

# QUESTIONING MIGRATIONS



## KIT#2 SCHEDE PEDAGOGICHE

### L'AREA SCHENGEN



#### > OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere come e perché è nata l'idea di Schengen.
- Comprendere le controversie e gli interessi contrastanti.
- Capire come funzionano le regole e come influiscono sui desideri dei migranti.
- Comprendere le recenti sfide di Schengen.

#### > PARTECIPANTI

Giovani di età compresa 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 ogni organizzazione e pubblico.

#### > DURATA

3/4 ore

\*Questo workshop può essere completato in un'unica giornata o suddiviso in tre sezioni da 1,5 ore (escluso il tempo per l'introduzione, gli ice-breaking, gli energizers, le pause, il debriefing e la valutazione).



## Parte 1 : Schenquiz -> 20'

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Capire la creazione dell'area Schengen.
- Comprendere i cambiamenti e le conseguenze dell'area Schengen.

### > FACILITATORI

Minimo 2 persone, a seconda del numero di partecipanti

### > MATERIALE NECESSARIO

- Foglio degli strumenti
- Account e link Kahoot
- PC + videoproiettore + adattatore per PC
- 2 schede A3 per il gioco Trova le 6 differenze
- se attività offline: lavagne + pennarelli cancellabili

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

15'

- Introducete il tema, quindi lasciate che i partecipanti si colleghino all'account Kahoot e creino il loro profilo. Se non c'è una connessione a Internet, si può proporre questa attività con le lavagne.
- In un tempo limitato, i partecipanti dovranno selezionare la risposta corretta per ogni domanda.
- Fase finale dell'attività (offline): Dividere il gruppo in due squadre e distribuire le due foto del "prima" e del "dopo" Schengen. Come in un gioco di "Trova le differenze", chiedete ai gruppi di individuare le 6 differenze per rispondere alla domanda:

"Cosa è stato reso più facile con la creazione dell'Area Schengen?".

## DEBRIEFING

5'

- Chiedere ai partecipanti di esprimere i loro sentimenti
- Sottolineare la fiducia dimostrata dagli Stati nella creazione dell'area Schengen.
- Spiegare alcune delle condizioni alle quali le frontiere interne dell'area Schengen possono essere richiuse



## Parte 2 : Schengen dilemma -> 1h

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Comprendere le controversie e gli interessi contrapposti quando si tratta di elaborare una politica.
- Definire i concetti di sicurezza e libertà a livello nazionale.
- Conoscere le recenti sfide di Schengen.

### > FACILITATORI

1 persona

### > MATERIALE NECESSARIO

- Il mazzo plastificato "Dilemma Schengen" (su di esso troviamo: Le regole del gioco)
- Due scale - una "sicurezza", l'altra "libertà" da 1 a 10
- 3 caselle per mettere le carte situazione, la carta emergenza e la carta evento) 10 carte situazione con 2 possibili risposte (A e B)
- 1 carta situazione extra senza possibili risposte (libera per i partecipanti di trovare una soluzione), 1 carta emergenza, 1 carta evento, 5 carte conseguenze A 5 carte conseguenze B
- Pennarelli e una spugna o un fazzoletto (per annotare e cancellare sul mazzo plastificato)
- 2 tavoli.

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

### Separare il gruppo in due squadre (1 tavolo/gruppo).

Si tratta di un gioco di cooperazione, quindi non c'è competizione tra le squadre.

### Distribuire a ogni squadra:

- il mazzo - le carte situazione impilate sul mazzo a faccia in giù - la carta emergenza a faccia in su sul mazzo - i pennarelli e la spugna - le carte conseguenze (A e B) in due pile (A e B) a faccia in giù accanto al mazzo (carte A = sicurezza + / carte B = libertà+).

10'

### Importante: il facilitatore conserva la carta evento.

Il gruppo ha 5 minuti per leggere le regole e decidere un nome per il proprio Paese (può essere reale o immaginario).

### Regole (scritte anche sul mazzo) :

**1.** Siete i rappresentanti del vostro Paese e dovete prendere decisioni collettive per garantire la sovranità nazionale.

**2.** All'inizio, vi trovate al livello 2 della scala di libertà e sicurezza. Il vostro obiettivo è aumentare il più possibile i livelli di sicurezza e libertà. Per farlo, dovete pescare una carta "situazione" a ogni turno.

**3.** Ad ogni carta situazione si deve rispondere A o B. A seconda della risposta, si sceglie la carta "conseguenza" corrispondente (se si risponde A, si sceglie una carta conseguenza A). A seconda della carta conseguenza, si può modificare il proprio livello di sicurezza o di libertà a ogni turno. E così via.

**4.** Se ci si trova in una situazione difficile e si vuole aumentare il proprio livello di sicurezza o di libertà, si può usare la carta emergenza UNA VOLTA, a condizione che si decida collettivamente.

**5.** Può capitare di trovare una carta "situazione" senza le risposte A e B. In questo caso, dovete trovare collettivamente la vostra soluzione. Una volta presa la decisione, chiedete al facilitatore di consegnarvi la carta "conseguenze".

**6.** Se, per qualsiasi motivo, non riuscite a prendere una decisione collettiva su una carta "situazione", potete votare.

