

Beleidsplan van de QFWF in 2020-2022

In het verlengde van het gevolgde pad 2016-2020 wil de QFWF in de komende twee jaren de ingeslagen koers van wisselwerking en samenhang tussen de drie Quests verstevigen en uitbouwen.

De website questforwisdom.org zal verder worden ontwikkeld zodanig dat de samenhang van de drie Quests voor de gebruiker duidelijk en aansprekend naar voren komt als de strategische doelstellingen voor het bereiken van de QFWF-missie.

Naar draagkracht van het QFWF-netwerk van betrokkenen zullen er vanuit de drie de Quests activiteiten worden georganiseerd. Deze worden steeds overzichtelijk in een agenda van eigen QFWF - activiteiten vermeld; alsook in een agenda met activiteiten van QFWF-betrokkenen..

Quest 1: Het Wijsheidsweb

Online archief en forum: (inter)cultureel en kunstzinnig materiaal

Doordat het Wijsheidsweb in 2019 naar een eigen, technisch goed geoutilleerde website is verhuisd kan dit online archief en forum verder organisch groeien; er zal ook steeds naar aanwas worden gezocht van potentiële nieuwe kandidaten die kunnen bijdragen, gezien dat er soms auteurs vanwege natuurlijk verloop wegvallen: <https://wijsheidsweb.nl/auteurs/>.

De voortdurende zorg opdat er voldoende menskracht en betrokkenheid blijft bij het ontwikkelen en het beheer van de website en het aanleveren van content (WW-auteurs), is een risico. Hieraan wordt gewerkt zowel door middel van werving via de eigen QFWF-netwerken als door het plaatsen van vacatures op de websites van vrijwilligersbanken.

Bijzondere bijdragen op het Wijsheidsweb krijgen exposure in de vorm van incidentele posts via social media; via facebook en linkedIn. Deze vorm van PR zal worden uitgebreid naar Instagram en Twitter en een meer structurele vorm gaan krijgen in komende jaren. Daartoe zal de QFWF een vrijwilliger aantrekken die een PR-rol kan gaan vervullen. Deze of een andere QFWF-vrijwilliger zal tevens als assistent van de hoofdredactie van het Wijsheidsweb worden ingewerkt. Op den duur zal z/hij de trekker van Quest 1 kunnen gaan worden.

Quest 2: De Gulden Snede

Het doorontwikkelen van wijsheden in diverse mediale vormen tot educatief materiaal

Op basis van de vijf pijlers van Quest 2 zullen er wijsheden in diverse mediale vormen verder tot educatief materiaal worden doorontwikkeld. Er zal op worden toegezien dat de 'geplukte' wijsheden uit alle windstreken in deze Quest een nadrukkelijke inter- en transculturele vorm krijgen, conform de focus en naam van deze Quest, de Gulden snede. Het ontwikkelde educatieve materiaal zal verspreid worden via zelf georganiseerde masterclasses, het verzorgen van workshops en gastlessen op onderwijsinstellingen en via mond-tot-mond reclame in de eigen QFWF- netwerken.

Pijler 1 het mythisch-filosofisch bordspel [Mens, ken jezelf!](#) en Pijler 2 de dialoogtafel [Wat is de kwestie? Wat is de questie!](#)

De filosofie van de stichting in de vorm van 'het Rad van interculturele levenskunst' en de spel- & dialoogvormen van Pijlers 1 en 2 vormen de basis voor cocreatie tot QFWF-spel & dialoogvormen, het QFWF-storytelling programma's, games en andere educatieve vormen, ten behoeve van het bevorderen van interculturele levenskunst.

Deze ontwikkeling van de Gulden snede via Pijlers 1 en 2 krijgt vorm door:

- a) spin-off van het cocreatieve programma voor de Ontmoetingsdagen 2020, 2021 en 2022;
- b) masterclasses en andere QFWF-activiteiten, zoals de Weesper Filosofiekring.
- c) het ontwikkelen van een gamevorm van het mythisch-filosofisch bordspel Mens, ken jezelf!

Pijler 3 [Het Adinkraspel](#)

Adinkra is een spelvorm ten behoeve van interculturele communicatie. Deze is als coproductie in een internationaal en interdisciplinair team tot stand gekomen op basis van de symboliek van de vijf elementen volgens het [Rad van interculturele levenskunst](#)

- a) De eerste druk van het Adinkraspel (met een oplage van 110 exemplaren) zal via digitale social media (zoals LinkedIn en Facebook) en via QFWF-netwerken (mond tot mond) worden verspreid. Zo mogelijk ook verkocht via een spellen- en boekhandel (in Utrecht en in Weesp).
- b) Als ludisch middel voor interculturele communicatie zal het op hogescholen en ngo-organisaties en communities in de educatieve sector verdere verspreiding en bekendheid krijgen door het organiseren van masterclasses en gastlessen.
- c) Door middel van publicaties over (de filosofisch-culturele achtergronden van) het Adinkra spel in geëigende (vak)tijdschriften zal het belang van interculturele communicatie, global citizenship en het gedachtegoed van de QFWF verder worden ontwikkeld en verspreid.
- d) Door het ontwikkelen van een digitale 'teaser' (2D of 3D) kan het Adinkraspel en het gedachtegoed van de QFWF verdere bekendheid verkrijgen.
- e) Bij het Prins Bernard Cultuurfonds zal een aanvraag worden ingediend teneinde het Adinkraspel als exemplarisch voorbeeld van een QFWF-publicatie een vervolg te geven in de vorm van een tweejaarlijkse reeks.
- f) Doel van de tweejaarlijkse QFWF-publicatiereeks is vooral de samenhang tussen de drie Quests zichtbaar te maken en vervolg projecten en initiatieven te stimuleren.

