



# Mijn Culturele Vooroordelen

## CB-01



**CQ<sup>+</sup>**  
De-escalating Polarisation  
in Europe



<b>TOEGEWZEN THEMA:</b> Mijn Culturele Vooroordelen (CB-01)	
<b>TITEL VAN DE WEBQUEST:</b>	
<b>INLEIDING (Het betreft het geven van achtergrondinformatie over het onderwerp en het introduceert vaak belangrijke woordenschat en concepten die lerenden moeten begrijpen om de betrokken taken te voltooien. Het moet een scenario en context bieden voor het spelen van de taken in de WebQuest en het moet leuk, boeiend en creatief zijn om de lerenden te betrekken):</b>	
<p>Je bent je dus bewust van wat culturele vooringenomenheid is. Maar wat zijn de gevolgen van culturele vooringenomenheid?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Stigma</li><li>2. Stereotypering</li><li>3. Discriminatie</li></ol> <p>Culturele vooringenomenheid creëert een stigma ten opzichte van mensen uit verschillende culturen, waardoor deze groepen negatief worden gelabeld. Dit heeft vaak tot gevolg dat ze door het publiek in een negatief daglicht worden gesteld.</p> <p>Culturele vooringenomenheid zorgt voor stereotypering ten opzichte van diverse culturele groepen. Dit resulteert in aannames van de ene cultuur over de andere, die misschien niet eens correct zijn.</p> <p>Ten slotte komt discriminatie door zowel stigma als stereotypering.</p>	
<b>TAKEN (legt duidelijk en precies uit wat lerenden moeten doen, het moet motiverend en interessant zijn en waar mogelijk moet het activiteiten omvatten die bijdragen aan de ontwikkeling van vaardigheden die ze in hun dagelijks leven zullen gebruiken. Er moeten richtlijnen worden gegeven voor de wijze waarop de bevindingen moeten worden gepresenteerd; Bijvoorbeeld kaarten, grafieken, essays, wanddisplays en diagrammen):</b>	
<p>In groepjes van drie wordt je gevraagd om deel te nemen aan een rollenspelactiviteit. Met deze rollenspelscenario's kun je culturele vooroordelen uit de eerste hand zien en aanvoelen en zien hoe je culturele vooroordelen kunt aanpakken terwijl het gebeurt.</p>	



**PROCES (reeks stappen en onderzoekstaken met behulp van vooraf gedefinieerde bronnen die overwegend webgebaseerd zijn, meestal in een klikbare vorm. Deze fase heeft meestal een of meer "producten" die lerenden aan het einde moeten presenteren. Deze producten vormen de basis van de evaluatiefase. Voor elke stap in het proces moet er ook een reeks links zijn opgenomen (3-4 per stap). Deze links kunnen video's, artikelen, blogs, webpagina's, enz zijn die de leerlingen kunnen bezoeken om hen te helpen de taak te voltooien. Links moeten worden ingebed in de WebQuest naar sites, pagina's, databases, zoekmachines enzovoort.):**

**Stap 1:** Bekijk onderstaande rollenspelscenario's.

**Scenario 1:** een jongen wil hinkelen met de meisjes op school tijdens de pauze. De meisjes zeggen echter dat hij moet voetballen met de andere jongen. Ze zeggen "Hinkelen is een meisjesspelletje. Jij moet voetbal spelen want dat is een spel voor jongens."

**Scenario 2:** een tienerjongen besluit zijn haar te laten groeien tijdens de zomer want hij denkt dat dit er cool uitziet. Als hij naar school terugkeert, lachen zijn vrienden hem uit en zeggen, "Enkel meisjes hebben lang haar, stop met zo raar te doen."

**Scenario 3:** een meisje wil bij het voetbal team gaan. Er is echter slechts 1 team in de omgeving, een jongensteam. Ze gaat naar de training en de coach zegt tegen haar: "Misschien kan je best naar huis gaan en met je poppen spelen. Je kan gekwest raken door met jongens te spelen."

