3d bril, andere moderne media of met een quiz.

- **Specifiek voor jongeren:** Door 'glow in the dark' verlichting in een verlaten fabriek, station of kantoorgebouw op te hangen, kun je er **lasergamen**. Hier kun je ook een Instagram en Snapchataccount voor maken en er speciale events aankondigen en foto's en video's op plaatsen. Een oude fabriek, station of kantoorgebouw kan ook veranderd worden in een **kartbaan**. Je kunt dan acties houden voor jongeren, door bijvoorbeeld iedereen jonger dan 16 jaar 20% korting te bieden op het entreebewijs. Hier kun je op social media accounts weer reclame voor maken.
- Van een oud kasteel, watertoren of school kun je een **escaperoom** maken. De escaperooms kun je dan een thema geven dat past bij het monument. De binnenkant en buitenkant moeten zoveel mogelijk intact blijven, want dit versterkt de sfeer.
- Van een hoog monument kun je een **in- of outdoor paradijs** maken. Je kunt bijvoorbeeld tegen een kerktoren een klimwand bouwen of bij een hoog kasteel tegen de buitenwand een klimwand plaatsen.
- **Specifiek voor familie:** van een oud monument kun je een **in- of outdoor zwembad** maken. Er kan een wildwaterbaan door de gangen van een klooster of kasteel heen worden gebouwd. Op de muren van die gangen kunnen dan historische beelden worden geprojecteerd (een gevecht etc.).
- Van een ruim monument – bv. een koepelgevangenis – kun je een **360 graden bioscoop** maken. Dan is overal waar je kijkt wat te zien. Je kunt er films over geschiedenis laten draaien, maar ook normale films over comedy, horror, etc. Je kunt voordat de film begint een promofilmpje over het monument laten zien en jongeren vragen om dit filmpje te delen via Instagram en Snapchat.
- Sommige buurten hebben er al één, andere nog niet. Als er een leegstaand monument, zoals bijvoorbeeld een woonhuis, oude school of oud zwembad in je buurt staat, kun je daar een **buurthuis** van maken. Je kunt hier leuke activiteiten speciaal voor jongeren organiseren, zoals een loterij, concerten, cursussen, knutselmiddagen, etc. Laat hierbij de binnenkant en buitenkant zoveel mogelijk intact. Jongeren brengen hierdoor meer tijd door in monumenten in hun buurt en hebben een leuke tijd samen met hun vrienden.

Wat levert het op?

- Met een nieuwe en vooral op de jeugd gerichte bestemming krijgen veel jongeren meer interesse in monumenten en de geschiedenis van Nederland. Ze zien dat je in een unieke historische omgeving veel leuke dingen kunt doen en zullen er via social media ook aandacht aan besteden. Dit zal weer meer jongeren naar historische monumenten trekken. Ook wennen jongeren eraan dat oude (verlaten) gebouwen nog prima mee kunnen als ze maar een passende nieuwe bestemming krijgen en respectvol worden aangepast.

3. Spellen en games: let's have fun!

Waarom:

- Jongeren hebben veel vrije tijd en zijn gevoelig voor het wedstrijdelement. Ze willen een spel uitspelen of meer levels of punten scoren dan vrienden. Als we ervoor zorgen dat ze bij de vele dingen die ze dan doen in contact komen met een monument, dan is ons doel bereikt. We willen dat ze uit zichzelf musea en monumenten bezoeken, aangezien ze hierdoor monumenten meer gaan waarderen en beleven en daardoor zich later ook meer gaan inzetten voor het behoud ervan. Hoe jonger je begint, hoe beter. We moeten jongeren naar

de monumenten lokken met andere dingen dan alleen het monument zelf, want pas dan komen er meer jongeren naar het monument toe.

Hoe:

- We hebben een app bedacht gebaseerd op Candy Crush. Met de app kunnen jongeren gemeentes en monumenten 'unlocken' door spelletjes te spelen. Je hebt maar een bepaald aantal levens, dus als je levens op zijn moet je een paar quizvragen over de gemeente of het monument beantwoorden. De app wordt verder toegelicht bij deelvraag B2.
- LARP – Live Action Role Playing: een levend, creatief rollenspel waarbij tientallen spelers tegelijkertijd in een fantasieverhaal (geen concreet historisch verhaal!) meespelen en acties ook uitspelen. De spelers dragen kostuums en bijvoorbeeld wapens en het spel speelt zich vaak af in een open veld, bos of een bijzondere plek. Dit zou je in de omgeving van een historisch gebouw kunnen doen, dat inspireert en daaraan kun je weer social media-acties verbinden.

