

# Verantwoordelijkheid Dag 2 • Onderzoek

**RAK-definitie:** Verantwoordelijkheid is betrouwbaar zijn om de dingen te doen die van je worden verwacht of vereist.

In deze les leren leerlingen meer over wat professor en onderzoeker Dan Ariely 'fudge-factoren' noemt en hoe deze fudge-factoren ervoor zorgen dat onze hersenen liegen, bedriegen of onverantwoordelijk zijn zonder dat we het beseffen. Het is het tegenovergestelde van zelfdiscipline dat we op dag 1 bespraken. In plaats daarvan lijkt de fudge-factor ons toestemming te geven om onverantwoordelijke beslissingen te nemen en ons daar goed bij te voelen. Vandaag bespreken we wat die fudge-factoren zijn, zodat we erop kunnen letten en ze kunnen corrigeren.

## Wekelijkse doelstellingen

Studenten zullen:

- ☐ Analyseer zowel persoonlijke als zakelijke verantwoordelijkheden.
- ☐ Evalueer hun gemeenschap door de lens van verantwoordelijkheid.

## Middelen / materialen

- ☐ **VIDEO:** De Fudge-factor (1:41)
- ☐ Als je geïnteresseerd bent, kun je andere video's met het werk van Dan Ariely bekijken/tonen. (On)eerlijkheid: de waarheid over leugens is lang maar erg goed gedaan. Er zijn ook TedTalks van Ariely die je misschien interessant vindt.

## Reflecteren / Beoordelen

**Leveringen:**

- ☐ Dagelijkse deelnamepunten
- ☐ **Verantwoordelijkheid**  
**Journalpost:** Met welke "fudge-factor" worstelt u het meest? Wat kunt u doen om op dit gebied wat meer verantwoordelijkheid te nemen en uw besluitvorming niet zozeer te laten beïnvloeden door de fudge-factor?

## Deel

**Discussie starters:**

- Beschouw je jezelf als een goed en fatsoenlijk persoon?
- Heb je ooit een leugen verteld of iets bedrogen?
- Als we goede en fatsoenlijke mensen zijn, waarom liegen of bedriegen we dan?



## Inspireren

Ons vermogen om oneerlijk te zijn (liegen of bedriegen, al is het maar een klein beetje) is afhankelijk van wat professor en onderzoeker gedragseconomie, Dan Ariely, de **fudge-factor**.



**Horloge:** [De Fudge-factor](#)

**Bespreken:**

- ☐ Wat betekent de term "fudge-factor"?
- ☐ Hier zijn de 10 dingen die van invloed zijn op onze fudge-factoren:
  1. Iedereen doet het
  2. Belangenconflicten
  3. Ik doe niemand pijn
  4. Liegen voor anderen
  5. creativiteit
  6. Gebrek aan toezicht
  7. Sociale normen
  8. Vermoeidheid
  9. Afstand van de misdaad
  10. Zelfbedrog
- ☐ Welke van deze dingen resoneren jou het meest? Waardoor je het gevoel krijgt dat het oké is om te liegen of iets te bedriegen?

## Machtigen

**Rollenspel en discussie:**



Selecteer gewillige deelnemers om de volgende situaties na te spelen (als niemand bereid is of als je weinig tijd hebt, kun je elk scenario gewoon lezen). Elk scenario vertegenwoordigt een van de fudge-factoren. Laat de geselecteerde leerlingen de situatie voor de klas naspelen. Kijk of de andere leerlingen dat kunnen **A**) identificeer de fudge-factor die wordt beschreven/getoond, en **B**) bespreken wat de verantwoordelijke beslissing werkelijk is (vergeleken met wat er is

gebeurd).

Voortgezet...

