

QUESTIONING MIGRATIONS



FICHE PEDAGOGIQUE KIT #1

JOURNEE DECOUVERTE



Introduction aux politiques migratoires européennes

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- 1.Établir un vocabulaire commun de la migration
- 2.Réfléchir aux facteurs d'attraction ("push") et d'éloignement ("pull") et à la diversité des processus migratoires.
- 3.Comprendre les politiques migratoires au niveau de l'Union Européenne et au niveau national et leurs interactions.
- 4.Re/Déconstruire le discours dominant et l'impact des médias sur la migration.
- 5.Encourager l'engagement des jeunes et leur participation citoyenne.

> PARTICIPANT.ES

Jeunes entre 16 et 30 ans.

Nombre de participant.e.s :

Minimum 5 / Maximum 30

**Ces recommandations sont formulées et à adapter en fonction du contexte, des besoins et des opportunités de chaque organisation et chaque public.*

> DUREE

Entre 6 et 7 heures.

**Cet atelier peut être tenu en une journée ou divisé en 3 sessions de 1h30 (sans prendre en compte le temps nécessaire à l'introduction, les exercices de brise-glace, energizers pauses, débriefs et évaluation).*



SESSION #1 —> 1h30

Partie 1 : DÉFINIR UN VOCABULAIRE COMMUN SUR LES MIGRATIONS -> 30'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Clarifier le sens des concepts clés autour des sujets de la migrations : "Migrant.e", "Réfugié.e", "Demandeur.se d'asile", "Citoyen.ne".
- Constituer un vocabulaire commun de la migration.
- Avoir une meilleure compréhension des concepts clés liés à la migration afin de les utiliser de façon critique et responsable.

> FACILITATEUR.ICES

Minimum 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s

> MATERIEL

- Papier
- - Stylos et crayons de couleur
- - Les définitions officielles des concepts-clés : "Migrant.e", "Réfugié.e", "Demandeur.se d'asile", "Citoyen.ne"

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

20'

- 1/ Séparer les jeunes en groupes, en fonction du nombre de participant.e.s, leur demander de se diviser en équipes de 3 à 4 personnes.
- 2/ Distribuer l'ensemble des termes (vous pouvez utiliser ces cartes) à chaque équipe.
- 3/ Chacune des équipes a 10 minutes pour tenter d'écrire une définition de chacun des termes.
- 4/ Après 10 minutes, demander aux participant.e.s de partager leurs définitions, et de créer une discussion brève de groupe.
- 5/ Après la discussion, leur donner les définitions officielles des concepts clés.

DEBRIEF

10'

- Discuter durant 10 minutes de ce qui a été écrit :
- Les idées derrière les définitions.
 - D'où viennent ces définitions ?
 - Qu'est ce qui a influencé ces choix de définition ?



Partie 2 : Quelles sont les raisons de migrer ? - > 20'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Améliorer la compréhension des questions liées aux facteurs d'attraction ("push") et d'éloignement ("pull") de la migration.
- Faire émerger une pensée critique des causes et conséquences de la migration.

> FACILITATEUR.ICES

Minimum 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s

> MATERIEL

- Paperboards
- Alphabet dans la langue utilisée pour l'atelier
- Stylos et crayons de couleurs

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

5'

Le/la facilitateur.ice écrit sur un paperboard (autant de paperboards que d'équipes) (possibilité d'utiliser cet abécédaire) l'alphabet.

Les jeunes se divisent à nouveau en équipes, nouvelles équipes (dans la mesure du possible). Le/la facilitateur.ice donne les instructions.

5'

Chaque équipe a 5 minutes pour identifier le plus de facteurs d'attraction et d'éloignement possibles pour chaque lettre de l'alphabet (exemple : a = argent / b : bonheur / c : climat ... g : guerre ...).

Après 5 minutes, le/la facilitateur.ice sonne la cloche. Les groupes partagent leurs idées. Le/la facilitateur.ice peut corriger ou expliquer certains des choix.

Le groupe ayant trouvé le plus de facteurs gagne la l'épreuve.

DEBRIEF

10'

Engager une conversation sur les raisons de migrer, volontaire ou involontaire.



Partie 3 : Diversité des migrations, diversité des parcours -> 30'

Activité : Le pas en avant

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Matérialiser visuellement les inégalités d'accès aux droits fondamentaux.
- Sensibiliser et susciter une prise de conscience sur ce que ça signifie d'être d'une certaine origine, genre, âge, culture ... et encourager les participant.e.s à se mettre dans la peau de quelqu'un.e d'autre.
- Stimuler la conversation et affronter la question des représentations et des préjugés. C'est à chaque participant.e de décider de faire un pas en avant ou non.