Wat levert het op?

- Op een speelse en spannende manier maak je onbewust kennis met de monumenten in je omgeving. Daar zitten heel wat onverwachte monumenten bij, maar ook vertrouwde. Maar daarvan leer je weer dingen die je niet wist. Je leert je eigen omgeving beter kennen, meer waarderen en wie weet, ga je je er later ook nog voor inzetten!

B. Hoe kunnen jongeren d.m.v. storytelling historische gebouwen populair maken onder jongeren en welke online en offline middelen zijn hiervoor belangrijk?

1. Goede jonge story-tellers inzetten voor (events en workshops in) historische monumenten

Waarom:

Rondleidingen en rondleiders zijn vaak vreselijk saai. Jongeren kunnen een veel grotere rol spelen om historische gebouwen populair te maken onder jongeren door zelf via Instagram en Snapchat promotie te maken voor events en workshops die daar worden gegeven én door er zelf als tourguide te werken (door samenwerking aan te gaan met uitzendbureaus, scholen, clubs).

Hoe:

- Door het gebruik van social media-accounts, zoals Instagram, Snapchat, WhatsApp en een YouTube kanaal, kunnen jongeren makkelijk, gratis en snel korte verhalen vertellen over events zoals foodfestivals, horrorfestivals en concerten bij en in historische gebouwen.
- Door workshops in een historische gebouw te organiseren, die wekelijks of maandelijks terugkomen zullen veel jongeren wekelijks of maandelijks teruggaan naar een monument, erover vloggen of foto's delen en daarmee hun eigen verhaal vertellen.

- Veel jongeren houden van muziek. Door hen via social media te laten vertellen over muziekoptredens in monumenten, gaan meer jongeren tijd doorbrengen in en om monumenten en zich ervoor interesseren.
- Jongeren opleiden tot tourguide/gids en hen vragen om in historische monumenten rondleidingen te verzorgen (tegen betaling), mooie verhalen te vertellen en promotie te maken.

Wat levert het op?

- Jonge goedopgeleide storytellers, die zelf of via social media actief en regelmatig events, exposities en workshops bij monumenten promoten. Hierdoor worden historische gebouwen weer populair onder jongeren.
- Door als 'tourguides' getraind te worden raken jongeren veel meer betrokken bij monumenten en de geschiedenis erachter.

2. Quiz-app voor erfgoed (zie ook advies 1.3)

Waarom:

- Als je speelt op een app en helemaal in een verhaal zit, dan wil je het graag ook in het echt zien en beleven. Het triggert mensen om er heen te gaan. Als je er vervolgens nog een 'beloning' kan krijgen om in een bepaald monument te zijn, wordt dat alleen maar beter.

Hoe:

- Het slimst is het om de app door jongeren zelf te laten maken, want die weten het best wat ze leuk vinden. Ze zullen er enthousiast over zijn en de app delen met zo veel mogelijk mensen. De app moet jongeren aanmoedigen om het te downloaden.
- De app vertelt voor elk verschillend monument een klein verhaaltje in stripvorm. Die strips geven een bepaalde hoeveelheid informatie en geven ook tips over waar meer informatie te vinden is, die later in het spel weer van pas kan komen.
- Ook kun je in monumenten die in het spel voorkomen een code scannen voor extra levens of foto's maken en uploaden.
- Voor deze app kun je heel makkelijk promotie maken op Instagram en Snapchat. Je kunt foto's en filmpjes plaatsen over de app en de leuke prijzen die je kunt winnen.
- De app moet niet te lang duren per level, je moet niet te veel moeite doen, de lay-out moet veel kleuren bevatten, zo min mogelijk tekst, goede opbouw van moeilijkheid, veel verschillende boosters, de tekentjes moeten aansluiten op het monument.

Wat levert het op?

- Jongeren raken gemotiveerd om naar het desbetreffende monument te gaan en daar ook actief op zoek te gaan naar informatie. De app levert op dat jongeren meer te weten komen over geschiedenis van en de verhalen achter monumenten. Zo leren zij uit zichzelf en op een andere manier dan ze gewend zijn. Hierdoor slaan ze de kennis ook beter op.

Vraag C: Hoe kunnen scholen de historische gebouwen weer interessant maken voor jongeren?

