

Worst-kaasscenario

Tijdens deze les gaan de leerlingen verschillende woordgrappen in de media bekijken. Ze gaan op zoek naar woordgrappen op het internet en maken bookmarks aan om ze te categoriseren en terug te kunnen vinden. Vervolgens maken ze hun eigen woordgrap. Totale duur: 1 lesuur.

LESOPBOUW

- Introductie: Woordgrappen in de media.
- Verdieping: Boekenlegger op het internet.
- Doen: Vooronderzoek en eigen woordgrappen maken.
- Afsluiting: Welke woordgrap is het leukste?

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Zorg dat er minimaal voor ieder tweetal een computer of tablet aanwezig is.

BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'identiteit' centraal waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de vaardigheid 'Zich inleven in een ander in een samenleving die zich kenmerkt door diversiteit' (leerdoel 21 leerplankader SLO burgerschapsonderwijs en mensenrechteneducatie). Leerlingen maken hun eigen woordgrap met beeld en tekst, hierbij denken ze na over de grens tussen wat grappig is en wat kwetsend kan zijn voor bepaalde doelgroepen.

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je [hier](#).

ETHIEK

In deze les staat het volgende ethische vraagstuk centraal: (Woord)grappen werken goed in de marketing. Maar soms kan een (woord)grap ook ten koste gaan van een groep mensen. Mag je een (woord)grap maken ten koste van een groep mensen als dat zorgt voor een betere verkoop van jouw product?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoelen	21st century skills
1 Digitale communicatie & samenwerking DG4.2 Digitale communicatie.	1 Mediawijsheid De leerling herkent wanneer mediaboodschappen, vooroordelen, rolpatronen en ideologieën bevestigen en versterken.	1 Nederlands De leerling leert zich mondeling en schriftelijk begrijpelijk uit te drukken.	1 Creatief denken
2 Digitaal burgerschap DG5.2 Digitale identiteit.	2 ICT-basisvaardigheden De leerling kan een website bookmarks in een browser.	2 Nederlands De leerling leert in schriftelijke en digitale bronnen informatie te zoeken, te ordenen en te beoordelen op waarde voor hemzelf en anderen.	2 Sociale & culturele vaardigheden

INTRODUCTIE

Openingslide

Slide 1, Klassikaal

Bekijk samen de afbeelding. Wat is de 'grap' van deze afbeelding?
Vinden de leerlingen het grappig? Waarom wel of niet?



Slide 2, Klassikaal

Bekijk samen de afbeelding. Wat is de 'grap' van deze afbeelding?
Vinden de leerlingen het grappig? Waarom wel of niet?



Slide 3, Klassikaal

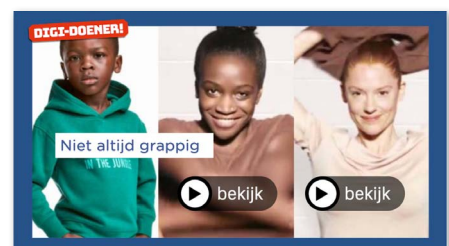
Bekijk samen de afbeelding. Wat is de 'grap' van deze afbeelding?
Vinden de leerlingen het grappig? Waarom wel of niet?



Slide 4, Klassikaal

 **Vertel:** Bedrijven slaan ook weleens volledig de plank mis in hun marketing en PR. Iets wat een 'grap' zou moeten zijn, kan ook erg kwetsend overkomen. Zo bracht H&M een campagne uit met een donker jongetje in een trui met daarop 'coolest monkey in the jungle' (links). Dove plaatste een GIF met daarop een donkere vrouw, die haar T-shirt uittrok en vervolgens blank werd. (Bekijk ook de twee video's klassikaal van Heineken en het Aziatische wasmiddel. Bespreek met de klas waarom dit soort reclames kwetsend kunnen zijn.)

 **Vertel:** Dergelijke reclames gaan vaak viral op het internet. Hierdoor krijgt een bedrijf of product extra veel media-aandacht. Dit kan positief werken voor het product. Maar mag je een (woord)grap maken ten koste van een groep mensen als dat zorgt voor een betere verkoop van jouw product? Waarom wel of niet? Hoe ver mag je hierin gaan?



VERDIEPING

Slide 5, Klassikaal

Vertel: Er bestaan nog heel veel meer voorbeelden van (woord) grappen in de media. Jullie gaan zo op het internet op zoek naar dit soort voorbeelden. Om ze later weer terug te vinden, gaan jullie gebruikmaken van bookmarks/bladwijzers. Dat zijn een soort boekenleggers, maar dan voor op het internet.

Op de slide vind je een link naar een video over het maken van bladwijzers in Chrome en Firefox, en een video over het maken van bladwijzers in Safari. Afhankelijk van welke browser de leerlingen hebben, kun je de juiste video bekijken. Eventueel kun je ook klassikaal op het digibord demonstreren hoe je een bladwijzer aan kunt maken.



DOEN

Slide 6, Individueel

Laat de leerlingen twee bladwijzermappen aanmaken: 'Goede grappen' en 'Slechte grappen'. Vervolgens zoeken ze op het internet naar (woord)grappen in de media. De grappen die ze goed vinden, slaan ze op onder 'Goede grappen' en degene die ze niet goed vinden slaan ze op onder 'Slechte grappen'.



Slide 7, Individueel

De leerlingen gaan nu hun eigen woordgrap maken, bestaande uit een beeld en tekst. Hierbij gebruiken ze hun bladwijzers als inspiratie. Laat ze goed nadenken over wat ze goede grappen vonden en wat niet, zodat ze dat mee kunnen nemen voor hun eigen woordgrap. Ze mogen de woordgrap maken op de manier die bij hen past: tekenen op papier, knippen en plakken op papier of op de computer met een tool naar keuze (PowerPoint, Word, Photoshop, Paint).



AFRONDING

Slide 8, Klassikaal

Bekijk de verschillende woordgrappen. Welke zijn het leukste en waarom? Zitten er ook woordgrappen tussen die kwetsend zouden kunnen zijn? Bespreek het belang van je inleven in een ander met je leerlingen. Welk(e) inzicht(en) hebben ze deze les opgedaan?

