

**Evaluatie Dreamocracy**

**MEI 2020**

**Door Jacomijne Prins en Joukje Swinkels**

# Inhoudsopgave

<b>1. Introductie .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Achtergrond .....</b>	<b>4</b>
2.1. <i>Werkzame mechanismen .....</i>	<i>5</i>
2.2. <i>Aannames.....</i>	<i>6</i>
<b>3. Werkwijze .....</b>	<b>8</b>
<b>4. Bespreking van resultaten .....</b>	<b>9</b>
4.1. <i>Samenstelling sample.....</i>	<i>9</i>
4.2. <i>Waardering.....</i>	<i>9</i>
4.2.1. <i>Waardering algemeen.....</i>	<i>9</i>
4.2.2. <i>Waardering ten opzichte van maatschappijleer.....</i>	<i>10</i>
4.3. <i>Betrokkenheid bij de democratie.....</i>	<i>11</i>
4.4. <i>Herwaardering van de democratie.....</i>	<i>13</i>
4.4.1. <i>Kennis over en waardering van de democratie.....</i>	<i>13</i>
4.4.2. <i>Verhalen .....</i>	<i>15</i>
4.4.3. <i>Opdrachten .....</i>	<i>18</i>
4.5. <i>Democratische vaardigheden.....</i>	<i>20</i>
4.5.1. <i>Democratische vaardigheden en betrokkenheid bij de democratie .....</i>	<i>22</i>
<b>5. Conclusie.....</b>	<b>24</b>
<b>Bijlage 1 Online survey .....</b>	<b>27</b>
<b>Bijlage 2 Interviewgide projectleiders .....</b>	<b>28</b>
<b>Bijlage 3 Observatieschema Dreamocracy.....</b>	<b>30</b>
<b>Bijlage 4 Interviewgide gesprekken met leerlingen .....</b>	<b>31</b>
<b>Bijlage 5 Tabellen.....</b>	<b>33</b>

## 1. Introductie

Dreamocracy is een burgerschapsproject dat er in brede zin op is gericht om de betrokkenheid van leerlingen bij vrijheid en democratie te vergroten. Betrokkenheid wordt in het project enerzijds gekoppeld aan kennis over, en waardering van het democratisch systeem. Anderzijds gaat betrokkenheid over de bewustwording van de eigen verantwoordelijkheid om dit systeem in stand te houden.

Dreamocracy bestaat uit een programma van een dag of een dagdeel waarop leerlingen in het middelbaar onderwijs op verschillende manieren kennismaken met de (waarde van) democratie en de vaardigheden die nodig zijn om dit systeem in stand te houden. Dit kan zijn door het uitvoeren van verschillende opdrachten, het kijken van filmpjes, en het luisteren naar het verhaal van een nieuwkomer, in dit project omgedoopt tot Real World Experts (RWE's).

In deze rapportage brengen we de impact van Dreamocracy in kaart. 'Impact' gaat in het geval van een eenmalige, kortdurende interventie niet over duurzame impact op denken of gedrag, maar over hoe leerlingen geraakt werden door het project en hoe het ze tot denken aanzette.

## 2. Achtergrond

De programmalogica van fonds z.o.z. is als volgt:

*“De voedingsbodem voor extremisme verminderen door de productie en verspreiding van verhalen in een artistieke vorm die de morele weerbaarheid versterken en/of groepen in de samenleving verbinden.”*

Deze programmalogica wordt uitgewerkt in twee pijlers: het bevorderen van sociale cohesie enerzijds, en het tegengaan van extremisme en polarisatie anderzijds. Sociale cohesie en/ of het tegengaan van extremisme en polarisatie worden gerealiseerd aan de hand van projecten die inzetten op individuele verandering (zelfreflectie, inzichten over anderen) en op tegengeluiden en/ of verbindende verhalen.

Van projecten die door fonds z.o.z. worden geëvalueerd wordt gekeken welke impact zij tot stand brengen op de genoemde pijlers en *hoe* deze impact tot stand komt. Er wordt, met andere woorden, gekeken naar de werkzame mechanismen van een project. Aannames over de impact en de onderliggende mechanismen worden vastgesteld in samenspraak met projectleiders.

Veel van de projecten die tot nu toe door fonds z.o.z. zijn geëvalueerd zetten in op sociale cohesie aan de hand van (verbindende) verhalen. Hierbij staat het leren kennen van de ander, en zijn/ haar verhaal centraal. Door kennismaking, en eventueel door identificatie, empathie en/of transportatie, kan het publiek de ander beter leren kennen, begrip krijgen voor de situatie van de ander en/ of het beeld van de ander op een positieve manier bijstellen.

Ook bij Dreamocracy spelen verhalen een belangrijke rol. Waar andere projecten inzetten op verhalen als bron van verbinding, dienen verhalen bij Dreamocracy een ander doel, namelijk om leerlingen bewust te maken van hoe bepaalde democratische principes in sommige landen verre van vanzelfsprekend zijn, en wat de gevolgen van een gebrek aan democratie kunnen zijn. Op basis van dit bewustzijn wordt gewerkt aan vaardigheden die de betrokkenheid en inzet van leerlingen bij de democratie kunnen vergroten.

Hoewel verhalen van nieuwkomers onderdeel uitmaken van Dreamocracy, wordt in dit project meer ingezet op ervaringen dan op verhalen. Hieronder beschrijven we de veronderstellingen met betrekking tot de werking van zowel verhalen als ervaringen. De verwachtingen van de projectleiders hieromtrent vormen de basis van het onderzoek.

## 2.1. Werkzame mechanismen

Bij Dreamocracy lieten nieuwkomers uit ondemocratische landen (in dit project omgedoopt tot Real World Experts (RWE's)), leerlingen aan de hand van hun verhalen kennismaken met het leven in een ondemocratisch systeem. De verhalen van de RWE's waren bedoeld om leerlingen kennis te laten maken met hun ervaringen. Van verhalen is bekend dat zij empathie en/of compassie op kunnen wekken. De verhalen van de RWE's waren daar echter niet op gericht. Door leerlingen te confronteren met ervaringen van het leven in een dictatuur beoogden de projectleiders bewustzijn tot stand te brengen over de waarde van het democratisch systeem.

Naast verhalen van de RWE's kregen leerlingen twee soorten opdrachten aangeboden. De eerste serie opdrachten was erop gericht leerlingen te laten ervaren hoe het is om in een ondemocratisch systeem te leven: hoe het is om geen gelijke kansen te hebben als een ander; hoe het is als je geen zeggenschap hebt. De tweede serie opdrachten was erop gericht leerlingen te laten oefenen met vaardigheden die nodig zijn om het democratisch systeem in stand te houden.

Met de eerste serie opdrachten, waarbij leerlingen geconfronteerd werden met een onrechtvaardige situatie, werd beoogd een 'crisis' bij leerlingen teweeg te brengen, een moment waarop de motivatie ontstaat om te gaan leren, om meer te willen weten. Op basis van deze ervaring werd verondersteld dat leerlingen zich meer bewust zouden worden van de waarde van de democratie.

De opdrachten die leerlingen kregen aangeboden waren gericht op herwaardering van de democratie, maar altijd speelde hierbij de vraag: wat is mijn rol/ mijn positie/ mijn verantwoordelijkheid hierin? Deze vragen waren erop gericht leerlingen ook bewust te maken van het feit dat ze niet alleen volgers of consumenten zijn van het democratisch systeem, maar dat ze hierin ook een verantwoordelijkheid hebben; dat hun inzet vereist is voor het in standhouden van dit systeem.

In de tweede serie opdrachten werd met leerlingen geoefend met democratische vaardigheden. Deze opdrachten hadden een spelvorm of hadden de vorm van een gesprek/ discussie over onderwerpen gerelateerd aan actuele maatschappelijke thema's. Aan de hand van deze opdrachten was het de bedoeling dat leerlingen leerden omgaan met meningsverschil; leerden dilemma's van verschillende kanten te bekijken, en leerden om samen te werken (ondanks tegengestelde belangen). Het uiteindelijke doel van de projectleiders was om leerlingen deze vaardigheden ook in te laten zetten in hun omgeving.

Door leerlingen bewust te maken van de waarde van het democratisch systeem en ze te scholen in de vaardigheden die nodig zijn voor het onderhouden van dit systeem zetten de projectleiders van Dreamocracy in op meer betrokken (actieve en kritische) burgers.

Hoewel in de programmalogica van fonds z.o.z. niet duidelijk wordt gemaakt wat 'morele weerbaarheid' precies behelst, laat de ambitie om meer actieve en kritische burgers zich goed rijmen met dit thema. De projectleiders beschrijven de relatie tussen Dreamocracy en weerbaarheid als volgt: leerlingen die de ervaring van gebrek aan democratie kennen, zijn beter in staat om beslissingen die het systeem ondermijnen te herkennen, en weten dat ze zich in moeten zetten voor andere (kwetsbare) groepen om het systeem te behouden.

## 2.2. Aannames

Aan de basis van Dreamocracy liggen een aantal aannames die we hieronder bespreken.

De eerste aanname, die ten grondslag ligt aan de werkzaamheid van elk project, is dat leerlingen zich betrokken voelen bij een project, dat ze openstaan voor de ervaringen die de projectleiders hopen teweeg te brengen. Een project creëert betrokkenheid als het de aandacht van de leerlingen vast kan houden. Dat kan bijvoorbeeld zijn omdat leerlingen een project leuk vinden en/of omdat een project boeit, shockeert, leerzaam is of grappig.