1. Wees cool en adopteer een lokaal monument!

Waarom:

- Door lokale historische gebouwen meerjarig te adopteren (scholen), krijgen jongeren via school allerlei delen van monumenten te zien, die normaal niet toegankelijk zijn. Dit zorgt voor een speciale beleving (privileges) en meer betrokkenheid van jongeren, zeker als ze ook een actieve rol kunnen spelen in het monument.

Hoe:

- Door meer publiciteit te maken voor een monument, en meer informatie te verspreiden over het adopteren van monumenten, kunnen scholen meer lokale monumenten adopteren. Hierdoor worden ook jongeren steeds meer actief betrokken bij (lokaal) erfgoed.
- Scholen kunnen uit monumenten in de buurt kiezen, die misschien al eerder zijn bezocht door bepaalde leerlingen. Hierdoor kunnen deze leerlingen meer vertellen aan andere jongeren, wat ook goed is voor het monument.
- Het zorgen voor het monument kan gekoppeld worden aan een maatschappelijke stage, waardoor jongeren ook bepaalde projecten voor school af kunnen ronden, terwijl ze tegelijkertijd bezig zijn met het behoud van een monument.
- In de Gouda Go app (op dit moment in ontwikkeling binnen het Coornhert Gymnasium; zie C3) kan ook een bepaald deel worden gereserveerd voor foto's en filmpjes over geadopteerde monumenten en op sites van scholen kunnen ook bepaalde informatieve teksten staan over hun motivatie om een bepaald monument te adopteren.
- Scholen zijn een voorbeeld voor elkaar, dus als één school een monument adopteert en daar enthousiast over is, dan is er een grote kans dat andere scholen daarin meegaan en ook een monument adopteren. Ook kunnen verschillende scholen misschien samen een monument adopteren.
- Door jongeren zelf een gebouw een nieuwe bestemming te geven te laten helpen bij het opknappen en onderhouden. Ze kunnen zelf bedenken wat ze met een gebouw willen doen en die dingen zelf gaan ontwerpen. Ook kunnen ze helpen met de bouw of restauratie van onderdelen en dit kan dan als een schoolproject worden uitgevoerd. Onderhouden kan ook, maar dat gaat dan over onderdelen opknappen, verbeteren etc. Dit kan ook met verschillende scholen worden gedaan, zoals de 4^e klas van 2 scholen.

Wat levert het op:

- Door onder schooltijd in kleinere groepjes eens in de zoveel weken het monument te 'verzorgen' en te onderhouden of zelfs als 'tourguides' getraind te worden raken jongeren veel meer betrokken bij monumenten en de geschiedenis erachter.
- Door jongeren zelf een gebouw te geven, kunnen ze bepalen wat ze willen aanpakken en kan het ook echt uitgevoerd worden. De samenwerking tussen twee scholen zorgt voor

connecties tussen scholen en mengeling tussen verschillende niveaus. Je leert anders denken en samenwerken.

2. Op Excursie!

Waarom:

- Jongeren zitten het grootste deel van de dag op school en lang stilzitten is erg ongezond. Gelukkig zijn er ook sport- en muziek- en dansclubs, maar ook vanuit school op excursie gaan naar historische monumenten is goed voor de lichaamsbeweging van jongeren. Maar er zijn meer pluspunten: leerlingen vinden iedere les buiten een klaslokaal leuk en leerzaam. Het is wel les, maar toch anders. En jongeren die misschien uit zichzelf niet meteen naar een monument zouden gaan, worden nu toch geïnformeerd over de geschiedenis van een monument en raken hopelijk geïnspireerd.

Hoe:

- Excursies naar bijzondere monumenten, musea, exposities vanuit school worden al veel georganiseerd, maar om jongeren echt enthousiast te maken is het volgende nodig:
 - Je moet achteraf feedback kunnen geven op de gidsen zodat de leukste of beste gidsen uiteindelijk de meeste tours (voor jongeren) zullen doen.
 - Ook kun je jongeren op school een monument laten onderzoeken, waar zij dan alles van weten en vervolgens een excursie laten organiseren waarbij ze zelf de tourguide zijn. Zij kunnen over 'hun monument' vertellen op een manier die bij jongeren past: social media, taalgebruik enz.

Wat levert het op?

- Jongeren komen via school, muziek en sport in contact met monumenten en kunnen op originele en interessante manieren kennis maken met historische gebouwen en de medewerkers die daarbij horen.
- Het is veel interessanter om naar iemand van je eigen leeftijd te luisteren omdat diegene zich vaak beter in jou kan inleven: die snapt beter wat je wel en niet weet en wat je wel en niet interessant vindt. Ook kan iemand van je eigen leeftijd je vaak beter enthousiast maken voor een monument.
- Voor jongeren die interesse hebben in monumenten is het een leuke manier om zichzelf verder te ontwikkelen door eigen onderzoek.