1. Een studentals eerste periode sms'te de antwoorden op de geschiedenisquiz, en nu bedriegt iedereen, dus jij ook. **(Iedereen doet het)**
2. Mevrouw Smith is de opzichter van de school die een schilder moet inhuren om alle klaslokalen opnieuw te schilderen, maar heeft een zeer beperkt budget. Schilder Dan is de neef van mevrouw Smith. Als alle verbodingen binnenkomen, is die van Painter Dan de hoogste en overschrijdt het budget. Andere lokale bedrijven zijn bereid om de school voor minder en binnen het budget te schilderen. Mevrouw Smith huurt Painter Dan toch in. **(Belangenverstrengeling)**
3. U mag uw hond niet meenemen in de stadsbus, tenzij het een gecertificeerde hond voor emotionele steun (ESD) is. Bij jouw hond is dat niet het geval, maar je snapt niet waarom hij niet mag rijden. Je pup gedraagt zich goed en het is te ver om vanuit je appartement naar het centrum te lopen. Zonder bus zit je vast in je buurt. Dus je bestelt online een "emotionele steunhond" -vest en trekt het haar aan, zodat mensen aannemen dat ze een ESD is. De buschauffeur twijfelt er nu niet eens meer aan. **(ik doe niemand pijn)**
4. Je collega Sam is nieuw en leert nog steeds de kneepjes van het vak in de buurtwinkel waar jullie beiden werken. Je baas is echter niet erg begripvol en raakt gemakkelijk gefrustreerd, zelfs in het bijzijn van klanten. Sam zou de snacks hebben bijgevuld, maar deed dat niet omdat hij een klant aan het helpen was met een probleem aan de pomp. Als Sam weer binnenkomt, zie je dat je baas op het punt staat te ontploffen over de snackkwestie. Je komt tussenbeide en zegt dat je tegen Sam hebt gezegd dat je de snacks zou gaan aanvullen, maar dat je het bent vergeten, en dus is het jouw schuld dat ze bijna op zijn. **(Liegen voor anderen)**
5. Je vrienden vinden het geweldig als je verhalen vertelt over dingen die je overkomen, omdat je ze altijd interessant maakt, ook al zijn ze niet helemaal waar. Het is net als wanneer je opa zijn vissersverhalen vertelde waarin de vissen altijd een beetje groter waren dan ze in werkelijkheid waren. **(creativiteit)**
6. Na school moet je al je huiswerk en een klusje doen voordat je gaat gamen, maar er is nooit iemand thuis, dus je speelt natuurlijk voordat je werkt. Hoe zouden je voogden dat ooit weten? **(Gebrek aan toezicht)**
7. De maximumsnelheid is 55, maar mensen rijden bijna altijd 60. Eigenlijk rijd je zelden precies de maximumsnelheid. Je bent altijd een beetje voorbij. **(Sociale normen)** *(Dit voorbeeld zou ook "Iedereen doet het" kunnen zijn, maar het is zo gewoon dat het beter in de sociale normen past.)*
8. Je past op vier wilde kinderen. Het is een vrijdagavond en je had die dag een enorme reeks toetsen waarvoor je de afgelopen week de meeste nachten tot 01.00 uur opbleef om voor te studeren. Bovendien heb je de volgende dag een basketbaltoernooi waar je zenuwachtig voor bent en een pianorecital op zondag waar je nog niet klaar voor bent. De kinderen willen de hele nacht films kijken en junkfood eten. De ouders vroegen om geen tv te kijken, maar te spelen. Je bent nu te moe en uitgeput om met deze kinderen te spelen, dus laat je ze tv kijken. **(Vermoeidheid)**
9. Je maatje werkt bij een fastfoodrestaurant. Ze mogen één maaltijd per dienst eten. Regelmatig haal je hem op als hij klaar is zodat je lekker kunt rondhangen. Ook al heeft hij zijn gratis maaltijd al gegeten, hij veegt 4-5 hamburgers en geeft je er een paar. Je voelt je hier niet slecht over, want jij was niet degene die de hamburgers nam. **(Afstand van de misdaad)**
10. Je bent regelmatig 15 minuten te laat voor afspraken, praktijk, school, noem maar op; je kunt het nooit ergens op tijd halen. Maar je voelt je er niet slecht over, want je bent verder een goed mens en te laat komen is niet het ergste van de wereld. Tenminste jij *Doenuiteindelijk* verschijnen.

(zelfbedrog)