Ten behoeve van de evaluatie brachten we de beoordeling van Dreamocracy in kaart aan de hand van een aantal kwantitatieve items. Of leerlingen zich wel of niet betrokken voelen bij een project is vaak ook af te lezen aan hun gezicht en/of hun lichaamstaal. Reacties van leerlingen op onderdelen van het project waren ook onderdeel van het observatieschema.

Een tweede onderliggende aanname, specifiek voor dit project, is dat leerlingen zich te weinig betrokken voelen bij de democratie; zich te weinig eigenaar voelen van dit systeem. Startpunt voor het onderzoek was dan ook om uit te vinden of leerlingen zich inderdaad niet betrokken voelen bij/ zich geen eigenaar voelen van het democratisch systeem. We veronderstelden dat leerlingen die zich niet betrokken voelen bij het systeem niet evenveel meetellen als een ander in deze samenleving, dat ze geen representatie ervaren en geen zeggenschap<sup>1</sup>.

Bij deze aanname waren twee kenmerken van de leerlingen relevant: onderwijsniveau en migratieachtergrond. Van leerlingen met een lager onderwijsniveau en/of een migratieachtergrond werd aangenomen dat zij minder het gevoel hebben deel uit te maken

---

<sup>1</sup> Deze operationalisatie van 'betrokkenheid bij de democratie' is gebaseerd op aannames hieromtrent van de projectleiders. In grote lijnen komen deze overeen met rechten en plichten die verbonden zijn aan burgerschap.

van dit systeem (erbij te horen); zich minder betrokken voelen bij de democratie en dus minder waarde toekennen aan dit systeem.

Een derde aanname hoort bij de inzet op ervaringen: volgens de projectleiders is het uitdagender voor leerlingen te leren op basis van een ervaring, dan op basis van kennis uit een boek. Dreamocracy is een project dat qua kennisaanbod het meeste weg heeft van maatschappijleer, maar zich onderscheidt van dit vak door de inzet op ervaringen. Ten behoeve van de evaluatie brachten we in kaart hoe leerlingen Dreamocracy beoordeelden, in het algemeen, maar ook specifiek in relatie tot het vak maatschappijleer. We vroegen leerlingen ook, om het verschil in beoordeling (als dit er was), toe te lichten.

Met de programmalogica en de aannames met betrekking tot de werking van het project Dreamocracy in het achterhoofd, luidde de hoofdvraag van deze evaluatie:

*Wat is de impact van het project Dreamocracy op middelbare schoolleerlingen, in het bijzonder met betrekking tot de inzet op actief en kritisch burgerschap?*

Aan deze hoofdvraag liggen een aantal deelvragen ten grondslag:

- 1) Leren leerlingen op basis van Dreamocracy over de waarde van het democratisch systeem? Zo ja, wat? En welk mechanisme ligt hieraan ten grondslag? Zo nee, zijn er andere leerpunten die leerlingen op basis van dit project definiëren?
- 2) Leren leerlingen op basis van Dreamocracy over hun verantwoordelijkheid bij het in standhouden van de democratie? Zo ja wat? En welk mechanisme ligt hieraan ten grondslag? Zo nee, zijn er andere leerpunten die leerlingen op basis van dit project definiëren?
- 3) Nemen leerlingen (democratische) vaardigheden mee uit het project Dreamocracy? Zo ja, welke? (Hoe) worden deze vaardigheden ingezet in de context van dit project?

### 3. Werkwijze

De evaluatie van Dreamocracy richtte zich op de impact van dit project op leerlingen. Impact wordt hier gedefinieerd als de manier waarop leerlingen door het project geraakt werden en de mate waarin het project tot denken aanzette. Hierbij werd voornamelijk gekeken naar impact op de doelen die voor de makers zelf van belang waren. Deze doelen overlaptten met de doelen van fonds z.o.z. zoals geformuleerd in de startnotitie.

Ten behoeve van de evaluatie van Dreamocracy is net als bij voorgaande evaluaties ingezet op een *procesevaluatie*. Dat betekent dat het project gevolgd is van begin tot eind, waarbij steeds feedback is gevraagd van alle betrokken over de werkzaamheid van het project. Daarbij is gebruik gemaakt van een combinatie van kwantitatieve en kwalitatieve methoden.

Het kwantitatieve deel van het onderzoek bestond uit een kort survey dat is afgenomen onder leerlingen die een dag of een dagdeel Dreamocracy hadden gevolgd (zie Bijlage 1 voor de link). Het survey werd na afloop van Dreamocracy door leerlingen in de klas ingevuld op hun mobiele telefoon. Onderdeel van dit survey was een open (kwalitatieve) vraag over wat leerlingen het meest bijbleef van dit project. Andere kwalitatieve methoden die zijn ingezet zijn observaties van lessen (Bijlage 2), een interview met projectleiders (zie Bijlage 3) en een focusgroep met leerlingen uit de geobserveerde klas (zie Bijlage 4).

Het interview met de projectleiders is getranscribeerd en op basis hiervan zijn een aantal verandertheorieën opgesteld die middels de vragenlijst, de observatie en de focusgroep zijn getoetst. In al het onderzoek dat we in opdracht van fonds z.o.z. uitvoeren houden we nadrukkelijk rekening met de mogelijkheid dat de impact van een project een andere is dan die de projectleiders verwachten.

Van de observaties en focusgroep konden er door omstandigheden maar een enkele worden afgenomen. Het betrof een observatie van een 4 havo-klas en een groepsinterview met zes leerlingen uit deze klas (drie jongens, drie meisjes, tussen de 15 en 17 jaar, waarvan één leerling met een zichtbare migratieachtergrond). Van de observatie zijn veldwerkaantekeningen gemaakt. De focusgroep is getranscribeerd en de antwoorden van de leerlingen zijn vergeleken met de aannames van de projectleiders over de werkzaamheid van dit project.

## *Methodologische beperkingen*

Hoewel we voor deze rapportage putten uit een substantieel aantal vragenlijsten, konden we ons voor deze rapportage niet baseren op uitgebreid veldwerk. Het veldwerk dat we normaalgesproken uitvoeren biedt context en verdieping bij de bevindingen van de vragenlijsten. Die ontbreekt dus in deze rapportage, en waar we deze wel hebben opgenomen, kan er geen sprake zijn van generalisatie.

We halen uit de vragenlijst belangrijke inzichten over de werkzaamheid van het project als geheel, maar minder over de werkzaamheid van de specifieke onderdelen (opdrachten) van het project. Dreamocracy kende veel opdrachten die niet altijd, en niet allemaal bij alle klassen werden afgenomen. Er waren ook opdrachten waarvan we ten tijde van het uitzetten van de vragenlijst niet wisten dat ze onderdeel uitmaakten van het project. Daarnaast bedienden sommige opdrachten meerdere leerdoelen.

De resultaten in deze rapportage vormen een indicatie van impact van dit project als geheel. Daarnaast hebben we genoeg data kunnen verzamelen om iets te zeggen over de werkzaamheid van dit project voor verschillende doelgroepen, en over een belangrijke interventie binnen het project, namelijk de verhalen van de RWE's.

## **4. Bespreking van resultaten**

### 4.1. Samenstelling sample

In totaal hebben 424 leerlingen de vragenlijst ingevuld. De gemiddelde leeftijd van deelnemende leerlingen was 15 jaar, 41% waren jongens, 54% meisjes en 4% anders. Van deze leerlingen volgde 9% een vmbo/mavo, 6% mavo/havo, 55% havo, en 30% een opleiding op vwo-niveau. 16% van de leerlingen had een migratieachtergrond.

### 4.2. Waardering

#### 4.2.1. Waardering algemeen

Om de betrokkenheid van leerlingen te toetsen vroegen we leerlingen om hun beoordeling te geven op verschillende items (op een schaal van 1 'helemaal niet', tot 5 'heel erg'), waarbij we afwisselend positieve en negatieve beoordelingen opnamen: leuk, leerzaam, saai, inspirerend, verwarrend, belangrijk, stom en spannend.

Leerlingen beoordeelden Dreamocracy over het algemeen positief. De hoogste score was voor belangrijk (3,9) en leerzaam (3,7). Leuk scoort als vierde (3,3) na inspirerend (3,5). Saai scoort lager (2,7) net als stom (2,3). Leerlingen vonden het project dus gemiddeld leuk. Ze vonden het in iets hogere mate belangrijk en leerzaam.

#### 4.2.2. Waardering ten opzichte van maatschappijleer

Betrokkenheid, niet alleen bij de democratie, maar bij maatschappijleer meer algemeen, was een van de meer impliciete doelen dat tijdens het interview werden genoemd. Daarbij was vooral de inzet op 'ervaring' in plaats van ('droge') kennis van belang. Om inzichtelijk te maken of leerlingen zich ook daadwerkelijk meer betrokken voelden bij Dreamocracy dan bij het vak maatschappijleer, vroegen we leerlingen om een cijfer te geven aan het vak maatschappijleer aan de ene kant, en het project 'Dreamocracy' aan de andere kant. We vroegen hen ook een eventueel verschil in waardering toe te lichten.

