

QUESTIONING MIGRATIONS



KIT DI SCHEDE PEDAGOGICHE#1

DISCOVERY DAY



Introduzione alla politica migratoria europea

> OBIETTIVI EDUCATIVI

1. Stabilire un vocabolario comune sui temi connessi alla migrazione.
2. Riflettere sui fattori di spinta e di attrazione e sulla diversità dei processi migratori.
3. Capire meglio le politiche sulla migrazione nell'Unione Europea e a livello nazionale e le loro connessioni.
4. De/Ricostruire le narrative dominanti e l'impatto dei media sul tema della migrazione.
5. Incoraggiare il coinvolgimento dei giovani nel processo decisionale e la partecipazione civica attiva su temi legati alla migrazione

> PARTECIPANTI

Ragazzi tra i 16 e i 30 anni.
Numero di partecipanti: Minimo 5 persone / massimo 30 persone.
**Queste raccomandazioni sono soggette al contesto, alle esigenze e alle opportunità di ciascuna organizzazione e del pubblico.*

> DURATA

6/7 ore
**Questo workshop può essere svolto in un'unica giornata o suddiviso in tre sezioni da 1h30 (senza considerare il tempo necessario per l'introduzione, gli esercizi per rompere il ghiaccio, gli energizzanti, le pause, il debriefing e la valutazione).*



SESSIONE #1 —> 1h30

Parte 1 : Definire un vocabolario comune sulle migrazioni -> 30'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Chiarire il significato di concetti chiave sul soggetto della migrazione: « Migrante », « Rifugiato », « Richiedente Asilo » e « Cittadino ».
- Costruire un vocabolario comune sulla migrazione.
- Avere una comprensione migliore degli aspetti chiave riguardo la migrazione e come usarli in modo critico e significativo.

> FACILITATORI

Min. 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- Carta
- Matite e colori.
- Le definizioni accademiche dei concetti chiave.
"Migrante", "Rifugiato" "Richiedente asilo", "Cittadino"

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

20'

- 1/ Separare i ragazzi in gruppi, a seconda del numero di partecipanti, chiedere loro di fare gruppi da 3 o 4 persone.
- 2/ Distribuire tutti i termini a ciascun gruppo.
- 3/ Avranno 10 minuti per provare a scrivere una definizione per ogni termine.
- 4/ Dopo 10 minuti chiedere ai partecipanti di condividere la loro definizione e creare un breve gruppo di discussione.
- 5/ Dopo la discussione mostrare le definizioni accademiche dei concetti chiave.

RESOCONTO

10'

Discutere per 10 minuti su ciò che è stato scritto:

- Le idee alla base delle definizioni.
- Da dove quelle definizioni provengono.
- Cosa ha influenzato queste scelte?



Parte 2 : Quali sono i motivi che portano a migrare? -> 20'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Migliorare la comprensione di problemi riguardo i fattori di spinta e attrazione della migrazione.
- Promuovere un pensiero critico su cause e conseguenze della migrazione.

> FACILITATORI

Min. 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- Cartoncini
- Alfabeto della lingua usata nell'attività
- Penne e colori

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

5'

Il facilitatore scrive su un cartoncino (tanti cartoncini quante sono le squadre) l'alfabeto.

I giovani si dividono ancora una volta in squadre (cercare di formare squadre diverse da quelle dell'attività precedente). Il facilitatore dà le istruzioni.

5'

Ogni squadra avrà 5 minuti per identificare il maggior numero di fattori di spinta e di attrazione per la migrazione che riesce a trovare in relazione alle lettere dell'alfabeto (esempio: G = guerra, F = fame/felicità, C = clima/guerra civile ecc...).

Dopo 5 minuti il facilitatore suona una campanella. Le squadre condividono le loro idee. Il facilitatore può correggere o spiegare alcune scelte.

La squadra che trova il maggior numero di fattori vince.

RESOCONTO

10'

Aprire una discussione sulle ragioni che spingono a migrare che siano scelte (volontarie) oppure no (involontarie).



Parte 3 : Diversità di migrazioni, diversità di viaggi -> 30'

ATTIVITÀ: Il passo in avanti:

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Visualizzare materialmente le disparità nell'accesso ai diritti fondamentali
- Sensibilizzare su cosa significhi avere una certa origine, genere, età, cultura... e incoraggiare i partecipanti a mettersi nei panni di qualcun altro.
- Stimolare la discussione e affrontare la questione delle rappresentazioni e dei pregiudizi. È del tutto soggettivo per il partecipante se sta facendo un passo avanti o meno.

