

QUESTIONING MIGRATIONS



FICHE PEDAGOGIQUE KIT #1

JOURNEE DECOUVERTE



Introduction aux politiques migratoires européennes

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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

- Apprendre les différentes significations des mots-clés "migrant.e", "réfugié.e", "demandeur.se d'asile" et "citoyen.ne".
- Construire un vocabulaire commun de la migration.
- Comprendre l'importance de la source des informations utilisées.

> FACILITATEUR.ICES

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

> MATERIEL NECESSAIRE

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

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

20'

- Répartir les jeunes dans des équipes, en fonction du nombre de participants, leur demander de se dispatcher dans des équipes de 3 à 4 personnes.
- Distribuer tous les termes à chaque équipe.
- Ils vont tous avoir 10 minutes pour essayer d'écrire une définition pour chaque notion.
- Après 10 minutes, demandez aux participants de partager leur définition.
- Après le débat, montrez les définitions officielles des mots-clés.

DEBRIEF

10'

Discuter pendant 10 minutes sur ce qui a été écrit :

- les idées derrière les définitions
- d'où viennent ces définitions
- ce qui a influencé ces choix



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 NECESSAIRE

- Papiers A3 ou Paperboards avec les lettres de l'alphabet dans la langue utilisée pour l'atelier
- Crayons, stylos, feutres
- (facultatif) une cloche

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.

DEBRIEF

10'

Discuter pendant 10 minutes sur ce qui a été écrit :

- faire la différence entre migration subie et migration choisie
- préciser que la migration est un phénomène naturel que l'on retrouve chez plusieurs espèces animales



Partie 3 : Diversité des migrations, diversité des parcours -> 40'

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 NECESSAIRE

- Autant de cartes rôles que de participant.e.s
- 1 liste de situations/contextes
- 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 si 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 —> 1h15

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 NECESSAIRE

- 4 cartes avec les noms: UE / Europe / Espace Schengen / Zone Euro
- 16 cartes avec l'espace géographique (4), les dates clés (4), les chiffres clés (4) et une anecdote (4).

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Les participant.e.s se divisent en 4 équipes.

Le/la facilitateur.rice donne une carte à chaque équipe :

- Union Européenne
- Europe
- Espace Schengen
- Zone Euro

10'

Toutes les autres cartes sont disposées en vrac au milieu de la salle. Chaque équipe doit trouver les cartes qui complètent le profil de leur carte principale.

À la fin du jeu, chaque équipe doit avoir 5 cartes au total avec les informations suivantes :

- nom
- espace géographique
- date de création
- nombre d'états membres
- une anecdote

Les participant.e.s partagent leurs résultats.

Si l'activité n'est pas adaptée au niveau des participant.e.s, il est possible de proposer moins de cartes (par exemple: juste le nom + l'espace géographique).

DEBRIEF

5'

- Correction et débrief du contexte de chaque zone identifiée durant l'activité, les tenants et aboutissants de chaque zone.
- Possibilité d'apporter du contenu historique si le niveau du groupe le permet.
- S'en servir pour faire la transition pour l'activité suivante : être informé.e sur les différents corps politico-économiques existants permet une meilleure compréhension des politiques actuelles. Il y a des politiques qui dépassent les frontières nationales et qui se décident au niveau international. En l'occurrence, la question des migrations occupe (entre autres) une place importante dans les politiques européennes (voire mondiales).



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 NECESSAIRE

- 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 ?
2. 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

- Comprendre quelles questions relèvent de la compétence nationale et lesquelles sont décidées au niveau de l'Union Européenne.
- Comprendre les acteur.ice.s et les institutions qui sont impliqué.e.s dans les différents secteurs politiques (première approche, des informations générales à approfondir ultérieurement)
- Apprendre où se situent les responsabilités concernant des sujets spécifiques.

> FACILITATEUR.ICES

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

> MATERIEL NECESSAIRE

- Une grille A3 par équipe
- De petits papiers avec les responsabilités (5 par équipe).

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

10'

- Les participant.e.s se répartissent dans des groupes et l'animateur.ice donne à chaque équipe une grille A3 et les 5 petits papiers avec les responsabilités et tâches liées aux politiques migratoires.
- Les participant.e.s disposent de 5 minutes pour discuter (en équipe) si les responsabilités relèvent de l'Etat membre ou de l'UE.
- Demander à chaque équipe d'expliquer leurs choix pour chaque tâche entre l'UE, les États membres ou les deux. l'animateur.ice va les laisser discuter chaque réponse brièvement pour comparer leurs réponses.
- L'animateur.ice donne les corrections et lit une courte explication pour chaque affirmation.

DEBRIEF

5'

- Pourquoi il n'y a pas de responsabilité attribuée uniquement à l'UE ou Pourquoi les États membres ne peuvent pas décider tout seuls?
- Parce que l'UE ne peut pas exister sans ses membres. L'UE est une organisation supranationale: Est supranational ce qui dépasse les souverainetés nationales. Les organisations supranationales sont pourvues de pouvoirs de décision à l'égard des Etats membres et de leurs ressortissants.
- Autrement dit, les États membres de l'UE acceptent de mettre de côté une partie de leur liberté pour travailler en coopération sur une plus grande échelle.
- En fonction du niveau du groupe, la prochaine étape peut être d'identifier les institutions/structures en charge de chaque responsabilité pour connaître le territoire (exemple : en France OFII, OFPRA, FRONTEX etc...).