Leerlingen gaven het project gemiddeld een hoger cijfer dan het vak maatschappijleer: een 6,9 tegenover een 6,5. We vroegen leerlingen ook om het verschil in cijfer toe te lichten. 162 leerlingen deden dat. 14 (waarvan 8 vwo-leerlingen) van de 162 leerlingen die een toelichting gaven noemden dat ze Dreamocracy leuker vonden dan maatschappijleer vanwege de spelletjes/ de verhalen.

Uit de overige antwoorden van de leerlingen maakten we geen duidelijke patronen op. Enkele dingen die opvielen: Op het vmbo benoemden leerlingen vaker dat dit project 'anders' was, zonder hierover verdere uitleg te geven (8 van de 27 leerlingen noemden dit). Een positieve score voor Dreamocracy ging soms gepaard met een negatieve waardering van het vak maatschappijleer. Van de 20 leerlingen die noemden dat ze Dreamocracy leuker vonden, noemden 6 leerlingen dat ze Dreamocracy leuk vonden en/omdat ze een hekel hadden aan maatschappijleer ('Ik vind het vak maatschappijleer niet zo leuk, maar dit project maakte het beter').

Leerlingen op havo- en vwo-niveau benoemden vaker dan leerlingen op vmbo/mavo-niveau dat ze de dingen die ze leerden tijdens het project al wisten. Als leerlingen benoemden dat ze Dreamocracy leuker vonden noemden ze bijvoorbeeld dat ze het belangrijker, interessanter of beter uitgelegd vonden.

Verreweg de meeste leerlingen zouden het project aanraden aan andere scholen (353 'aanraden' tegenover 67 'niet aanraden'). Leerlingen op vmbo/mavo-niveau raden het project minder vaak aan. Redenen om het project niet aan te raden waren er maar twee:

'saai/ niet nieuw' en 'duurt te lang'. Redenen om het project *wel* aan te raden weerspiegelen de items die we eerder in deze paragraaf noemden: leerlingen vonden het project leerzaam, belangrijk en interessant.

De leerlingen beoordeelden Dreamocracy dus over het algemeen positief. Ze vonden het project interessant en leerzaam. Dit is positief. We willen natuurlijk ook weten waarom leerlingen geraakt werden door het project, en hoe. Daarvoor moeten we iets weten over hoe leerlingen zich verhouden tot de democratie.

### 4.3. Betrokkenheid bij de democratie

Dreamocracy wil iets betekenen voor een generatie jongeren waarvan verondersteld wordt dat zij zich te weinig onderdeel voelen van het systeem. Enerzijds heeft deze veronderstelling betrekking op een gebrek aan representatie in de samenleving in etnisch/culturele/ religieuze of politieke zin, anderzijds heeft deze veronderstelling betrekking op een gebrek aan eigenaarschap van/ betrokkenheid bij het democratisch proces.

Ten behoeve van de evaluatie hebben we deze aannames getoetst. Met andere woorden: klopt het dat leerlingen het gevoel hebben dat ze geen onderdeel uitmaken van het systeem? Klopt het dat leerlingen geen inspraak ervaren? Deze vragen hebben we getoetst aan de hand van een drietal stellingen.

**Tabel 1.** Betrokkenheid bij de democratie

	% eens	% oneens
- Ik tel in dit land evenveel mee als een ander	78	22
- Ik heb het gevoel dat de overheid voor mij zorgt	76	24
- Ik heb het gevoel dat ik invloed heb op mijn omgeving	61	39

Een meerderheid van de leerlingen in dit onderzoek (78%) geeft aan het gevoel te hebben in Nederland evenveel mee te tellen als een ander. Leerlingen op het vmbo/mavo zijn het vaker met deze stelling oneens dan leerlingen op de hogere niveaus (40% tegenover 20% op havo/vwo-niveau). Er is hier geen verschil voor leerlingen met en zonder migratieachtergrond.

Een ongeveer even grote meerderheid (76%) van de leerlingen gaf aan het gevoel te hebben dat er door de overheid voor hen gezorgd wordt. Voor deze groep is er geen onderscheid op

opleidingsniveau, en ook het hebben van wel of geen migratieachtergrond maakt hier geen verschil.

Tot slot hebben we gevraagd of leerlingen het gevoel hebben dat ze invloed hebben op hun omgeving. Leerlingen in dit onderzoek waren nog niet stemgerechtigd. Dat betekent niet automatisch dat ze zich niet betrokken voelen bij nationale politiek, maar mogelijkheden om zich betrokken te voelen bij de nationale politiek, laat staan deze te beïnvloeden, werden daardoor noodzakelijkerwijs beïnvloed.

Voor de stelling 'ik het gevoel dat ik invloed heb op mijn omgeving' zijn de resultaten, in overeenstemming met de veronderstelling, minder overtuigend: 61% van de leerlingen geeft aan het eens te zijn met deze stelling. Voor 39% van de leerlingen geldt dus dat ze het gevoel hebben dat ze *geen* invloed hebben op hun omgeving. Ook voor deze groep is er geen onderscheid op opleidingsniveau; ook het wel of niet hebben van een migratie-achtergrond maakt hier verschil.

Hoewel leerlingen dus overwegend het gevoel hebben evenveel mee te tellen als een ander en ook overwegend voelen dat het systeem er voor hen is, hebben minder leerlingen het gevoel dat ze ook invloed hebben. Leerlingen voelen zich mogelijk in mindere mate bij machte om iets aan het systeem te veranderen. Deze bevinding maakt het aanleren van democratische vaardigheden in de context van dit project extra relevant.<sup>2</sup>

De aanname van de projectleiders dat leerlingen zich niet betrokken voelen bij de democratie lijkt voor de meerderheid van de leerlingen niet op te gaan. Tegelijkertijd blijft het aantal leerlingen dat zich (op onderdelen) niet betrokken voelt bij de democratie substantieel. In de resultatensectie besteden we extra aandacht aan de scores van leerlingen die op een of meer van de bovengenoemde stellingen 'oneens' invulden.

Eerst gaan we hieronder in op de impact van Dreamocracy op het tot stand brengen van waardering voor de democratie. We kijken hierbij naar de impact van de verhalen van de RWE's en de opdrachten die leerlingen in de klas onder begeleiding van een RWE uitvoerden.

---

<sup>2</sup> Leerlingen hebben deze stellingen na afloop van Dreamocracy beantwoordt. Het is dus mogelijk dat deelname aan dit project hun score op deze stellingen op een positieve of negatieve manier heeft beïnvloed. Na afloop van de beschrijving van de inzichten uit de rest van de dataverzameling gaan we nader in op deze mogelijkheid.

#### 4.4. Herwaardering van de democratie

De projectleiders van Dreamocracy wilden bewustzijn creëren bij leerlingen dat een democratie een waardevol politiek systeem is. Een van de belangrijkste mechanismen om deze bewustwording tot stand te brengen was de confrontatie met een tegenovergesteld systeem: de dictatuur. De confrontatie met de dictatuur vond op twee manieren plaats: 1) aan de hand van het verhaal van een nieuwkomer; 2) aan de hand van opdrachten waarbij leerlingen ervaringen opdeden met kansenongelijkheid of een gebrek aan zeggenschap.

Hieronder bespreken we eerst welke inzichten leerlingen opdeden aan de hand van Dreamocracy, daarna gaan we in op de impact van de afzonderlijke strategieën (verhalen en opdrachten).

##### 4.4.1. Kennis over en waardering van de democratie

Leerlingen deden aan de hand van Dreamocracy inzicht op over het leven in de democratie en over het leven in een dictatuur (zie tabel 2).

**Tabel 2.** Welke van de volgende stellingen is op dit project HET MEEST van toepassing?<sup>3</sup>

	%
1 Geeft inzicht in het leven in een dictatuur	29,0
2 Geeft inzicht in het leven in een democratie	36,2
3 Geeft inzicht in de situatie van vluchtelingen	8,5
4 Geeft inzicht in hoe het is als je stem niet telt	11,3
5 Geeft inzicht in hoe het is als je niet evenveel meetelt als een ander	13,3

De meeste leerlingen (36 %) vonden de stelling ‘geeft inzicht in het leven in een democratie’ van toepassing op dit project. ‘Geeft inzicht in het leven in een dictatuur’ werd daarna het meest gekozen. Deze twee cijfers vullen elkaar mogelijk ook aan: begrip van het leven in een dictatuur geeft ook een nieuw/ ander begrip van leven in een democratie. De overige stellingen hebben betrekking op meer specifieke inzichten die leerlingen opdeden aan de hand van de verhalen en opdrachten. Deze stellingen werden minder vaak gekozen.

Hoeveel inzicht leerlingen kregen in de dictatuur, schuift op met opleidingsniveau: leerlingen op vmbo/mavo-niveau leerden hierover het minst, vwo-leerlingen het meest. Leerlingen op vwo-niveau gaven als enige vaker aan dat ze iets leerden over het leven in een dictatuur dan over het leven in een democratie. Leerlingen op dit niveau scoorden dus *lager* op ‘geeft

---

<sup>3</sup> Leerlingen moesten hier een keus maken tussen een van de opties, ze konden er dus niet meerdere kiezen.

inzicht in het leven in een democratie'. Hier scoorden leerlingen op vmbo/mavo-niveau juist hoog (zie tabel 3).