Pijler 4 de [game Quest for wisdom](#)

Deze game zal meer bezoekers naar de website en QFWF-activiteiten kunnen aantrekken, vooral door de toevoeging van een Engelse versie en de verbeterde functionaliteit van de game design:

- a) de Donatie-knop zal ook werkend gemaakt worden voor extra faciliteiten rond de game, zoals het verkrijgen van een advies / begeleidingsgesprek over de betekenis van het resultaat dat spelers uit de game krijgen;
- b) De uitwerking van een QFWF-dienst om een begeleider voor een intercultureel programma rond de game in te huren en op die manier de game als collectief te kunnen spelen: dienstverlening via [Arts-Dialogues-Methods](#)
- c) De uitwerking van een QFWF-dienst de game te gebruiken als pre-conference programme, dat erop gericht is de deelnemers aan een conferentie laagdrempelig te laten kennismaken met elkaar vanuit de thema's culturele diversiteit en storytelling. Via het netwerk van het QFWF- bestuur zal er in Noord-Ierland een pilot worden georganiseerd.

Pijler 5 het [QFWF-storytelling programma](#)

Deze pijler zal met het ontwikkelen van een transcultureel storytelling programma in 2020 verder vorm krijgen in een QFWF-ontwikkelteam:

- a) Door het verzamelen van exemplarische narratieven rond de symboliek van de 5 elementen met bijpassende transculturele symbolen – de levensboom, het levenselixir, de levensadem, de vuurvogel, de queeste in het labyrint – in vier culturele richtingen uit te werken:

*Europa,

*India en China

*Congo en Ghana,

*Indigenous people from the North (zoals Sioux, Dakota, Innuït)

- b) Het ontwerp van het QFWF-storytelling programma met transculturele symboliek zal op de Ontmoetingsdag 2020 worden uitgevoerd samen met de 'psycho-detox'-game.
- c) Via feedback van deelnemers aan de Ontmoetingsdag en verdere research zal het programma worden uitgewerkt tot de tweede publicatie in de QFWF-reeks in 2021-2020.
- d) Het aantrekken van een QFWF- vrijwilliger die kan assisteren bij het ontwikkelen van het Ontmoetingsdagprogramma tot de tweede QFWF transculturele storytelling publicatie.
- e) Het inwerken van (deze) QFWF-vrijwilliger, zodat deze op den duur de trekker van Quest 2 kan gaan worden.

Quest 3: Masterclasses en Ontmoetingsdagen

Zowel rond het Adinkraspel als rond de andere pijlers van Quest 2, zullen er door de QFWF levende ontmoetingen en masterclasses worden georganiseerd. Ook zal worden gestimuleerd, dan wel gefaciliteerd, dat er via QFWF-netwerken workshops en bijeenkomsten op locatie worden gegeven.

a) De Weesper Filosofiekring is een laagdrempelige activiteit, die ertoe bijdraagt ook via lokale netwerken in de stad waar de stichting is gevestigd, bekendheid te geven aan (activiteiten van) de QFWF. Deze kring komt maandelijks bijeen rond een jaarlijks wisselend programma met thema's van interculturele levenskunst.

b) De jaarlijkse Ontmoetingsdag zal steeds door een wisselend QFWF-team worden geprogrammeerd en georganiseerd. De dagen zijn het resultaat van een participatief, onderzoekend ontwikkelproces door een QFWF-ontwikkelteam:

*Voor het jaar 2020 zal pijler 5 van Quest 2 de spil zijn voor het ontwikkelen van een QFWF-storytelling programma rond transculturele symboliek en verhalen. Dit dient als een klein exemplarisch voorbeeld van (een inter- en transculturele invulling van) een 'culturele interventie' voor een maatschappelijk knelpunt. Doel is het onderzoekend ontwikkelen van een 'detox' voor de huidige maatschappelijke context met neoliberale fragmenterende krachten, die ook in toenemende mate in de (semi)publieke sector doordringen, getuige falende overheidsdiensten (Belastingdienst, UWV, onderwijs, gezondheidszorg...).

*Ook voor het programma van de 2021 en 2022 Ontmoetingsdagen zal er aan Quest 1 en/of Quest 2 een inter- of transcultureel thema ontleend worden, dat verder ontwikkeld kan gaan worden. Steeds op zodanige wijze dat er een intercultureel levenskunstig antwoord klinkt op een actueel maatschappelijk-cultureel knelpunt.

c) Het aantrekken van een QFWF-betrokkene (vrijwilliger) die kan assisteren bij het vormgeven en het organiseren van masterclasses, de jaarlijkse Ontmoetingsdag en andere bijeenkomsten. In het bijzonder het helpen ontwikkelen van het QFWF storytelling programma met transculturele symboliek.

d) Het inwerken van (deze) QFWF-vrijwilliger, zodat deze op den duur de trekker van Quest 3 kan gaan worden.