> FACILITATORI

1 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- Tante schede "profilo" quanti sono i partecipanti.
- Una lista delle situazioni/contesti.
- Una lista con le affermazioni da leggere durante l'attività.
- Uno spazio grande e silenzioso

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

20'

Il facilitatore distribuisce un ruolo per ciascuno dei partecipanti. **Lo stesso ruolo può essere distribuito a più partecipanti.**

Il facilitatore spiega le istruzioni e chiede ai partecipanti di chiudere gli occhi e di provare a immaginare per un paio di minuti la vita del personaggio che hanno. Leggere ad alta voce le affermazioni. I partecipanti avanzano di un passo se rispondono di SI all'affermazione o stanno fermi se la loro risposta è NO.

> I ruoli dovrebbero essere contestualizzati a seconda della situazione socio-politica ed economica di ogni nazione.

RESOCONTO

20'

Quando tutte le affermazioni sono state lette e i partecipanti hanno preso coscienza della loro posizione nello spazio rispetto agli altri, il facilitatore può chiedere ai partecipanti:

(Il facilitatore può scegliere se rivelare le schede del profilo alla fine o durante l'attività).

- Cosa avete provato quando gli altri andavano avanti e voi no? E cosa avete provato nella situazione opposta?
- Come vi siete sentiti a incarnare il personaggio che vi è stato assegnato sulla scheda del profilo?
- Avete provato una sensazione di ingiustizia? Disuguaglianza? In quale momento precisamente?



SESSIONE #2 —> 1h30

Parte 1 : Definire un vocabolario comune sull'Europa

-> 15'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Avere una migliore comprensione della Comunità europea e della costituzione delle principali istituzioni e organi dell'Unione Europea

> FACILITATORI

1 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

Mappe da distribuire : UE, Europa, Schengen, Eurozona

Carte con date ed eventi chiave della costituzione dell'Unione europea; Area Schengen; Eurozona ; Europa.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

10'

I partecipanti vengono divisi in gruppi di 3 o 4 persone.

Il facilitatore dà loro delle mappe di diverse aree dell'Europa e chiede loro di abbinare le mappe ai nomi di quelle aree.

Mappe da distribuire :

- EU
- Europa
- Area Schengen
- Eurozona

Se i partecipanti conoscono abbastanza bene l'argomento, si possono distribuire anche queste carte.

- UE / 1992 / 27 membri / trattato di Maastricht
- Area Schengen / 1985 / 27 membri / EFTA
- Europa / 7000-8000 a.C. / 50 nazioni / origine del nome
- Eurozona / 1999 / 20 membri / ultima entrata Croazia (2023)

I partecipanti condividono i loro risultati.

RESOCONTO

5'

RCorrezione e spiegazione del contesto di ogni area identificata durante l'attività, e i dettagli di ogni area.



Parte 2 : Aumentare le rappresentazioni - > 15'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

Promuovere il pensiero critico e il dibattito sulle rappresentazioni della politica migratoria dell'UE e nazionale (concentrandosi sul contesto nazionale in cui si svolge l'attività).

> FACILITATORI

11 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

I partecipanti dovrebbero avere accesso a internet, altrimenti possono condividere i propri telefoni.

> MATERIALE NECESSARIO

- Computer con accesso a internet
- Video proiettore (questo può essere adattato al contesto di ogni organizzazione/workshop)

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

10'

Ai partecipanti viene chiesto di condividere i loro pensieri e le loro sensazioni sull'utilizzo degli smartphones

1. Quali sono le vostre idee sulla politica migratoria dell'UE?
2. Quali sono le vostre idee sulla politica migratoria nazionale?

Una domanda dopo l'altra, i gruppi saranno in grado di creare una word cloud (usando SLIDO oppure altre applicazioni come Kahoot, Mentimeter).

RESOCONTO

5'

Il facilitatore spiega a seconda di ciò che è stato scritto, chiede i motivi per quelle rappresentazioni, da dove vengono e perchè



Parte 3 : Ruoli e responsabilità - chi è responsabile per cosa? -> 15'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Identificare le responsabilità che ricadono all'interno delle competenze degli stati membri dell'UE a livello nazionale e cosa viene deciso a livello di UE.
- Acquisire maggiore familiarità con i ruoli degli attori e delle istituzioni coinvolti nelle diverse aree politiche in relazione alla migrazione.