**Tabel 3.** Welke van de volgende stellingen is op dit project HET MEEST van toepassing per opleidingsniveau

	Inzicht in het leven in een dictatuur	Inzicht in het leven in een democratie	Inzicht in de situatie van vluchtelingen	Inzicht in hoe het is als je stem niet telt	Inzicht als je niet evenveel meetelt als een ander
vmbo/mavo	15,4%	56,4%	12,8%	7,7%	7,7%
mavo/havo	16,0%	48,0%	8,0%	16,0%	12,0%
havo	28,0%	38,8%	6,0%	14,2%	12,9%
vwo	39,1%	22,7%	11,7%	7,0%	19,5%
	29,5%	36,1%	8,5%	11,6%	14,4%

Leerlingen met een migratieachtergrond kozen vaker 'geeft inzicht hoe het is als je stem niet telt'. Leerlingen op havo/vwo-niveau kozen vaker voor de optie 'inzicht in hoe het is als je niet evenveel meetelt als een ander'. Dit laatste is interessant: we zagen eerder dat leerlingen op vmbo/mavo-niveau *ervaren* dat ze niet evenveel meetellen. Op havo/vwo-niveau kregen leerlingen meer inzicht in deze ervaring.

Leerlingen deden dus veel kennis op over het leven in een democratie, en over het leven in een dictatuur. Dat zegt op zich niet zoveel over de waardering van het leven in een democratie. De waardering van de democratie op basis van dit project haalden we uit het antwoord op de stelling [dit project heeft mij geleerd...] 'dat het fijn is om in een democratie te leven'. Deze stelling scoorde hoog, gemiddeld een 4,3 op een schaal van 1 tot 5.

Hoewel leerlingen op vmbo/mavo-niveau vaker dan vwo-leerlingen kozen voor de stelling 'geeft inzicht in het leven in een democratie' (56% tegenover 23%), scoren ze juist *lager* (maar nog steeds positief) op '[dit project heeft mij geleerd dat...] 'het fijn is om in een democratie te leven' (3,8 tegenover 4,4 op een schaal van 1 'helemaal niet' tot 5 'heel erg'). Datzelfde geldt voor leerlingen die op een van de stellingen met betrekking tot betrokkenheid bij de democratie 'oneens' invulden. Deze leerlingen scoren dus lager op 'dat het fijn is om in een democratie te leven', maar nog steeds positief.

Daarnaast was de waardering van de democratie veelvuldig onderwerp van de antwoorden op de open vragen 'wat is je het meest bijgebleven van dit project'. 337 leerlingen vulden deze vraag in. Hierin vonden we een aantal patronen die relevant zijn voor het antwoord op de vraag of de waardering van leerlingen voor de democratie toenam op basis van Dreamocracy. 36 leerlingen vulden bij de open vraag 'dictatuur' of 'democratie' in (soms los,

soms als onderwerp waar ze iets over geleerd hadden); 21 leerlingen vulden in dat hen bijbleef dat democratie belangrijk is en 50 gaven antwoorden waarin ze blijk gaven van de voordelen van de democratie<sup>4</sup>. Dat waren bijvoorbeeld:

Dat ik blij moet zijn dat ik niet in een dictatuur leef

Dat ik blij moet zijn met mijn vrijheid

Dat ik hier beter zit dan in Syrië

Dat in andere landen het nog slechter is dan hier en dat we blij moeten zijn met de vrijheid die wij hebben

Dat in een democratie leven wel erg fijn is

Hoe goed wij het eigenlijk hebben

Deze antwoorden laten zien dat leerlingen kennis over de twee systemen contrasteren en op basis daarvan hun waardering voor de democratie uitspreken. Net als bij de stellingen verschilde de (relatieve) hoeveelheid leerlingen die aangaf dat dit hen bijbleef per opleidingsniveau, waarbij leerlingen op vmbo/mavo-niveau zich minder vaak positief over de democratie uitlieten.

In overeenstemming met de verwachtingen van de projectleiders leidde Dreamocracy ertoe dat leerlingen kennis opdeden over het leven in een democratie en/of een dictatuur en dat deze kennis leidde tot een herwaardering van de democratie. De impact van de kennis die leerlingen opdeden was minder groot voor vmbo/mavo-leerlingen en leerlingen die zich (op onderdelen) minder betrokken voelden bij de democratie.

Hieronder hebben we de belangrijkste inzichten opgenomen met betrekking tot de mate waarin deze (her)waardering van de democratie gerelateerd was aan de verhalen van de RWE's en/of op ervaringen (op basis van opdrachten).

#### 4.4.2. Verhalen

Gedurende de dag/ het dagdeel waarop Dreamocracy gepland stond maakten leerlingen kennis met een nieuwkomer die gevlucht was uit een dictatuur. Het idee om nieuwkomers om te dopen tot Real World Experts is gebaseerd op de wens van de initiatiefnemers om nieuwkomers niet in te zetten als mensen met een zielig verhaal, maar als ervaringsdeskundigen. Ervaringen van RWE's konden heftig zijn of tragisch, maar ook de

---

<sup>4</sup> In totaal gaf een derde (32%) van de leerlingen een antwoord op de open vraag 'wat is je het meest bijgebleven van het project' dat te herleiden was naar kennis over/ waardering van de democratie. Omdat we van leerlingen die alleen aangaven dat ze kennis opdeden over democratie/ dictatuur niet kunnen uitsluiten dat ze deze kennis negatief waardeerden, rekenen we alleen de antwoorden mee van leerlingen mee die zich expliciet in positieve zin over de democratie uitten. Dit waren 51 leerlingen, dus ongeveer 15% van het totaal.

meer alledaagse aspecten van hun ervaring waren in het kader van Dreamocracy vertellenswaardig.

Op basis van de kwalitatieve antwoorden die we kregen naar aanleiding van de vraag 'wat is je het meest bijgebleven van dit project', maakten we op dat veel leerlingen de verhalen van de RWE's bijbleven. Van de 337 leerlingen die deze vraag invulden, vulden 78 leerlingen (23%) in dat de verhalen hen bijgebleven waren. Hoe hoger het opleidingsniveau, hoe hoger het aantal leerlingen dat meldde dat de verhalen hen bijbleven. Op vmbo/mavo-niveau noemde 11% van de leerlingen 'de verhalen' hen waren bijgebleven, op havo-niveau was dat 22% en op vwo-niveau was dat 33%.

Uit de antwoorden op de open vragen maakten we ook op dat leerlingen op vwo-niveau vaker aangaven dat ze 'niets nieuws' leerden. Mogelijk leerden leerlingen op vwo-niveau meer over dictaturen omdat het hen daar relatief vaker aan kennis ontbrak<sup>5</sup>.

Sommige leerlingen noemden in hun antwoord over wat hen bijbleef van het project alleen 'de verhalen'. Andere noemden het verhaal in combinatie met de RWE die zijn/ haar verhaal had verteld in de klas (bijvoorbeeld: het verhaal van Ping). Soms noemden leerlingen iets over de inhoud van zo'n verhaal (bijvoorbeeld: Dat hij [Roman] moest vluchten omdat hij priester was).

Het verhaal van RWE Roman maakte veel indruk op leerlingen. Uit de antwoorden van leerlingen die aangaven dat 'een verhaal' hen bijbleef, konden we in een kwart van de gevallen opmaken dat dit verhaal het verhaal van Roman betrof. We hebben daarbij de antwoorden in de categorie 'het verhaal van de man/ de meneer/ zijn verhaal' niet meegerekend. Leerlingen vonden het verhaal van Roman vaak heftig. Leerlingen die zijn verhaal hoorden bleef ook vaak iets bij over ongelijkheid (ten aanzien van homoseksualiteit) elders in de wereld.

We hebben eerder genoemd dat veel leerlingen aan de hand van Dreamocracy hun waardering uitspraken voor het leven in een democratie. De veronderstelling was dat leerlingen, geconfronteerd met ervaringen van onvrijheid meer waardering zouden krijgen voor hun eigen vrijheden. Hoewel we kunnen vaststellen dat de verhalen van de RWE's veel

---

<sup>5</sup> Uit de observatie in de havo-klas en een informeel gesprek met RWE Ping, maakten we ook op dat niet alle leerlingen hun aandacht even goed bij de verhalen van de RWE's kunnen houden. Enkele leerlingen in de vragenlijst, en ook in de focusgroep werd het genoemd, noemden dat het project te lang duurde, of saai was. We kunnen op basis van onze dataverzameling niet vaststellen of een gebrek aan aandacht voor het verhaal van de RWE's misschien samenhang met (de concentratieboog op) verschillende opleidingsniveaus, of dat een gebrek aan aandacht samenhang met andere variabelen (bijvoorbeeld tijdstip op de dag/ dag van de week).

indruk maakten op de leerlingen, hebben we geen direct bewijs dat hun verhalen leidden tot een herwaardering van de democratie.

In de focusgroep die we over dit project afnamen onder een groep havo-leerlingen noemden leerlingen dat ze niet zozeer iets nieuws hadden geleerd door dit project, maar dat het verhaal van Ping (een RWE die uit China is gevlucht) ze een referentiekader gaf voor het praten over 'onvrijheid':

Martijn: Ja. Maar het is niet zo dat we iets geleerd hebben over democratie of zo. Het was meer herhaling. Maar het is wel zeg maar, dat het even je ogen openmaakt dat het niet alleen in Nederland zo zit, maar dat het ergens anders ook anders loopt dan de normale zaken dan in Nederland zeg maar.