**Scenario 4:** een Ierse man verhuist naar Pakistan en vindt zijn geloof in de Islam. Hij wil zich naar de Islam bekeren maar krijgt te horen dat "Ierse mensen verondersteld worden Katholiek te zijn. Bovendien is de Islam een geweldadige religie."

**Stap 2:** Selecteer in je groep van drie een van de vier scenario's om te spelen.

**Stap 3:** Elke groep moet de tijd nemen om het gekozen scenario te oefenen. Elk groepslid moet deelnemen aan het scenario om een goed inzicht te krijgen in de leerresultaten van de activiteit.

**Nuttige links om te gebruiken:**

[Role-Playing](#)

[Role Playing and role play games process and tips](#)

**Stap 4:** Elke groep wordt vervolgens gevraagd om hun scenario te spelen voor de rest van de groepen.



**Stap 5:** Nadat elk scenario is uitgevoerd, zullen andere groepen beschrijven welk type culturele vooringenomenheid wordt getoond en de impact bespreken die dit kan hebben op het personage (en) in het scenario.

**Nuttige links om te gebruiken:**

[Understanding Cultural Bias: 3 Examples of Cultural Bias](#)

**Stap 6:** Als vervolgvactiviteit zal elke groep praktische oplossingen uitwerken om culturele vooroordelen in deze situaties te beheersen. De groepen zullen dan worden gevraagd om dezelfde scenario's opnieuw uit te voeren en de oplossingen toe te voegen.

**Nuttige links om te gebruiken:**

[What is cultural bias and why you need to avoid it](#)

**EVALUATIE (zelfevaluatie, vergelijken en contrasteren van wat de leerlingen hebben geleerd, feedback geven aan de trainer over hoe ze zich voelen, wat ze hebben geleerd. Het omvat ook het voltooien van een korte quiz of spel op Kahoot om hun nieuwe kennis en vaardigheden te testen):**

	Ja	Enigszins	Nee
Ik heb een beter begrip gekregen van culturele vooroordelen door deel te nemen aan een rollenspelactiviteit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ik heb geleerd om culturele vooroordelen te identificeren door middel van dit rollenspelscenario.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ik kan nu oplossingen bedenken om situaties met culturele vooroordelen te vermijden/voorkomen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ik ben me meer bewust van hoe situaties met culturele vooringenomenheid kunnen optreden na het voltooien van deze activiteit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Ik ben het ermee eens dat iedereen de verantwoordelijkheid heeft om culturele vooringenomenheid te voorkomen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ik vond het leuk om door deze activiteit te leren over culturele vooroordelen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ik heb goed gewerkt en nam volledig deel aan deze activiteit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Als onderdeel van deze WebQuest, als een zelfbeoordelingsoefening, wordt deelnemers gevraagd om een korte zelfreflectie te voltooien met antwoorden: ja, enigszins of nee.

**CONCLUSIE (biedt de gelegenheid om de ervaring samen te vatten, om reflectie over het proces aan te moedigen, om het geleerde uit te breiden en te generaliseren, of een combinatie hiervan. Stel vragen voor die een trainer in een discussie met de ganse klas zou kunnen gebruiken om een WebQuest te debriefen):**

Gefeliciteerd! U en uw team hebben met succes een rollenspelactiviteit uitgevoerd om culturele vooroordelen te identificeren en te voorkomen / voorkomen. Door deze rollenspelscenario's te doen, kunt u zien hoe gemakkelijk en vaak culturele vooroordelen in uw dagelijks leven kunnen voorkomen.

We moeten allemaal samenwerken zodat we kunnen helpen een positieve impact te hebben op het aanvaarden van diverse culturen in plaats van de negatieve die momenteel zo duidelijk in de samenleving voorkomt.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



# CQ+

## De-escalating Polarisation in Europe



USTANOVA ZA  
OBRAZOVANJE  
ODRASLIH | ADULT  
EDUCATION  
INSTITUTION



POSTAL 3



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