> FACILITATORI

1 or 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- Un foglio (che contenga la tabella dei ruoli e responsabilità) per ciascun gruppo.
- Penne o matite.
- Un cartellone per mostrare le risposte da ogni gruppo e quelle corrette.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

10'

I partecipanti vengono divisi in gruppi.
Il facilitatore dà ad ogni gruppo alcune responsabilità riguardo alla politica migratoria su cartoncini.
I partecipanti avranno 5 minuti per discutere se le responsabilità ricadano nella sfera degli stati o dell'UE.
Dopo questa discussione, su un grande cartellone, il facilitatore può visualizzare le risposte e fare un debriefing con i giovani.
Infine, il facilitatore aiuta a identificare le istituzioni/strutture su cui ricade ciascuna responsabilità e il loro ruolo. Questo dovrebbe essere adattato al contesto nazionale del Paese in cui si svolge l'attività. Ad esempio, in Francia l'OFII, l'OFPPA, tra gli altri.

RESOCONTO

5'

Aprire una discussione sull'attività, e porre una domanda aperta: 1/ Come si sentono a seconda della loro conoscenza della materia e 2/ cosa pensano siano le cause e le conseguenze di questa ripartizione di responsabilità e ruoli?



Parte 4 : Dibattito in movimento -> 45'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Incoraggiare i partecipanti impegnarsi in una discussione aperta.
- Democratizzare il piano di dibattito e fornire uno spazio sicuro per esprimersi.
- Esercitarsi a parlare in pubblico e a difendere criticamente le vostre idee.
- Sfidare la comprensione delle attuali questioni legate alla migrazione nell'UE a livello personale e collettivo.

> FACILITATORI

1 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- P- Preparare le domande per il dibattito in movimento.
- Creare due fogli per dividere i gruppi su due lati (concordare o no).

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Chiedete ai partecipanti di mettersi al centro della stanza. Da un lato, mettete un foglio con scritto "D'accordo" e dall'altro un foglio con scritto "Non d'accordo".

Spiegate ai partecipanti che dovranno decidere se sono d'accordo o meno con l'affermazione e prendere posizione da una parte o dall'altra. Chiedete ai partecipanti di spiegare le loro posizioni. Possono spostarsi (o fare un passo verso l'altra parte) da un lato all'altro se sono convinti dalla spiegazione di chi sta parlando. Tuttavia, le persone possono anche posizionarsi al centro o vicino al gruppo a cui si sentono più legati in base al loro discorso.

35'

1. Vi sentite direttamente toccati dalle politiche migratorie dell'UE?
2. Pensate di poter influire sulle politiche migratorie dell'UE?
3. Siete d'accordo con le presenti politiche migratorie dell'UE?
4. Tutti gli studenti dell'UE dovrebbero avere il diritto di studiare dove vogliono all'interno dell'UE.
5. I confini dell'UE dovrebbero essere più flessibili a tutti i tipi di migranti.
6. Le nazioni dell'UE devono aiutarsi a vicenda ad accogliere i migranti.
7. La concessione dell'asilo all'interno dei confini dell'UE dovrebbe essere regolata solo dall'UE.
8. Vi sentite cittadini dell'Unione Europea?
9. Votare alle elezioni europee è utile.

RESOCONTO

10'

SPAZIO LIBERO!

Lasciate che discutano tra loro e mediate la discussione per facilitare il dibattito.



SESSIONE #3 —> 1h30

Parte 1: _Impatto dei media -> 40'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Incoraggiare la discussione e rafforzare il pensiero critico per quanto riguarda l'utilizzo/abuso dei media.
- Ripensare l'uso di contenuti multimediali sui social media e sulla stampa.
- Sviluppare abilità di analisi critica.

> FACILITATORI

111 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- Immagini da riviste e giornali
- Foglio di carta.
- Strisce di carta, penne, colla.
- Spilli o nastro adesivo per fissare le foto alle pareti.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

10'

Chiedere ai partecipanti di dividersi in squadre di 3-4 persone (a seconda del numero di partecipanti). Su una parete, attaccare le 4-5 immagini (estratte da articoli) che tutti possono vedere e chiedere ai partecipanti di immaginare un titolo per un articolo di cui questa immagine potrebbe far parte.

10'

Chiedere ai partecipanti di attaccare i loro titoli (due titoli alternativi, uno positivo e uno negativo, su foglietti di carta separati) accanto alle immagini e dare loro un momento per guardare i diversi titoli scritti dagli altri gruppi.

RESOCONTO

20'

Il facilitatore apre la discussione con le parole chiave del titolo per vedere le idee e le rappresentazioni principali. All'interno di questa discussione, i facilitatori devono far luce sulle ragioni per cui abbiamo queste rappresentazioni, da dove provengono, gli stereotipi che ci sono dietro, e altre questioni connesse.