Int.: Oke.

Koen: Ik denk dat het ook ... als er bijvoorbeeld een vraag wordt gesteld dat je makkelijker naar het verhaal van Ping terug kan gaan. Ja, gewoon om te kijken. Ja.

En verderop in het interview:

Koen: Ja, nee. Ik weet niet, ik denk wel dat we door hebben hoe het is om niet-democratisch te zijn. Alleen dat we het, zeg maar, nooit hebben meegemaakt. Dat is het verschil.

[...]

Martijn: Ja, gewoon dat je er eigenlijk een beeld bij hebt, zeg maar, hoe het daar zeg maar in elkaar steekt. Zij is, zeg maar, aan het vertellen over haar verhalen dan heb ik er zeg maar in mijn hoofd een beetje beeld, kan ik er een beter beeld van schetsen van hoe dat is. Want van tevoren, ik heb nog nooit zeg maar zoveel gehoord dat het zo'n, zo'n onderdrukking is zeg maar.

Uit deze quotes halen we dat het de leerlingen uit deze groep niet zozeer ontbreekt aan kennis over de democratie, of aan waardering voor dit systeem, maar dat ze het lastig vinden om zich voor te stellen dat er *geen* democratie is, omdat ze dat nog nooit hebben meegemaakt. Dat maakt het ook lastig om over dit thema te praten. De verhalen van Ping gaven hen een beeld van wat 'onderdrukking' of 'onvrijheid' voor een persoon kan betekenen. Zoals de leerling in het eerste fragment aangeeft: 'als er bijvoorbeeld een vraag wordt gesteld' kunnen leerlingen 'teruggaan naar het verhaal van Ping'. Ping's verhalen bieden leerlingen een mogelijkheid om over een gebrek aan democratie te praten zonder dat ze hier direct kennis van hebben.

Een andere leerling noemt hierbij dat het van belang is dat Ping's verhaal 'echt' is.

Julius: Kijk, dan is het op een hele kleine basis is het natuurlijk uitgelegd. Balletje gooien, grappig meer blaadjes en meer met stemmen gewist hebben, dat gebeurt ook echt. [...] Want Ping's verhaal natuurlijk, ik denk dat ze toch wel duidelijk hebben gemaakt met lolletje dit, lolletje dat. Maar het gebeurt ook echt, en dat vind ik natuurlijk ook wel het hardste aan de wereld eigenlijk. Dat er nog steeds wel heel oneerlijk wordt gedaan over hele grote momenten en dingen in je leven. [...] Wel meer de druk opleggen dat het echt gebeurt. Dan.

Julius legt in deze quote het verband tussen het verhaal en de opdrachten in Dreamocracy die we hieronder zullen bespreken. Julius doorziet wat de beoogde impact is van de opdrachten, maar noemt dat het verhaal van Ping belangrijk is om leerlingen ervan te doordringen dat het niet om een 'lolletje' gaat, maar dat het ook 'echt' gebeurt. Het verhaal van Ping geeft voor deze leerling de context die nodig is om de impact van de bepaalde ervaringen (die ook voortkomen uit de opdrachten) te begrijpen.

#### 4.4.3. Opdrachten

De opdrachten die in het kader van Dreamocracy met de leerlingen werden ondernomen hadden verschillende doelen: eerst werd geprobeerd leerlingen een gebrek aan democratie te laten ervaren, bijvoorbeeld door ze te confronteren met ongelijke kansen, of met oneerlijke verkiezingen. Vervolgens werd geprobeerd de betrokkenheid bij de democratie te vergroten door leerlingen te laten oefenen met democratische vaardigheden. Hieronder beschrijven we twee opdrachten die hoorden bij de eerste doelstelling: de ervaring van onvrijheid.

Tijdens Dreamocracy werden leerlingen bekend gemaakt met de ervaringen van 'kansenongelijkheid' door ze aan de hand van een ballenspel te laten ervaren hoe het is als je niet evenveel kans maakt op succes als een ander. Aan de hand van een opzettelijk frauduleuze verkiezing (leerlingen werden verleid vaker te stemmen dan toegestaan) en het presenteren van een valse verkiezingsuitslag maakten leerlingen kennis met het thema 'zeggenschap', welke verantwoordelijkheid eenieder daarin heeft en hoe het is om geen zeggenschap te hebben.

We hadden weinig gelegenheid om de impact van deze opdrachten in klassen te observeren. In de vragenlijst geeft resp. 11 en 13% van de leerlingen aan van dit project *het meest* te leren over 'hoe het is als je stem niet telt' en 'hoe het is als je niet evenveel meetelt als een ander' (zie tabel 2). Tegelijkertijd leert dit ons weinig over *hoe* de opdrachten bijdroegen aan de genoemde inzichten. Daarvoor kijken we nog eens naar de observatie en de focusgroep die we uitvoerden in een havo-klas.

Voor de leerlingen in de focusgroep vormden de opdrachten een welkome afwisseling van de verhalen. Hoewel niet wordt uitgelegd wat precies het doel is van het ballenspel, begrijpen de leerlingen goed wat ze ervan moeten leren. Iemand noemt het feit dat er niets werd uitgelegd *juist* een positief aspect was van de opdracht. In lijn met de eerdere antwoorden vinden leerlingen het moeilijk om zich op basis van de opdrachten voor te stellen hoe iets 'echt' is (Mark: Ja, en ik denk dat het balletjes spel niet echt kan tippen aan een sollicitatie of zo). Voorbeelden van ongelijke behandeling kennen deze overwegend witte leerlingen overigens wel uit hun directe omgeving.

Tijdens de observatie van de stemopdracht leken leerlingen niet goed te begrijpen wat er van ze verwacht werd. Toen een paar leerlingen te veel stemkaartjes aangereikt kregen (ze werden uitgenodigd om te frauderen), gaven ze de kaartjes netjes terug ('ik heb er teveel'). Anderen deden dat niet en vulden te veel kaartjes in. In de focusgroep noemde iemand dat de RWE iedereen beter maar een kaartje had kunnen geven. Twee andere leerlingen wezen hem erop dat dit onderdeel was van het spel.

Tijdens de oefening in de klas was het voor een aantal leerlingen duidelijk dat er iets niet klopte aan de uitslag van de stemming, maar er werd getwijfeld om dit aan te kaarten.

Het duurt even voordat er een discussie over de uitslag op gang komt. Iemand merkt op dat er meer stemmen zijn dan leerlingen. Een meisje zegt 'valsspellers'. Hewa zwingelt de discussie een beetje aan door te zeggen 'geloof je wat ik zeg'? Dan beginnen leerlingen te twifelen, maar het duurt weer even voordat iemand de moed heeft om de stemmen opnieuw te tellen. De uitslag is omgekeerd. Hewa legt uit dat hij heeft gefraudeerd, maar dat de leerlingen zelf ook hebben gefraudeerd. [...] De leerlingen knikken. Een meisje zegt 'dat is een mooie'. De klas is ineens heel stil.  
(Observatie 14 april 2019)

Hoewel de opdracht dus indruk lijkt te op de leerlingen maken, valt het ons op dat de opdracht met de stemfraude in de case die wij onderzochten noch in het moment zelf noch in de focusgroep leidde tot een gesprek over de impact van deze opdracht/ ervaring<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Uit gesprekken met de projectleiders weten we dat de stemfraude in andere klassen wel veel reacties uitlokte. Sommige van deze reacties keerden zich tegen de RWE's waarop dit onderdeel tijdens de pilot is aangepast. Of/ welke discussies hieruit volgden daarvan kunnen we hier geen verslag doen. We hebben wel besproken dat een deel van de leerlingen op basis van het project inzichten opdoet die te herleiden zijn tot deze opdracht ('geeft inzicht hoe het is als je stem niet telt'). Op basis van de vragenlijst stellen we vast dat de stemopdracht slechts één keer genoemd werd als een onderdeel van het project dat de leerlingen bijbleef.

Het meisje dat in de klas de stemmen hertelde, zat in de focusgroep. Ze wilde de stemmen hertellen omdat ze dacht 'dit klopt niet'. Ze voelde zich 'blij' toen haar voorgevoel niet klopte na het hertellen van de stemmen. Daarna dacht ze 'laat maar, ik heb toch geen kans om hier iets over te zeggen'. Een andere leerling in de focusgroep noemde dat hij blij was dat de stemming in zijn voordeel uitpakte nadat hij had gefraudeerd; een ander leerling noemde het in de focusgroep ongeloofwaardig dat als er in Nederland zoiets zou gebeuren, dat je er dan iets aan kon doen:

Koen: Ik denk dat het wel een duidelijke opdracht was. Alleen al was zo in Nederland zou gebeuren je er niet iets aan zou kunnen doen. Stel bijvoorbeeld, stel dat iedereen voor PVV gaat stemmen maar in werkelijkheid zijn er maar 10%, wat nog wel veel is. Dan zou ... dan zou er niks aan kunnen worden gedaan. Zij kunnen gewoon rommelen want je kan niet zo makkelijk bij die stem dingen komen. Omdat, zeg maar. Ja, ik weet niet. Als het bij de overheid gebeurt dat het dan wat lastiger is om er iets van te doen.