3. Lessen & projecten beleven in monumenten

Waarom:

- Door vanuit school verschillende projecten/lessen/activiteiten te organiseren in of rond een monument komen jongeren er sowieso. In het monument kunnen ze dan waarschijnlijk beter leren en lesstof opnemen vanwege de beleving. Wie weet raken ze geïnspireerd en komen ze nog een keer terug uit zichzelf. Als er in een monument lessen gegeven worden, voelt het minder als school voor jongeren en vinden ze het waarschijnlijk leuker en interessanter dan normale lessen in een schoolgebouw.

Hoe:

- Maatschappelijke stage: Op sommige scholen (zoals Coornhert Gymnasium en Goudse Waarden) zijn jongeren verplicht een maatschappelijke stage te lopen. Maatschappelijke stage is een soort vrijwilligerswerk onder schooltijd. Gedaan door jongeren vanuit school. Om te zorgen dat jongeren zich inzetten voor monumenten zou er de mogelijkheid moeten zijn om je maatschappelijke stage in een monument te lopen. Jongeren zouden er kunnen helpen om de Open Monumentendag of een ander event te organiseren. Het monument, bijvoorbeeld een oude begraafplaats of kasteeltuinen verzorgen of schoonhouden zou ook onder een maatschappelijke stage kunnen vallen.
- Godsdienstlessen in een moskee, kerk, etc.: godsdienstlessen in een gebouw dat met de godsdienst te maken heeft of d.m.v. een stadswandeling langs die gebouwen. Zo is het veel interessanter om te leren dan vanuit een saai klaslokaal en een boek met plaatjes.
- Les krijgen buiten school kan ook digitaal. Location Based Learning heet dat. Wat je nodig hebt is een smartphone, tablet of ander 'device' waarmee je naar een stad, een oud landschap of zo gaat. Daar valt veel te leren voor allerlei schoolvakken. Opdrachten en de benodigde informatie (in verschillende 'levels' en leeftijdscategorieën) zijn digitaal gekoppeld aan monumenten. Door de smartphone in de camerastand te zetten en te richten op de omgeving wordt de informatie zichtbaar. Leerlingen verzamelen op die manier kennis en gaan er mee aan de slag. Het Coornhert Gymnasium is op dit moment bezig met de ontwikkeling van een app hiervoor, Gouda Go genaamd. Met dezelfde techniek kunnen ook toeristen van informatie en stadswandelingen op maat voorzien worden.
- Workshops: een school organiseert 1x per kwartaal een dag in een monument waarop de leerlingen een keuze mogen maken uit een workshop tekenen, acteren, zingen, boogschieten, schermen etc. De workshop hoeft niet echt met het monument te maken te hebben: het gaat meer om de inspirerende omgeving.
- Beeldende vorming en kunstlessen in een monument: de school kan ezels in een oude kerk zetten. Zo kunnen leerlingen bijvoorbeeld een glas-in-lood raam naschilderen of zelf ontwerpen. Je kunt ook architectuurlessen geven in een monument om te zien hoe de gebouwen vroeger gebouwd werden. Monumenten worden dan lesmateriaal en inspiratiebron.
- (School)optredens in een monument: Als er een toneelstuk of muziekoptreden vanuit school wordt gegeven, kan dit prima in een monument. Daar passen waarschijnlijk meer mensen in dan in de aula van een school en het geeft een leuke sfeer.
- Schoolproject: het digitaliseren van een monument. Leerlingen zijn soms heel handig met tekenpakketten als AutoCad, SketchUp e.d. en heel goed in staat om een reconstructie te maken van een verdwenen stadspoort of kerktoren. Dit kan bv. een profielwerkstuk van een of meer leerlingen zijn.
- Veel scholen hebben een kennismakingskamp voor brugklassers of soms ook voor vierdeklassers omdat na de derde de leerlingen volgens hun profielkeuze opnieuw worden ingeroosterd. Het doel is dat de leerlingen elkaar leren kennen door samen te werken. Dat kan ook op bv. een kasteelterrein waar ze leuke activiteiten (zoals lasergamen, klimmen, sporten, etc.).
- Een groot schoolproject rondom een land. Het kan een project zijn dat over het hele jaar wordt verspreid en is bedoeld om meer te weten te komen over verschillende aspecten van een land. Bij muziek kan de cultuur en smaak van muziek naar voren komen, bij beeldende vorming kan de kunst worden vergeleken met de kunst in ons land, bij geschiedenis kan het verleden van het land een thema zijn en bij godsdienst kunnen de religieuze dingen aan bod

komen. Er kan zelfs een uitwisseling worden georganiseerd! Dit is hartstikke leuk en leerzaam en je kan je goed inleven in verschillende culturen.