> FACILITATEUR.ICES

Minimum 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s

> MATERIEL

- Autant de cartes rôles que de participant.e.s
- 1 liste de situations/contexte
- La liste des affirmations à lire durant l'atelier
- 1 grand espace silencieux

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

20'

Le.la facilitateur.ice distribue un rôle à chacun.e des participant.e.s. *Le même rôle peut être distribué à plusieurs participant.e.s.*

Le.la facilitateur.ice explique les instructions et demande à chaque participant.e de fermer les yeux et d'imaginer durant 1 à 2 minutes la vie que peut avoir leur personnage.

Lire à voix haute les affirmations. Les participant.e.s avancent d'un pas si leur réponse est OUI à l'affirmation énoncée, ou ne bougent pas sur leur réponse est NON à l'affirmation.

> Les rôles doivent être contextualisés en fonction du contexte socio-politique ou économique de chaque pays.

DEBRIEF

20'

Une fois toutes les affirmations lues, et les participant.e.s conscient.e.s de leur position dans l'espace en comparaison aux autres, le.la facilitateur.ice pose les questions suivantes :

(le.la facilitateur.ice peut choisir de révéler les rôles à la fin ou durant l'atelier) :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque les autres avançaient et vous non ? Qu'avez-vous ressenti dans la situation opposée ?
- Comment vous-êtes vous senti.e.s dans la peau du personnage que vous aviez ?
- Avez-vous ressenti.e de l'injustice ? De l'inégalité ? À quel moment précisément ?



SESSION #2 —> 1h30

Partie 1 : Définir un vocabulaire commun de l'Europe

-> 15'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Avoir une meilleure compréhension de la communauté européenne, de la constitution des institutions principales et des corps de l'Union Européenne.

> FACILITATEUR.ICES

Minimum 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s

> MATERIEL

Cartes à distribuer :

- Union Européenne
- Europe
- Espace Schengen
- Zone Euro

Cartes avec les dates clés et évènements clés de la constitution de l'Union Européenne ; de l'Espace Schengen ; de la Zone Euro ; de l'Europe.

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Les participant.e.s se divisent en équipes de 3 à 4 personnes.

Le/la facilitateur.ice donne les cartes des différentes zones de l'Europe aux participant.e.s et leur demande de faire matcher les cartes et les noms de ces zones.

Cartes à distribuer : Union Européenne, Europe, Espace Schengen, Zone Euro

Si les participant.e.s sont déjà sensibilisé.e.s, vous pouvez leur distribuer ces cartes également.

- UE / 1992 / 27 membres / Traité de Maastricht
- Espace Schengen / 1985 / 27 membres / EFTA
- Europe / 7000-8000 A J.-C. / 50 pays / Nom d'origine
- Zone Euro / 1999 / 20 membres / Dernière entrée Croatie (2023)

Les participant.e.s partagent leurs résultats.

10'

DEBRIEF

Correction et débrief du contexte de chaque zone identifiée durant l'activité, les tenants et aboutissants de chaque zone.

5'



Partie 2 : Levée des représentations

-> 15'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Favoriser la pensée critique et le débat autour des représentations des politiques migratoires nationales (focus sur le pays où se tient l'atelier) et de l'UE.

> FACILITATEUR.ICES

1 ou 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s. Les participant.e.s doivent avoir accès à Internet ou partager leur téléphones portables.

> MATERIEL

- Un ordinateur avec accès à Internet
- Vidéoprojecteur (cela peut être adapté au contexte de chaque organisation/atelier)

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

10'

Les participant.e.s sont invité.e.s à partager leur réflexions et ressentis à travers un lien sur leur téléphone portable :

1. Quelles sont vos représentations de la politique migratoire de l'UE ?

1. Quelles sont vos représentations de la politique migratoire nationale ?

Une question après l'autre, les groupes vont pouvoir générer une nuage de mots (via [SLIDO](#) ou d'autres applications telles que [Kahoot](#), [Mentimeter](#)).

DEBRIEF

5'

Le/la facilitateur.ice débrief en fonction de ce qui a été écrit, demande les raisons de ces représentations, d'où elles viennent et pourquoi.



Partie 3 : _Rôles et responsabilités – Qui est responsable de quoi ?

-> 15'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Identifier les responsabilités en fonction des compétences des États membres de l'UE au niveau national et celles qui sont au niveau de l'UE.
- Se familiariser avec les rôles des acteur.ice.s et institutions impliqué.e.s dans les différents champs (d'action) politiques de la migration.

> FACILITATEUR.ICES

1 ou 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s.