Uit de antwoorden van deze leerlingen blijkt een zekere onverschilligheid of machteloosheid. Leerlingen *voelen* niet zoveel bij de opdracht, maar dat betekent nog niet dat er geen gedachten over hebben. Het verdiepen van dit gevoel in de context van de klas kan het begrip van deze ervaring en de mogelijkheden van leerlingen om hierop actie te ondernemen wellicht vergroten.

Uit de focusgroep die we hebben afgenomen maken we op dat het onderscheid tussen 'weten' en 'ervaren' belangrijk is voor de leerlingen in deze groep. Ze weten wat een dictatuur is, maar ze hebben het nooit ervaren; ze weten dat er kansenongelijkheid is, maar ze hebben het zelf niet (bewust) ervaren. De opdrachten bieden hen een kans om iets van het onrecht dat mensen in een dictatuur ondergaan, zelf te ondergaan. Hoewel leerlingen in deze groep begrijpen wat ze van deze opdracht moeten leren, lijkt de realiteit van onderdrukking te ver van hen af te staan om de impact van de opdrachten te ervaren. Het bespreekbaar maken van de beoogde ervaring kan wellicht bijdragen aan een verhoogde impact.

#### 4.5. Democratische vaardigheden

Naast het opdoen van ervaring met een ondemocratisch systeem was Dreamocracy er (vooral) op gericht actief en kritisch burgerschap onder leerlingen aan te wakkeren. Leerlingen werden bewust gemaakt van het feit dat onderwerpen gerelateerd aan democratie niet alleen op landelijk niveau maar ook in hun directe omgeving spelen, en dat ze een eigen verantwoordelijkheid hebben in het in standhouden van de democratie.

Dreamocracy bood verschillende programmaonderdelen die erop gericht waren leerlingen te laten oefenen met democratische vaardigheden.

De vaardigheid 'samenwerken' werd geoefend door leerlingen gezamenlijk te laten bouwen aan 'het huis van de democratie'. Het is een oefening waarbij leerlingen in groepjes (tegenovergestelde) belangen hadden bij het leveren van de bouwstenen (van lego) van het huis dat gebouwd moest worden. Het huis van de democratie kon alleen gebouwd worden als leerlingen met meer of minder steentjes (van een bepaalde kleur) rekening met elkaar hielden. De bouw van het huis van de democratie kon niet slagen zonder samen te werken.

Daarnaast kregen leerlingen tijdens de ochtend ook standpunten of dilemma's voorgelegd die door hen werden bediscussieerd. Aan de hand van deze discussies leerden leerlingen hun eigen mening te formuleren; te luisteren naar anderen/ andere perspectieven, zichzelf actief op te stellen in een discussie, en meningsverschil te accepteren en/ of te verdragen.

In tabel 4 geven we weer in hoeverre leerlingen zelf vonden dat ze iets geleerd hebben van het project met betrekking tot 1) verschillende democratische vaardigheden en 2) hun eigen verantwoordelijkheid in het tot standhouden van de democratie.

**Tabel 4.** In hoeverre hebben de volgende stellingen betrekking op jou?

Dit project heeft mij geleerd... (op een schaal van 1 'helemaal niet' tot 5 'heel erg')

	gemiddelde
Wat democratie betekent	3,7
Dat ik kritisch mag zijn op wat er in mijn omgeving gebeurt	3,6
Dat het belangrijk is om mijn stem te laten horen	4,1
Dat ik mij kan inzetten tegen onrecht	3,7
Dat ik dilemma's van verschillende kanten kan bekijken	3,6
Dat het belangrijk is om samen te werken	4,0
Begrip te hebben voor een ander standpunt dan het mijne	3,8
Dat het fijn is om in een democratie te leven	4,3
Dat niet iedereen dezelfde kansen heeft	4,0

Alle stellingen in deze tabel scoren positief. De hoogste score in tabel 4 bespraken we al eerder: leerlingen leren vooral dat het fijn is om in een democratie te leven. Leerlingen op vmbo/mavo-niveau scoorden hier lager dan leerlingen op havo/vwo-niveau. Met betrekking tot het item 'dat ik dilemma's van verschillende kanten kan bekijken' schuift de score voor dit item op naar meer mee eens naarmate het opleidingsniveau hoger wordt. Op andere vaardigheden is er geen verschil in opleidingsniveau. Ook het wel of niet hebben van een migratieachtergrond maakt hier een verschil.

#### 4.5.1. Democratische vaardigheden en betrokkenheid bij de democratie

De verwachting van Dreamocracy is dat dit project bijdraagt aan kennis over en bewustwording van de waarde van een democratie. Deze bijdrage wordt verwacht bij leerlingen die zich niet betrokken voelen bij de democratie. We vergeleken de scores van leerlingen die zich wel, en leerlingen die zich (op onderdelen) minder betrokken voelen bij de democratie.

We hebben de analyses uitgesplitst naar leerlingen die 'oneens' invulden bij een van de drie stellingen over betrokkenheid bij de democratie. Het ging om 1) leerlingen die het gevoel hadden niet evenveel mee te tellen als een ander; 2) leerlingen die het gevoel hadden dat de overheid niet voor hen zorgt en 3) leerlingen die het gevoel hebben geen invloed te hebben op hun omgeving.

Leerlingen die op een van de stellingen met betrekking tot betrokkenheid bij de democratie 'oneens' invulden scoren lager (maar nog steeds positief) dan leerlingen die het met alle stellingen eens waren op alle items van tabel 3. De verschillen zijn niet groot en deels significant verschillend. Je zou kunnen zeggen dat de leerlingen die zich (op onderdelen) minder betrokken voelen bij de democratie, minder uitgesproken positief zijn over Dreamocracy.

Leerlingen die het gevoel hebben niet evenveel mee te tellen als een ander scoorden minder uitgesproken positief op alle items (zie Bijlage 4, tabel 5) dan leerlingen die dit gevoel niet hebben, met uitzondering van 'dat ik kritisch mag zijn op wat er in mijn omgeving gebeurt', 'dat ik mij kan inzetten tegen onrecht' en 'om begrip te hebben voor een ander standpunt dan het mijne. Voor deze stellingen waren de gemiddelden van deze groep gemiddeld even positief als voor leerlingen die het gevoel hebben dat ze *wel* evenveel meetellen als een ander.

Leerlingen die geen invloed ervaren op hun omgeving scoren minder uitgesproken positief op alle items (zie Bijlage 4, tabel 6) dan leerlingen die wel invloed ervaren, met uitzondering van 'dat het belangrijk is om samen te werken' (gem. 4,1) en 'dat het fijn is om in een democratie te leven' (gem. 4,4). Voor deze stellingen waren de gemiddelden van deze groep gemiddeld even positief als voor leerlingen die het gevoel hebben dat ze *wel* invloed hebben op hun omgeving.

De scores van leerlingen die voelen dat de overheid niet voor hen zorgt komen het vaakst overeen met scores van leerlingen die het gevoel hebben dat de overheid *wel* voor hen zorgt. Naast dat ze net zo hoog scoorden op het item 'dat niet iedereen dezelfde kansen heeft',

scoorden ze even hoog op 'wat democratie betekent', 'dat ik mij kan inzetten tegen onrecht' en 'dat het fijn is om in een democratie te leven'.

Hoewel de verschillen tussen de groepen leerlingen klein zijn, laten deze resultaten zien hoe Dreamocracy aansloot op de behoefte van leerlingen met verschillende gevoeligheden met betrekking tot hun betrokkenheid bij de democratie. Zo is het interessant om te zien dat leerlingen die onrecht ervaren (niet evenveel meetellen als een ander) o.a. even positief scoren als leerlingen die dit onrecht niet ervaren op [dit project heeft mij geleerd dat...] 'dat ik mij kan inzetten tegen onrecht'. Hetzelfde geldt voor leerlingen die het gevoel hebben dat de overheid niet voor hen zorgt.

Op dezelfde manier is het interessant om te zien dat leerlingen die minder inspraak ervaren aangeven even positief te zijn als leerlingen die dit wel ervaren op het item 'dat het belangrijk is om samen te werken'. De enige groep die lager scoort op 'dat het fijn is om in een democratie te leven' zijn de leerlingen die aangeven dat ze het gevoel hebben niet evenveel mee te tellen als een ander.

Vanwege de kleine verschillen willen we deze bevindingen niet overladen met interpretatie. We benoemen ze hier ter reflectie. Meer algemeen kunnen we stellen dat leerlingen verschillen in de manieren waarop ze zich wel/niet betrokken voelen bij de democratie en dat de impact die deelname aan Dreamocracy op ze had ook verschilde. Voor alle groepen pakte deelname aan Dreamocracy positief uit. Dreamocracy bood een uitgebreid programma dat mogelijk goed aansloot bij de gevoeligheden van deze afzonderlijke groepen.

We kunnen niet uitsluiten dat leerlingen hun betrokkenheid bij de Democratie na afloop van Dreamocracy positiever of negatiever inschatten dan vooraf aan dit project. Op basis van onze bevindingen ligt het niet voor de hand dat leerlingen hun betrokkenheid na afloop van Dreamocracy negatiever inschatten. Voor de leerlingen die achteraf aangaven (op onderdelen) een gebrek aan betrokkenheid bij de democratie ervaren, geldt dat zij nog steeds positief zijn over Dreamocracy en op punten die aansloot bij hun specifieke ervaring, nieuwe inzichten opdoen over de democratie.