Wat levert het op?

- Geïnspireerde jongeren die het leuk vinden om terug te keren naar het monument en zich ervoor in te zetten. Dit komt door de (verschillende en ander soort) lessen en maatschappelijke stages die daar worden gegeven, het voelt speciaal.
- Goed onderhouden monumenten door jongeren. De jongeren maken het monument ook weer een plek waar zij graag komen.
- Beter leren: wat je op een andere plek leert, onthoud je beter. Je verbindt die kennis in je geheugen namelijk met de plaats waar je het geleerd hebt en kunt het daardoor makkelijker terughalen in je herinnering.

4. Gastsprekers op school

Waarom:

- In gesprek zijn met mensen is heel fijn en direct, vaak beter dan een filmpje waarin iets wordt uitgelegd. Zo krijgen jongeren een persoonlijk verhaal te horen en dat trekt hun aandacht.
- Aan iemand die een verhaal vertelt dat hij of zelf heeft meegemaakt, kun je vragen stellen; aan een film niet.
- Een spreker die iets zelf heeft meegemaakt, kan zijn verhaal steeds aanpassen aan de groep, een film is steeds hetzelfde.

Hoe:

- Gastsprekers vertellen hun verhaal vanuit hun eigen perspectief: op deze wijze krijgen jongeren altijd een uniek verhaal te horen. Hierbij kunnen ook mensen worden gevraagd die een speciale band hebben met een monument. Bijvoorbeeld: een persoon die een monument bewoont of gebruikt, een ex-gevangene die in een koepelgevangenis heeft gezeten, iemand die in een concentratiekamp heeft gezeten of die een speciaal verhaal heeft. Een gastspreker moet enthousiast kunnen praten, veel weten over het onderwerp, moet humor hebben en het liefst eigen ervaring met het onderwerp hebben.
- Gastsprekers moeten niet elk onderwerp kunnen behandelen. Het moet een belevenis zijn. Een onderwerp dat veel jongeren aanspreekt, is oorlog. Voorbeelden zijn ex-militairen, familieleden van slachtoffers, ooggetuigen van bombardementen of een archeoloog die een vliegtuigwrak heeft opgegraven.
- Door een bekend persoon / oorspronkelijke bewoner / gebruiker een persoonlijk verhaal te laten vertellen: jongeren vinden dit interessanter, het is echt, ze kijken tegen zo'n persoon op en luisteren. Voorbeelden zijn een molenaar op zijn molen, een machinist op een stoomtrein, een ingenieur op een stoomgemaal of een kapitein op een stoomsleepboot.

Wat levert het op?

- Interessante en persoonlijke verhalen die jongen amuseren en inspireren voor historische gebouwen en gebeurtenissen.

Conclusie:

We willen met deze aanbevelingen bereiken dat het Ministerie van OCW een duidelijker beeld heeft gekregen van wat jongeren interessant vinden aan geschiedenis en de overblijfselen van de geschiedenis en hoe ze ervoor kan zorgen dat jongeren zich actief gaan inzetten voor de toekomst van historische gebouwen in Nederland én hoe we hierin samen duurzaam kunnen optrekken.

Dankzij deze projectopdracht hebben wij een beter beeld gekregen van wat het project Erfgoed Telt! inhoudt en hoe belangrijk het is dat wij, jongeren, ook andere jongeren meer gaan activeren om historische gebouwen voor de nieuwe generaties te behouden.

Wij hopen dat onze aanbevelingen het Ministerie van OCW kunnen helpen om nieuwe stappen te ondernemen en jonge mensen beter te bereiken. In dit project hebben wij veel geleerd over het beleid van het Ministerie van OCW en we hebben ervaren dat we ook als jongeren echt iets kunnen betekenen voor de historische gebouwen van de toekomst!

Coornhert Gymnasium (3^e klas) en De Goudse Waarden (3^e klas, Mavo, Havo, VWO)

Sam Koolmees

Katie Postma

Anne Koster

Eelke de Bruijn

Lucas Vink

Imane Ahayan

Servé Wolbert

Sanne van Elzakker

Eline Schaap

Lars van Eijk

Gouda, 6 november 2017