40'



## Parte 2 : Il dilemma di Schengen -> 1h

Il gruppo gioca per i primi 20' senza l'interruzione del facilitatore.

Il facilitatore vigila per assicurarsi che le regole siano comprese e seguite. Dopo 20', il facilitatore interviene per introdurre la carta evento, spiegando che al Paese è successo qualcosa di imprevisto.

Il gruppo deve prendere rapidamente una decisione. In base alla risposta, il facilitatore assegna loro una carta conseguenza corrispondente.

Il gioco termina dopo 40' di gioco o quando le carte della situazione sono esaurite.

### DEBRIEFING

- **Discutere per 10 minuti:**

- Sensazioni sulla difficoltà del gioco
- Sensazioni sul processo decisionale
- Sottolineare l'importanza di mantenere la sicurezza e la libertà degli individui e delle nazioni quando si tratta di cooperazione internazionale.
- Perché scegliere le scale "sicurezza" e "libertà"? Perché il dibattito europeo ruota spesso (e talvolta si polarizza) attorno a questi due concetti. Per garantire la sicurezza dei loro Paesi, gli Stati adottano talvolta misure che limitano la libertà delle loro popolazioni. O viceversa. In tutti i casi, è importante ricordare che sia la sicurezza che la libertà sono diritti umani che devono essere protetti dalle politiche.
- A seconda del livello del gruppo, fate un parallelo con la situazione reale nell'area Schengen (fornite qualche esempio dal Paese in cui si svolge il gioco).

10'



- **IMPORTANTE:** spiegare il motivo della mappa degli eventi (= rappresenta le sfide affrontate dalle parti interessate) e fornire esempi tratti dalla storia recente dell'area Schengen (ad es. guerra in Ucraina / primavera araba / COVID / attacchi terroristici, ecc.)
- Preparare il passaggio all'attività successiva "Incontro EuroSchengen".



## Parte 3 : Euro Schengen meeting -> 1h

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Comprendere i conflitti di interesse politici
- Sviluppare le capacità di negoziazione attraverso il gioco di ruolo

### > FACILITATORI

1 o 2 persone, a seconda del numero di partecipanti

### > MATERIALE NECESSARIO

- Carte di ruolo (10 carte)
- Carta
- Penne, pennarelli e evidenziatori
- Foglio degli strumenti con regole e scenario > per il facilitatore

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

L'idea principale di questa attività è quella di portare i partecipanti a considerare i diversi attori coinvolti nella stesura di un trattato.

L'idea è che l'area Schengen esista così come la conosciamo oggi, ma che a causa delle recenti crisi (Covid19, guerre, attacchi terroristici), alcuni Paesi siano scettici nei confronti di Schengen e vorrebbero che alcune cose cambiassero.

Ai partecipanti verranno quindi assegnati diversi ruoli, come paesi, lobby e ONG, che interpreteranno. ONG, che interpreteranno nello scenario creato per il gioco.

Dovranno esaminare e proporre nuovi accordi su:

- a) controlli alle frontiere interne
- b) controlli alle frontiere esterne tra i ruoli.

Questo perché solo coloro che rappresentano i Paesi possono votare per il nuovo accordo, quindi devono tenere conto di tutte le opinioni degli altri sull'argomento.

Devono valutare i pro e i contro dei giocatori che vogliono difendere. Poi devono presentare il loro punto di vista davanti a tutti. Il processo dovrebbe quindi essere il più formale possibile.

I partecipanti possono trovare il loro posto sul palcoscenico per difendere i loro interessi come rappresentanti ufficiali e usare le etichette per se stessi come "etichette" su ciò che rappresentano.

80'

## DEBRIEFING

10'

- È importante sottolineare la facilità o la complessità del processo.
- Chiedere ai partecipanti quali sono i loro sentimenti.
- Bisogna chiedere se si sentono rappresentati o soddisfatti dell'accordo finale.



## Parte 4 : Identificare la verità -> 50'

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Comprendere le sfide attuali di Schengen.
- Conoscere le recenti sfide di Schengen a livello nazionale.

### > FACILITATORI

Il numero di persone per gruppo può variare, ma si consiglia un massimo di 4 (idealmente) a 6 persone per gruppo.

### > MATERIALE NECESSARIO

- Articoli stampati o online
- Foto stampate o online, notizie informative, post sui social media
- Documentari o video
- Accesso a Internet (se articoli su siti web o video in streaming)
- Penne e fogli.

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

10'

Prima dell'attività, il facilitatore cerca documentazione interessante sul tema di Schengen e su come l'area Schengen influisce sulle politiche nazionali o anche sulla vita quotidiana (articoli, post sui social media, foto, video, documentari...).

20'

I partecipanti possono essere divisi in piccoli gruppi. Ogni gruppo dispone di una o più risorse. Trascorrono un po' di tempo leggendo, discutendo, esprimendo i loro sentimenti e prendendo appunti.

Ogni gruppo presenta poi le informazioni e le impressioni più importanti al gruppo più grande.

5'

Se l'attività riguarda la proiezione di un documentario, può essere un classico dibattito sul cinema.

## DEBRIEFING

5'

- Verificare i sentimenti dei partecipanti.
- Sottolineare il fatto che le politiche internazionali possono influenzare la vita di tutti (impatto globale e locale).