## 5. Conclusie

Voor het in kaart brengen van de impact van Dreamocracy hebben we onderzocht 1) in hoeverre leerlingen zich betrokken voelden bij het project; 2) in hoeverre leerlingen zich betrokken voelden bij de democratie; 3) of het project leidde tot een herwaardering van de democratie; 4) of leerlingen iets leerden over hun eigen verantwoordelijkheid voor het in standhouden van de democratie en 5) of en zo ja, welke democratische vaardigheden leerlingen op basis van Dreamocracy opdeden.

Leerlingen beoordeelden Dreamocracy positief. Ze vonden het project onder andere belangrijk, leerzaam, inspirerend en leuk (in die volgorde). Ze vonden het project leuker dan maatschappijleer en raadden het project aan aan andere leerlingen. Soms vonden leerlingen Dreamocracy leuk, omdat ze maatschappijleer niet leuk vonden. Het feit dat Dreamocracy van maatschappijleer verschilde vanwege de inzet opdrachten/ ervaringen (in plaats van alleen kennis) werd door leerlingen enkele keren genoemd.

Leerlingen voelden zich over het algemeen betrokken bij de democratie. Ongeveer drie kwart van de leerlingen heeft het gevoel in Nederland evenveel mee te tellen als een ander. Vmbo/mavo-leerlingen scoren hier lager. Ongeveer driekwart van de leerlingen heeft er vertrouwen in dat de Nederlandse overheid voor hen zorgt. Minder leerlingen, maar nog steeds een meerderheid (60%), heeft het gevoel dat ze invloed hebben op hun omgeving. Hoewel de cijfers met betrekking tot betrokkenheid over het algemeen positief zijn, lijkt er ook voldoende grond te zijn om betrokkenheid bij de democratie onder middelbare scholieren te verhogen.

Deelname aan Dreamocracy leidde tot meer kennis onder leerlingen over het leven in een democratie en/ of over het leven in een dictatuur. Leerlingen op vwo-niveau leerden meer over (het leven in) een dictatuur; leerlingen op andere niveaus leerden op basis van het project vooral iets over (het leven in) een democratie. Hoe hoger het niveau van de leerlingen, hoe vaker ze iets over de dictatuur leerden in plaats van over de democratie. Deelname aan Dreamocracy leidde ook tot waardering voor de democratie. Van alle leerpunten die we formuleerden, scoorden leerlingen het hoogst op het leerpunt [dit project heeft mij geleerd...] 'dat het fijn is om in een democratie te leven'. Leerlingen op vmbo/mavo-niveau scoorden lager (maar nog steeds positief) op dit leerpunt dan havo/vwo-leerlingen.

De twee belangrijkste mechanismen in het tot stand brengen van meer waardering voor de democratie waren 'confrontatie met ervaringen uit een dictatuur' (aan de hand van verhalen) en 'nabootsen van ervaringen uit een dictatuur' (aan de hand van opdrachten).

De verhalen van de RWE's maakten veel indruk op leerlingen. Leerlingen op havo/vwo-niveau bleven de verhalen vaker bij. We hebben toegelicht dat de verhalen van de RWE's mogelijk meer impact maakten op leerlingen op vwo-niveau, omdat zij meenden al veel over de democratie te weten. De verhalen van de RWE's leerden hen iets over het leven in een dictatuur, waarover ze minder wisten.

Leerlingen in de focusgroep die we afnamen vonden de verhalen interessant omdat ze zich aan de hand hiervan een voorstelling konden maken van onderdrukking. Ze maakten een onderscheid tussen weten en ervaren: ze weten dat discriminatie en onderdrukking bestaan, maar ze hebben het niet meegemaakt. Een 'echt' verhaal van de RWE bood leerlingen een mogelijkheid om over een gebrek aan democratie te praten zonder dat ze hier direct ervaring mee hebben.

Hoewel bij de inzet op verhalen mechanismen als empathie/ transportatie geen rol speelden, maakten we uit de kwalitatieve antwoorden op dat leerlingen relatief vaak het verhaal van een specifieke RWE noemden als iets dat hen bijbleef. De vraag 'het verhaal van welke RWE heb je gehoord' was opgenomen in de vragenlijst maar werd helaas nauwelijks beantwoord (mogelijk omdat leerlingen de naam van de RWE niet onthielden). Gezien de belangrijke rol die de verhalen spelen in de impact van dit project (met name op havo/vwo niveau) is aandacht voor de specifieke kwaliteiten en impact van de verhalen/ verhalenvertellers wenselijk.

We vonden in onze data weinig aanknopingspunten om de impact (op het gebied van bewustwording van de waarde van de democratie) van opdrachten te begrijpen waarin ervaringen uit een dictatuur (kansenongelijkheid, stemfraude) werden nagebootst. Uit de vragenlijst haalden we dat meer leerlingen uit het project kennis meenamen over het leven in een democratie/dictatuur, en dat leerlingen vaker onder de indruk waren van de verhalen van de RWE's. De leerlingen in onze focusgroep maakten met betrekking tot de opdrachten hetzelfde onderscheid tussen weten en ervaren: ze begrepen wat de beoogde impact van de opdrachten was, maar ze vonden het niet hetzelfde als zoiets in het echt ervaren. Dat leerlingen de impact van een bepaalde opdracht niet *voelden* zegt niet dat ze geen mening hadden over het onderwerp. Het bespreekbaar maken van een ervaring kan mogelijk bijdragen aan een verhoogde impact.

Naast meer waardering voor de democratie beoogden de projectleiders leerlingen bewust te maken van hun verantwoordelijkheid in het tot standhouden van dit systeem. Tijdens de les werd geoefend met vaardigheden die leerlingen in staat stellen om zich in te zetten voor het behoud van de democratie. Hoewel dit onderzoek geen antwoord geeft op de vraag *hoe* (op basis van welk mechanisme) impact tot stand kwam op dit punt, stelden we vast dat

leerlingen over het algemeen positief scoorden op leerpunten met betrekking tot democratische vaardigheden en inzicht in eigen verantwoordelijkheid. Er was hier geen onderscheid op opleidingsniveau en/of migratieachtergrond.

Leerlingen die minder positief waren over hun betrokkenheid bij de democratie scoorden over het algemeen lager (maar nog steeds positief) op leerpunten met betrekking tot democratische vaardigheden en eigen verantwoordelijkheid dan leerlingen die positief waren over hun betrokkenheid bij de democratie. Dat wil niet direct zeggen dat de impact lager was voor leerlingen die zich (op onderdelen) minder betrokken voelden bij de democratie: Er was een interessante samenhang zichtbaar tussen een specifiek gebrek aan betrokkenheid en specifieke leerpunten. Zo scoorden leerlingen die het gevoel hebben in Nederland niet evenveel mee te tellen als een ander net zo hoog als andere leerlingen op het item [dit project heeft mij geleerd...] 'dat ik mij kan inzetten tegen onrecht'; leerlingen die een gebrek aan invloed ervoeren scoorden even hoog op het item 'dat het belangrijk is om samen te werken'.

De projectleiders hadden de ambitie om de betrokkenheid van leerlingen bij de democratie naar een hoger niveau te tillen, namelijk: leerlingen bewuster maken van het feit dat ze zelf ook een verantwoordelijkheid hebben om de democratie te onderhouden en hen te stimuleren/activeren om hiermee aan de slag te gaan. Dit is een ambitieus doel. De vraag is ook of dit binnen het bereik ligt van een eenmalige interventie. Met betrekking tot het onderzoek is het vrijwel onmogelijk om te achterhalen of een interventie op de korte, laat staan langere termijn ook tot gedragsverandering leidt. We hebben binnen de context van dit project geen aanzet tot eigen inzet waargenomen. Het onderzoek was erop gericht in kaart te brengen of Dreamocracy aanleiding gaf voor het in gang zetten van de mechanismen onderliggend aan gedragsverandering (begrip van eigen verantwoordelijkheid m.b.t. democratie en inzicht in de eigen vaardigheden). Hierin leek Dreamocracy, op basis van wat we hebben kunnen onderzoeken, succesvol.

Dreamocracy had een verschillende impact op leerlingen van verschillende opleidingsniveaus en leerlingen die zich in verschillende mate betrokken voelden bij de democratie. Het uitgebreide aanbod van opdrachten en verhalen van Dreamocracy sloot aan bij de verschillende behoeftes van leerlingen. Voor de toekomst kan eventueel nagedacht worden over de mogelijkheid om meerdere (kortere) projecten aan te bieden waarin gedifferentieerd wordt naar doelgroep. In het bijzonder is er aandacht nodig voor de mechanismen die leiden tot meer waardering voor democratie onder vmbo/mavo-leerlingen, en leerlingen die het gevoel hebben in Nederland niet evenveel mee te tellen als een ander, zonder dat hierbij de link met een migratieachtergrond wordt gelegd.

## Bijlage 1 Online survey

Beschikbaar via

[https://survey.fra1.qualtrics.com/jfe/form/SV\\_6Ez0eySgXYvnQj3](https://survey.fra1.qualtrics.com/jfe/form/SV_6Ez0eySgXYvnQj3)

## Bijlage 2 Interviewgide projectleiders

### Vragen bij interview Dreamocracy

Utrecht 11 juni 2018 14.00

#### Introductie

##### 1. Motivatie (met welk idee zijn de makers dit project begonnen?)

*Jullie zijn de oprichters/eigenaars van the pith of learning en de bedenkers van dreamocracy*

- Hoe zijn jullie bij thepithoflearning terecht gekomen?
- Kunnen jullie ons vertellen hoe het idee van Dreamocracy tot stand gekomen is?
- Hoe heeft het project zich ontwikkeld tot de vorm die het nu heeft?