È necessario parlare di ciò che è accaduto durante l'attività e di ciò che le persone hanno imparato:

- Quante interpretazioni diverse ci sono per ogni immagine?
- Diverse persone hanno visto cose diverse nella stessa immagine?
- Quanto gli stereotipi influenzano l'interpretazione delle immagini?
- In che modo i redattori utilizzano le immagini per trasmettere informazioni, suscitare emozioni, suscitare simpatia, ecc.



Parte 2 : Bufale contrastanti sulla migrazione -

> 20'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Incoraggiare il pensiero critico per sfidare i pregiudizi sulla migrazione e il loro uso nei media.
- Evidenziare le diverse fonti di informazione utilizzate dai giovani e quelle utilizzate dai media di massa.
- Comprendere meglio l'importanza delle fonti di informazione e il loro utilizzo.
- Fornire ai partecipanti suggerimenti e fonti affidabili per migliorare la qualità della loro ricerca di informazioni su Internet.
- Migliorare la capacità di identificare meglio le fake news e le fonti di disinformazione.

> FACILITATORI

11 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- Preparare un Kahoot (o un'altra app) link con fogli di frasi VERO/FALSO.
- Smartphone o computer per ogni gruppo di partecipanti e accesso a internet.
- Uno spazio tranquillo per lavorare.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

10'

La stanza è allestita come un televisore con un conduttore al centro e due/tre o quattro squadre equilibrate di fronte a lui/lei.

Creazione delle squadre, ognuna determina una persona che fungerà da "cicalino" e il suono che dovrà emettere non appena i compagni la toccheranno.

Il facilitatore spiegherà le regole del gioco:

- Pronuncerà delle frasi e le squadre dovranno citofonare per dare le loro risposte: VERO o FALSO.
- La prima squadra a citofonare risponde, se è giusta = 1 punto per la sua squadra / se è sbagliata = un'altra squadra può rispondere.
- Dopo ogni risposta, il partecipante che ha risposto dovrà dire perché ha risposto e dove l'ha sentita.

Il facilitatore scrive la fonte dell'informazione su un post-it e organizza le diverse risposte in modo da evidenziare le varie fonti di informazione utilizzate dai giovani.

Le prime domande vengono poste ad alta voce.

Per le ultime domande, il facilitatore lascia alle squadre un po' di tempo per cercare le risposte su Internet, ecc. e scrivere la fonte da cui hanno tratto l'informazione.

Per ogni domanda e risposta, il facilitatore chiede ai partecipanti qual è la falsa idea più comune che si "scontra" con la data trovata.

→ **KAHOOT, online**

Stessa organizzazione dei gruppi, ma le risposte dovranno essere date online. Il facilitatore deve prendersi del tempo dopo ogni domanda per chiedere ai partecipanti quali sono le fonti di informazione.

RESOCONTO

10'

Il resoconto è gratuito ma ha come obiettivi quelli di:

1. Far comprendere l'importanza delle fonti d'informazione utilizzate.
2. Fornire ai partecipanti consigli e fonti affidabili per trovare informazioni.



Parte 3 : Impegnarsi ad agire -> 30'

GUARDA I TUOI PASSI - Murale collettivo

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Sviluppare creatività e fiducia in se stessi.
- Aumentare il lavoro di squadra e l'intelligenza emotiva.
- Riflettere sulle proprie/comuni interpretazioni delle migrazioni e dell'Europa.
- Incoraggiare i partecipanti a immaginare di agire e di impegnarsi su questo tema.

> FACILITATORI

1 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti.

> MATERIALE NECESSARIO

- Cartellone bianco per ogni gruppo
- Colori, penne e matite.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

15'

Lasciate ai partecipanti un po' di tempo individuale per riflettere su ciò che hanno imparato durante l'intera giornata e sull'impegno che possono assumere a livello individuale/collettivo.

Su uno sfondo bianco libero, chiedete ai partecipanti di disegnare/scrivere/fare un collage delle loro riflessioni. Questa opera d'arte collettiva sarà esposta in seguito, alla fine del laboratorio.

RESOCONTO

15'

Questa è l'ultima attività del workshop "Discovery Day", è essenziale per aprire uno spazio di sicurezza per esprimersi. L'inizio di questo debrief si concentra maggiormente sull'ultima sessione (3) e in seguito l'idea è di fornire un debrief globale delle tre sessioni.