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 NECESSAIRE

- Questions du débat > pour l'animateur.ice
- un espace dégagé
- (facultatif) une feuille "d'accord" et une feuille "pas d'accord"

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

- 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.
- L'animatrice a un rôle de facilitation seulement, les participant.e.s devraient discuter entre eux/elles.

35'

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

DEBRIEF

10'

- Recueillir les émotions et remercier les personnes qui ont partagé volontairement des expériences personnelles pour illustrer leurs positionnements
- Expliquer que dans les thématiques complexes, il est très probable de ne pas pouvoir toujours trancher, ni être d'accord avec tout le monde



SESSION #3 —> 1h10

Partie 1 : Impact des médias -> 20'

> QUESTIONS SOULEVEES / OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- La perpétuation des stéréotypes et des préjugés à travers les médias.
- L'usage et le mésusage d'images pour apporter de l'information et provoquer des réponses émotionnelles/des ressentis.

> FACILITATEUR.ICES

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

> MATERIEL NECESSAIRE

- Images issues de la presse (journaux et magazines)
- Feuilles de papier
- Punaïses ou scotch ou patafix pour accrocher les images et les titres imaginés

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

15'

- Séparer le groupe en équipes de 2-3 personnes.
- Fixer les images sur un mur, puis donner aux participant.e.s les rubans de papier vierge.
- Leur demander de regarder chaque image et d'imaginer un titre d'article pour chaque image. Ou: demander aux participant.e.s d'écrire deux titres d'article séparément sur les rubans de papier, l'un péjoratif, le second mélioratif.
- Quand tout le monde est prêt, fixer les titres d'articles sous les images correspondantes, les comparer et entamer un débrief et une discussion.

DEBRIEF

5'

- Évaluer le niveau de difficulté de l'activité pour les participant.e.s
- Comprendre les raisons pour lesquelles l'usage de l'image est très répandu dans les médias (et pas que dans les médias). > communication universelle, information rapide, mobilisation des émotions, renforcement de stéréotypes et des idées reçues
- Définir un stéréotype et discuter sur les moyens qui renforcent un stéréotype (les médias sont une raison).
- Discuter sur l'image du migrant véhiculée dans les médias.
- Se servir de l'activité pour faire la transition pour l'activité suivante: l'image et les médias jouent un rôle important sur la formation des représentations générales et perceptions publics. Autour des migrations, on rencontre beaucoup d'idées reçues qui ne sont pas vraies. Mobiliser son esprit critique pour les déconstruire est un moyen pour lutter contre les comportements et les discours discriminants.



Partie 2 : Clash tes fake news sur la migration -> 20'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Déconstruire certains préjugés sur les migrations
- Mettre en avant les différentes sources d'information utilisées par les jeunes et ceux qui sont utilisés par la majorité des personnes.
- Comprendre l'importance des sources d'information utilisées
- Fournir aux participants des conseils et des sources fiables pour trouver des informations.

> FACILITATEUR.ICES

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

> MATERIEL NECESSAIRE

- Le lien Kahoot OU feuille VRAI/FAUX OU Questions Clash tes préjugés (créé par Desinfox Migrations et e-graine) en bas de cette fiche
- Téléphone portable ou ordinateur pour chaque groupe de participant.e.s
- 1 endroit spacieux et calme
- (si activité hors ligne) ardoises et feutres effaçables
- Post-its

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

15'

- La salle est aménagée comme un plateau de télévision avec une animateur.trice au centre et deux/trois ou quatre groupes équilibrés en face d'iel.
- Formation des équipes, chacune détermine une personne qui fera office de "buzzer" et le son qu'elle devra émettre dès que ses camarades la toucheront.
- L'animateur.trice donnera les règles du jeu :
- il/elle énoncera des phrases, et les équipes devront buzzer pour donner leurs réponses : VRAI ou FAUX.
- La première équipe à buzzer répond, si elle a raison = 1 point pour son équipe / si elle a tort = une autre équipe peut répondre.
- Après chaque réponse, le.a participant.e qui a répondu devra dire pourquoi il/elle répond et où il/elle l'a entendu.
- L'accompagnateur.trice écrit la source de l'information sur un post-it et va organiser les différentes réponses de manière à souligner la diversité des sources d'information qu'utilisent les jeunes.
- Les X premières questions sont posées à voix haute.
- Pour les X dernières questions, le facilitateur.trice donne à l'équipe un peu de temps pour rechercher des réponses sur internet, etc.. et écrire la source des informations obtenues.
- Pour chaque question et réponse, l'accompagnateur.trice demande aux participants quelle est l'idée fausse la plus répandue qui est "clashée" grâce aux données trouvées.
- Même organisation pour les équipes sauf que les réponses devront être données en ligne. L'animateur.trice doit prendre un temps après chaque question pour interroger les participant.es sur les sources de l'information.
- Si pas de lien Kahoot, il est possible de le remplacer par des ardoises et des feutres.

DEBRIEF

5'

- Le débrief est libre mais a comme objectifs de :
1. Faire comprendre aux personnes l'importance des sources d'informations utilisées
 2. Transmettre aux participants des conseils et des sources fiables pour trouver des informations.



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 NECESSAIRE

- 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.

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.