##### 2. Mechanismen

Omdat jullie aan de hand van de projectbeschrijving al veel informatie met ons hebben gedeeld over de doelen van jullie project, maar ook de processen, leek het me zinvol om niet zozeer vanuit de meer abstracte doelen te werken die jullie hebben geformuleerd, maar vanuit de programma-onderdelen die wij straks gaan observeren en bespreken met leerlingen. Graag wil ik jullie horen over deze onderdelen, hoe jullie denken dat ze werken, waar ze in jullie hoop en verwachting naar zullen leiden.

1. Jullie willen dat RWE's hun verhalen/ ervaringen delen met leerlingen.

- Wat verwachten jullie dat de verhalen van RWE's leerlingen leren?
- Hoe denken jullie dat ze dit leren?
- Wat verwachten jullie dat de verhalen van RWE's met leerlingen doen?
- Waarom/ op welke manier denken jullie dat ze geraakt worden?  
(waarom worden leerlingen zich 'bewust' van iets?)
- Wat verwachten jullie dat het inzetten van RWE's met RWE's doet?

2. Jullie hebben een aantal interactieve opdrachten ontworpen:

- Waar zijn deze opdrachten op gericht?
- Wat verwachten jullie dat leerlingen van deze opdrachten leren?
- En hoe leren ze dit aan de hand van de opdrachten? Wat is het veronderstelde mechanisme?

3. Jullie geven aan dat jullie docenten handvaten willen geven om moeilijke onderwerpen te bespreken:
  - Wat zijn precies 'moeilijke onderwerpen' en moeilijk voor wie?
  - Hebben jullie hierbij verschillende doelgroepen in je hoofd?
  - Wat hopen jullie dat leerlingen leren van het bespreken van moeilijke onderwerpen? En hoe leren ze dat naar aanleiding van het bespreken van deze onderwerpen?
  - Wat hopen jullie dat het bespreken van moeilijke onderwerpen onder leerlingen teweeg brengt?
  - Wat hopen jullie dat leerlingen hiervan bijblijft, op de langere termijn?
4. Jullie geven aan dat jullie leerlingen 'democratische vaardigheden' willen aanreiken.
  - Wat bedoelen jullie hier precies mee? Wat zijn dit?
  - Wat willen jullie met het aanreiken van democratische vaardigheden bereiken?
  - Wat verwachten jullie dat leerlingen leren van deze democratische vaardigheden? En hoe leren ze dat?
  - Wat hopen jullie dat leerlingen hiervan bijblijft, op de langere termijn?
5. Jullie geven aan (op termijn) een online omgeving te willen creëren:
  - Waar is de creatie van dit online platform op gericht?
  - Wat is de bedoeling dat jongeren daar precies gaan doen?
  - Wat kunnen ze ervan leren en hoe?

### **3. Aansluiting doelen fonds z.o.z.**

*Fonds z.o.z. stimuleert initiatieven die bijdragen aan sociale cohesie in de samenleving*

- Hoe zouden jullie Dreamocracy plaatsen binnen dit kader?
- Welke elementen van het project hebben hier betrekking op?

*Fonds z.o.z. stimuleert initiatieven die extremisme/ polarisering kunnen tegengaan*

- Hoe zouden jullie Dreamocracy plaatsen binnen dit kader?
- Welke elementen van de voorstelling hebben hier betrekking op?

## Bijlage 3 Observatieschema Dreamocracy

### **Observatieschema Dreamocracy**

Hoe ziet de klas eruit (samenstelling m/v, migr./niet-migr)?

Hoe reageren leerlingen op het verhaal van de RWE (lichaamstaal/ gezichtsuitdrukking)?

Hoe wordt er op het project gereageerd? (Zijn leerlingen geïnteresseerd? Doen ze goed mee?)

Hoe verloopt het bouwen van het huis van de Democratie? Hoe reageren leerlingen op dit spel?

Hoe verloopt het ballenspel? Hoe reageren leerlingen op dit spel?

Hoe verloopt de stemfraude? Hoe reageren leerlingen hierop?

Hoe verloopt het gesprek over de eigen positie in de maatschappij? Is er sprake van reflectie?

Worden leerlingen zich bewust van andere meningen/ perspectieven? Waar valt dat uit op te maken? Hoe reageren ze hierop? / Hoe vindt dit gesprek plaats?

Is de boodschap dat leerlingen zelf een verantwoordelijkheid hebben in het tot stand houden van democratie duidelijk/ begrijpelijk? Hoe komt dit tot uiting? Hoe reageren jongeren op deze boodschap?

## Bijlage 4 Interviewgide gesprekken met leerlingen

### Introductie

Kunnen jullie in 1 woord beschrijven wat jullie van dit project vonden?

### Verhaal RWE

*Jullie docent voor de dag was X, die vertelde over haar ervaringen in China.*

- Wat vonden jullie van X's verhaal?
- Waarom vonden jullie dat?
- Wat bracht dit verhaal bij jullie teweeg/ wat deed het met jullie?
- Haalde je een boodschap uit haar verhaal? Zo ja, welke?

### Opdrachten

*Jullie hebben tijdens dit project drie opdrachten gedaan. Welke is jullie het meest bijgebleven?  
De eerste opdracht die jullie deden was 'het huis van de democratie'*

- Wat vonden jullie van deze opdracht?
- Is het jullie gelukt om het huis van de democratie te bouwen?
- Wat ging er goed/ niet goed?
- Begrepen jullie wat de bedoeling was van deze opdracht?
- Hoe voelde het dat het lukte/ niet lukte?
- Nam je iets mee uit deze opdracht? Zo ja, wat?
- Zou je de kennis die je door dit spel hebt opgedaan nog een keer gebruiken, denk je?

*De tweede opdracht was het ballenspel*

- Hoe voelde het om dit spel te spelen?
- Werd het voor jullie duidelijk wat de boodschap was van dit spel?
- Wat was deze boodschap voor jullie?
- In hoeverre is deze boodschap voor jullie belangrijk? Of voor anderen?

*De derde opdracht was de stemronde voor de stelling 'mannen zijn betere leiders dan vrouwen'*

- Kunnen jullie uitleggen wat er gebeurde tijdens deze opdracht?
- Hoe voelden jullie je toen Hiwa de uitkomst van de stemronde bekendmaakte?
- Hoe voelde het toen jullie zagen dat er meer stemmen waren dan leerlingen?
- Was de bedoeling van deze opdracht voor jullie duidelijk?
- Wat nemen jullie mee uit deze opdracht?

## **Democratie**

*Dit project ging over democratie*

- Heb je dinsdag iets nieuws geleerd over dit onderwerp?
- Zo ja, wat?

*Ping noemde een aantal keer dat democratie voor jullie vanzelfsprekend is.*

- Ben je het met haar eens?
- Ben je daar na haar verhaal anders over gaan denken?
- Wat is er veranderd?

*X heeft zich actief in willen zetten voor democratie.*

- Zou jij dit ook doen denk je?/ Doe je dat al?
- Waarom wel/ waarom niet?
- Hoe zou je dat (kunnen) doen?

## Bijlage 5 Tabellen

**Tabel 5.** Scores op leerdoelen Dreamocracy voor leerlingen die het gevoel hebben niet evenveel mee te tellen als een ander.

	eens: ik tel evenveel mee	oneens: ik tel evenveel mee
Wat democratie betekent	3,9	3,4
Dat het belangrijk is om mijn stem te laten horen	4,2	3,8
Dat ik dilemma's van verschillende kanten kan bekijken	3,7	3,4
Dat het belangrijk is om samen te werken	4,2	3,9
Dat het fijn is om in een democratie te leven	4,5	4,2
Dat niet iedereen dezelfde kansen heeft	4,1	3,9

**Tabel 6.** Scores op leerdoelen voor leerlingen die het gevoel hebben dat de overheid niet voor hen zorgt

	eens: overheid zorgt voor mij	eens: overheid zorgt voor mij
Dat ik kritisch mag zijn op wat er in mijn omgeving gebeurt	3,7	3,4
Dat het belangrijk is om mijn stem te laten horen	4,2	3,9
Dat ik dilemma's van verschillende kanten kan bekijken	3,7	3,4
Dat het belangrijk is om samen te werken	4,2	3,7
Begrip te hebben voor een ander standpunt dan het mijne	4,0	3,5

**Tabel 7.** Scores op leerdoelen Dreamocracy voor leerlingen die een gebrek aan invloed op hun omgeving ervaren.

	eens: invloed op omgeving	oneens: invloed op omgeving
Wat democratie betekent	3,8	3,6
Dat ik kritisch mag zijn op wat er in mijn omgeving gebeurt	3,7	3,5
Dat het belangrijk is om mijn stem te laten horen	4,2	4,0
Dat ik mij kan inzetten tegen onrecht	3,9	3,5
Dat ik dilemma's van verschillende kanten kan bekijken	3,8	3,5
Begrip te hebben voor een ander standpunt dan het mijne	3,9	3,7
Dat niet iedereen dezelfde kansen heeft	4,2	3,9