> MATERIEL

- 1 feuille (du tableau des rôles et responsabilités) pour chaque équipe
- Stylos, crayons
- Un paperboard pour afficher les réponses de chaque équipe puis les réponses définitives.

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

10'

Les participant.e.s sont divisé.e.s en équipes.

Le.la facilitateur.ice donne à chaque équipe certaines responsabilités concernant les politiques migratoires inscrites sur des feuilles (cartes déjà prêtes).

Les participant.e.s auront 5 minutes pour discuter quelles sont les responsabilités de l'État et celles de l'UE. Iels peuvent également remplir le tableau ci-contre directement.

Après cette discussion, sur un grand paperboard, le.la facilitateur.ice affiche les réponses et débriefs avec les jeunes.

Finalement, le.la facilitateur.ice aide à identifier les institutions/structures en charge de chaque responsabilité/rôle (réponses ici). Cela doit être adapté au contexte national du pays où l'activité a lieu. Par exemple en France, l'OFII, l'OFPRA etc.

DEBRIEF

5'

Engager une conversation autour de l'activité à travers ces 2 questions ouvertes : 1/ Sont-ils à l'aise par rapport à leurs connaissances sur le sujet ? 2/ Quelles sont les causes et les conséquences de cette répartition des rôles et responsabilités ?



Partie 4 : Débat mouvant -> 45'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Encourager les participant.e.s à débattre.
- Créer un espace bienveillant de pour l'expression de chacun.e.
- Exercer ses compétences orales devant un public et savoir défendre ses opinions.
- Confronter sa compréhension des questions actuelles sur la migration dans l'UE sur le plan personnel et collectif.

> FACILITATEUR.ICES

1 ou 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s.

> MATERIEL

- Préparer les questions du débat mouvant.
- Inscrire sur 2 feuilles "D'accord"/"Pas d'accord" pour partager le débat.

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

35'

Demander aux participant.e.s de se lever, et de se positionner au milieu de la salle. D'un côté de la salle, poser la feuille "D'accord" et de l'autre côté de la salle la 2e feuille "Pas d'accord".

Expliquer aux participant.e.s qu'ils devront se positionner dans la salle en fonction de leur réponse aux questions posées.

Demander aux participant.e.s d'expliquer leur position. Préciser qu'ils peuvent se déplacer et changer de position si iels ont été convaincu.e.s par un argument du.de la locutrice. Par ailleurs, les participant.e.s peuvent également se positionner au milieu, ou à proximité du groupe avec lequel iels se sentent le plus en accord.

- Vous sentez-vous directement impacté.e par les politiques migratoires de l'UE?
- Pensez-vous pouvoir impacter les politiques migratoires de l'UE ?
- Êtes-vous d'accord avec les politiques migratoires actuelles de l'UE ?
- Tous.tes les étudiant.e.s devraient avoir le droit d'étudier où iels veulent au sein de l'UE.
- Les frontières de l'UE devraient être plus flexibles pour tous les types de migrations.
- Les pays de l'UE doivent s'entraider pour l'accueil des migrant.e.s.
- Accorder le droit d'asile au sein des frontières de l'UE doit être seulement régulé par l'UE.
- Vous considérez-vous comme Citoyen.ne Européen.ne ?
- Voter aux élections de l'UE est utile.

DEBRIEF

10'

ESPACE LIBRE !

Les laisser discuter entre eux.elles, seulement faciliter la conversation pour factoriser le débat.



SESSION #3 —> 1h30

Partie 1 : Impact des médias -> 40'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Encourager la discussion et renforcer la pensée critique par rapport à l'usage/mésusage des médias.
- Repenser l'usage du contenu multimédia sur les réseaux sociaux et dans la presse.
- Développer ses compétences d'analyse critique.

> FACILITATEUR.ICES

1 ou 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s.

> MATERIEL

- Images de presse
- Feuilles
- Rubans de papier, colle, stylos
- Punaises ou scotch ou patafix pour fixer les images au mur

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

10'

Demander aux participant.e.s de se diviser en équipes de 3 à 4 personnes (en fonction du nombre de participant.e.s). Sur un mur, fixer les 4-5 images de presse (extraites d'articles) pour que tout le monde puisse les voir, et demander aux participant.e.s d'imaginer le titre de l'article dont est issue chaque image.

10'

Demander aux participant.e.s de fixer leurs titres (l'un péjoratif, le second mélioratif) sous les images et leur donner un moment pour observer les titres proposés par les autres équipes.

DEBRIEF

20'

Le/la facilitateur.ice engage la conversation avec les mots clés des titres pour discuter des idées et représentations qui ont émergées. Au cours de la conversation, le/la facilitateur.ice doit mettre en avant les raisons pour lesquelles nous avons ces représentations, d'où viennent-elles, les stéréotypes derrière, entre autres.

