**Lesplan**

|  |  |
| --- | --- |
| Titel les | Rawls Sluier van onwetendheid 1 |
| Lesplan | Dit spel kan alleen worden gespeeld als leerlingen onlangs een toets hebben gemaakt die nog niet is nagekeken. Hoe belangrijker de toets is, des te beter het spel werkt.  Fase 1:  De docent komt het lokaal binnen en begint te klagen over het feit dat het nakijken van de toetsen veel tijd kost. De docent heeft daarom een alternatief bedacht. Dit is het moment waarop de docent een spel kaarten tevoorschijn haalt. Bij dit spel kaarten heeft de docent de  jokers, de heer, vrouw en boer weggehaald. De aas heeft het cijfer “1”. Vervolgens schudt de docent de kaarten voor het aangezicht van de leerlingen, geeft elke leerling een kaart en schrijft op een blaadje welke leerling welke kaart krijgt. Het cijfer van de kaart wordt het cijfer van de toets. De docent gaat, nadat iedereen een kaart heeft en sommige leerlingen zeer blij zijn en andere leerlingen zeer bedroefd, de cijfers invoeren in het cijferprogramma.  Na het invoeren van de cijfers stelt de docent de vraag of deze manier van becijferen eerlijk is. Veel leerlingen zullen aangeven van niet maar sommige leerlingen (die toevallig een hoge kaart hebben) zullen aangeven van wel.  Fase 2:  De docent geeft aan dat hij/zij snapt dat niet iedereen het eerlijk vindt dus heeft de docent de volgende oplossing bedacht. De leerlingen krijgen 10 minuten de tijd om hun cijfer te wijzigen en wel op de volgende manier: als een leerling een laag cijfer heeft (bijvoorbeeld de kaart ‘3’) dan kan hij punten krijgen van medeleerlingen. Als bijvoorbeeld leerling A met de kaart  ‘9’ aan leerling B met de kaart ‘3’ twee punten geeft, dan heeft leerling A een 7 en leerling B een 5. Alle leerlingen mogen dit doen en als ze een deal hebben gesloten lopen ze naar de docent en voert de docent de wijziging door in het cijferprogramma. De ervaring leert dat leerlingen met veel punten niet geneigd zijn om veel punten weg te geven, zelfs aan hun beste vriend of vriendin.  Na deze chaotische fase met leerlingen die rondlopen en proberen om ‘punten te scoren’ vraagt de docent opnieuw of de leerlingen nu tevreden zijn met hun cijfer. Een aantal zullen dit nog steeds niet eerlijk vinden.  Fase 3:  De docent geeft aan dat nu het laatste alternatief zal worden gegeven. Alle kaarten worden door de docent ingenomen en weer in het kaartspel gestopt. Vervolgens worden de kaarten geschud en ondersteboven neergelegd bij elke leerling. De leerlingen mogen de kaart niet aanraken en weten dus niet wat ze hebben. Vervolgens opent de docent het cijferprogramma en geeft de leerlingen de volgende keuze: of ze krijgen een 6, of ze krijgen de kaart. Dan gaat de docent elke leerling af en voert hun keuze in.  Nu is de vraag nogmaals of de cijfers nu eerlijker zijn dan eerder.  Fase 4  Het spel is nu afgelopen en dit is het moment om uit te leggen dat dit spel gebaseerd is op het gedachte-experiment van de sluier van onwetendheid:  Bij fase 1 zijn de leerlingen niet in de oorspronkelijke positie en zijn ze geconfronteerd met het feit dat bepaalde zaken in de wereld oneerlijk verdeeld zijn (bijvoorbeeld hun cijfer aan de hand van een toevallige kaart die goed kan uitvallen of slecht).  Bij fase 2 proberen de leerlingen uit hun positie te komen maar merken ze dat dit soms heel lastig is.  Bij fase 3 zitten de leerlingen achter de sluier van onwetendheid (immers, de kaart ligt ondersteboven dus de leerlingen weten niet wat hun cijfer zou worden) en vraag je ze eigenlijk of ze gaan voor de ‘eerlijke’ optie (de 6) of voor de kaart. Hierbij kan de docent uitleggen dat Rawls’ idee is dat mensen vanuit de sluier van onwetendheid een eerlijkere verdeling maken dan zonder de sluier van onwetendheid. |