



# Il mio pregiudizio culturale

**CB-01**

WebQuest



**CQ<sup>+</sup>**

De-escalating Polarisation  
in Europe



<b>TEMA ASSEGNATO:</b> Il mio pregiudizio culturale (CB-01)	
<b>TITOLO DELLA WEBQUEST:</b>	
<b>INTRODUZIONE (Si tratta di fornire informazioni di base sull'argomento e, spesso, introduce il vocabolario e i concetti chiave che gli studenti dovranno comprendere per completare le attività. Dovrebbe presentare uno scenario e un contesto per svolgere le attività nel WebQuest e dovrebbe essere divertente, coinvolgente e creativo in modo da attirare gli studenti):</b>	
Sai cosa è il pregiudizio culturale. Ma quali sono le sue conseguenze?	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Stigma</li><li>• Stereotipi</li><li>• Discriminazione</li></ul>	
Il pregiudizio culturale crea uno stigma nei confronti di coloro che provengono da culture diverse, di conseguenza si etichettano negativamente questi gruppi. Questo comporta spesso che vengano percepiti in una luce negativa dal pubblico.	
Il pregiudizio culturale genera stereotipi nei confronti di diversi gruppi culturali.	
Creando delle ipotesi di una cultura su un'altra che potrebbero non essere nemmeno corrette.	
Infine, la discriminazione deriva sia dallo stigma che dagli stereotipi.	
<b>ATTIVITÀ (spiega in modo chiaro e preciso ciò che gli studenti devono fare, dovrebbe essere motivante e interessante e, ove possibile, includere delle attività che contribuiscano allo sviluppo di competenze che utilizzeranno nella loro vita quotidiana. Dovrebbero essere fornite delle indicazioni su come presentare i risultati; Ad esempio, mappe, grafici, saggi, espositori da muro e diagrammi):</b>	
In gruppi di tre, ti viene chiesto di prendere parte a un gioco di ruolo. Questi giochi di	



ruolo ti consentono di assistere e percepire i pregiudizi culturali in prima persona e come poterli gestire mentre si verificano.

**PROCEDIMENTO (Passaggi e attività di ricerca utilizzano fonti predefinite che sono prevalentemente basate sul Web, di solito in forma cliccabile. Questa fase ha di solito uno o più "prodotti" che gli studenti dovrebbero presentare alla fine. Questi prodotti costituiscono la fase di valutazione. Per ogni fase ci dovrebbe essere anche una serie di links (3-4 per passaggio). Questi links dovrebbero essere video, articoli, blog, pagine web, ecc. che gli studenti possono visitare come aiuto per completare l'attività.**

**I links dovrebbero essere inseriti nel WebQuest a siti, pagine, database, motori di ricerca ecc.**

**Step 1:** Apri/stampa il documento fornito [qui](#) con gli scenari del gioco di ruolo.

**Step 2:** Nel tuo gruppo di tre, seleziona uno dei quattro scenari da interpretare.

**Step 3:** Ogni gruppo dovrebbe prendersi del tempo per provare lo scenario scelto.

Ogni membro del gruppo deve prendere parte allo scenario per avere una buona comprensione dei risultati di apprendimento dell'attività.

**Link da poter utilizzare:**

[Role-Playing](#)

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

**Step 4:** Ad ogni gruppo verrà chiesto di recitare la propria scena di fronte agli altri gruppi.

**Step 5:** Dopo che ogni scena è stata realizzata, gli altri gruppi descriveranno quale tipo di pregiudizio culturale è stato esibito e discuteranno sull'impatto che potrebbe avere sui personaggi.

**Link da poter utilizzare:**

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

**Step 6:** Come attività di follow-up, ogni gruppo fornirà delle soluzioni pratiche per gestire



i pregiudizi culturali in queste situazioni. Ai gruppi verrà chiesto di recitare nuovamente gli stessi scenari, aggiungendo le soluzioni.

**Link da poter utilizzare:**

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

**VALUTAZIONE (autovalutazione, confrontare e constatare ciò che gli studenti hanno imparato (conoscenze e abilità), dando un riscontro al formatore su come si sentono dopo l'esperienza).**

**Come parte di questa WebQuest, come esercizio di autovalutazione, ai partecipanti verrà chiesto di completare una breve auto-riflessione sul questionario seguente usando le risposte: sì, abbastanza o no.**

	<b>Sì</b>	<b>Abbastanza</b>	<b>No</b>
Capisco meglio i pregiudizi culturali dopo l'attività del gioco di ruolo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ho imparato a identificare i pregiudizi culturali attraverso la scena del gioco di ruolo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ora posso creare delle soluzioni per evitare / prevenire situazioni di pregiudizio culturale.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sono più consapevole di come possono verificarsi situazioni di pregiudizio culturale dopo aver completato questa attività.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sono d'accordo che tutti hanno la responsabilità	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



di prevenire i pregiudizi culturali.			
Mi è piaciuto conoscere i pregiudizi culturali attraverso questa attività.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ho lavorato bene e ho partecipato con il massimo delle mie capacità a questa attività.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**CONCLUSIONE (offre l'opportunità di riassumere l'esperienza, incoraggia la riflessione sullo svolgimento, sviluppa e sintetizza ciò che è stato appreso, o una combinazione di questi. Suggerisce domande che un formatore potrebbe utilizzare in una discussione di per fare un resoconto di un WebQuest):**

Congratulazioni! Tu e la tua squadra vi siete impegnati con successo nel gioco di ruolo per identificare ed evitare/prevenire pregiudizi culturali. Facendo queste scene è possibile vedere quanto facilmente e spesso i pregiudizi culturali possono accadere nella vita quotidiana.

Dobbiamo lavorare tutti insieme per avere un approccio positivo verso le culture diverse invece di quello negativo che sta accadendo attualmente nella società.



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



# CQ<sup>+</sup>

## De-escalating Polarisation in Europe



USTANOVA ZA  
OBRAZOVANJE  
ODRASLIH | ADULT  
EDUCATION  
INSTITUTION



POSTAL 3



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