Il est nécessaire de parler de ce qui est ressorti de l'activité et de ce que les participant.e.s ont appris :

- Combien d'interprétations y'avait-il de chaque image ?
- Est-ce que différentes personnes ont remarqué différents éléments par rapport à la même image ?
- À quel point les stéréotypes influencent l'interprétation des images ?
- Comment les journalistes utilisent les images pour véhiculer de l'information, susciter des émotions, provoquer de la sympathie ?



Partie 2 : Clash tes fake news sur la migration

-> 20'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Encourager la pensée critique pour confronter les préjugés sur la migration et leur usage dans les médias.
- Souligner les différentes sources d'informations des jeunes, et celles utilisées par les médias mainstream.
- Mieux comprendre l'importance des sources d'information et comment elles sont utilisées.
- Fournir aux participant.e.s des conseils et astuces et des sources d'informations fiables pour améliorer la qualité de leur recherche d'informations sur internet.
- Améliorer leur capacité à identifier les fake news et sources de désinformations.

QUESTIONING
MIGRATIONS 

> FACILITATEUR.ICES

1 ou 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s.

> MATERIEL

- Préparer le Kahoot (déjà prêt ici) (ou autre application) avec des VRAI/FAUX
- Téléphone portable ou ordinateur avec un accès à Internet pour chaque groupe
- Un espace de travail calme.

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

10'

La salle est mise en place comme un plateau de télévision, avec un.e animateur.ice au milieu, et les équipes face à lui.elle.

Lors de la constitution des équipes, chacune détermine la personne qui agira comme *buzzer*, et le son qu'ils devront faire dès qu'ils souhaiteront répondre.

Le.la facilitateur.ice donne les règles du jeu :

- le.la énoncera des affirmations et les équipes devront *buzzer* pour donner leur réponse (VRAI ou FAUX)
- La première équipe qui buzze, répond : si la réponse est bonne = 1 point pour l'équipe / si la réponse est fautive = une autre équipe répond.
- Après chaque réponse, le.la participant.e qui aura répondu devra expliquer pourquoi cette réponse, et où est ce qu'il l'a entendu.

Le.la facilitateur.ice inscrit les sources d'informations sur des post-it et les organise de façon à ce que les différentes sources d'informations soient regroupées en "patates" et mises en avant pour les jeunes.

Les X premières questions sont posées à voix haute.

Pour les X dernières questions, le.la facilitateur.ice donne aux équipes un peu de temps pour aller trouver les réponses sur Internet etc et écrire leur source d'information.

Pour chaque question et réponse, le.la facilitateur.ice demande aux participant.e.s quelle est la principale idée fautive qui a été "clashée".

→ **KAHOOT, en ligne**

Même organisation des équipes excepté les questions qui seront répondues en ligne. Le.la facilitateur.ice doit prendre le temps après chaque question de demander aux participant.e.s à propos de leur source d'informations.

DEBRIEF

10'

Le débrief est libre mais à pour objectifs de :

1. Faire comprendre à chacun.e l'importance des sources d'informations utilisées.
2. Fournir aux participant.e.s des conseils et astuces, et des sources d'informations fiables pour améliorer la qualité de leur recherche d'informations sur internet.



Partie 3 : S'engager à agir -> 30'

REGARDE TES PAS – FRESQUE COLLECTIVE

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Développer la créativité et la confiance en soi.
- Développer et encourager le travail d'équipe et l'intelligence émotionnelle.
- Méditer sur ses représentations individuelles/communes sur la migration en Europe.
- Encourager les participant.e.s à s'imaginer agir et être impliqué.e sur la question.

> FACILITATEUR.ICES

1 ou 2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s.

> MATERIEL

- Paperboard vierge pour chaque équipe
- Couleur, stylos, crayons ...

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

15'

Laisser un peu de temps de réflexion à chaque participant.e à propos de ce qui a été vu et appris durant la journée et l'engagement qui peut être pris par chacun.e, sur les plans individuel et collectif.

Sur fond vierge libre, demander aux participant.e.s de dessiner/écrire, faire un collage de leurs réflexions. L'œuvre artistique collective sera exposée plus tard à la fin de l'atelier.

L

DEBRIEF

15'

C'est la dernière activité de l'atelier "Discovery Day". Il est essentiel d'ouvrir un espace de conversation libre et bienveillant pour s'exprimer. Le début de ce débrief se focalise plus sur la dernière session, puis d'amorcer un débrief global sur les trois sessions.

