

# QUESTIONING MIGRATIONS



**KIT#3 SCHEDE PEDAGOGICHE**



## **POLITICA EUROPEA D'ASILO**



### **> OBIETTIVI EDUCATIVI**

- Acquisire familiarità con i concetti di base del sistema di asilo nell'UE.
- Comprendere la diversità dei modi e dei motivi per cui le persone chiedono asilo.
- Comprendere che le opportunità ed il trattamento variano da Paese a Paese.
- Mettere in discussione la politica di asilo dell'UE.
- Coltivare uno spirito critico.

### **> PARTECIPANTI**

Giovani 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 solo giorno o suddiviso in tre sessioni da 1,5 ore (escluso il tempo per l'introduzione, l'ice-breaking, gli energizers, le pause, il debriefing e la valutazione).



## Parte 1 : MEUndo Café -> 20'

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Familiarizzare con la terminologia di base della politica d'asilo.
- Comprendere gli elementi alla base della procedura di Dublino.
- Acquisire conoscenze di base sulla Convenzione di Ginevra.

### > FACILITATORI

3 persone per ogni tavolo (tappe)

### > MATERIALE NECESSARIO

- 1 puzzle (20 pezzi)
- gioco sì / no: 1 A3 gioco da tavolo
- gioco sì / no: 4 carte profilo
- gioco sì / no: 4 contatori con 4 nomi
- Quiz Convenzione di Ginevra: carte con domande e risposte
- 3 tavoli

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Questo è un gioco cooperativo, quindi non c'è competizione tra le squadre. Dividere il gruppo in 3 squadre (1 tavolo/gruppo). Una partita per tavolo:

Tabella 1 → puzzle

Tabella 2 → sì / no gioco

Tabella 3 → Quiz sulla Convenzione di Ginevra

World Café: Il gruppo deve trascorrere 10 minuti ad ogni tavolo giocando i tre giochi. Dopo 10', le squadre cambiano tavolo. E così via.

Questo è un gioco autogestito, quindi non c'è bisogno di un facilitatore per tavolo.

### **Regole per il puzzle :**

I pezzi del puzzle sono mescolati sul tavolo.

Come con un normale puzzle, i partecipanti devono mettere insieme i pezzi per creare un grande puzzle.

Nel puzzle, i partecipanti devono abbinare i termini alle definizioni.

### **I termini:**

- rifugiato
- richiedente asilo
- protezione internazionale
- protezione sussidiaria
- protezione temporanea
- richiedente asilo respinto
- rimpatri volontari
- CEAS: Sistema europeo comune di asilo
- Convenzione di Ginevra
- Sistema Dublino

10"



## Parte 1 : MEUndo Café -> 20'

10''

### Regole del gioco si/no:

Il mazzo di carte, le carte profilo e quattro contatori con quattro nomi sono posti sul tavolo.

I partecipanti scelgono una scheda profilo e ne leggono il contenuto. Poi vanno al tabellone di gioco, prendono il contatore con il nome corrispondente e seguono le domande per vedere come verrà affrontato il caso sulla scheda profilo secondo la procedura di Dublino. I partecipanti muovono il contatore in base alle risposte alle domande.

Quando una scheda profilo ha trovato la sua destinazione, i partecipanti possono prendere un'altra scheda profilo per seguire un altro percorso.

Il facilitatore può fornire il foglio con le soluzioni ai partecipanti, che possono verificare che le loro risposte siano corrette.

10'

### Regole per il quiz della Convenzione di Ginevra :

Ci sono 6 carte sul tavolo. Una domanda MCQ per scheda.

Come in un quiz tradizionale, i partecipanti rispondono a ogni domanda e controllano l'accuratezza delle loro risposte girando la carta.

## DEBRIEFING

10'

- Raccogliere feedback dai partecipanti
- Assicurarsi che i concetti di base siano compresi (terminologia, Procedura di Dublino, Convenzione di Ginevra), in quanto vi sono molte informazioni da trattare in un breve lasso di tempo.
- Sottolineare il fatto che c'è un generale (e abbastanza quadro complesso per la protezione internazionale e la politica di asilo
- Sottolineare che, nonostante questo quadro, è importante capire che essere un rifugiato o un richiedente asilo è solo uno status e che gli esseri umani non dovrebbero essere ridotti al solo loro status.
- Preparare la transizione per la prossima partita " Sposta il tuo bagagli!"



## Parte 2 : Sposta i bagagli ! -> 45'

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Comprendere la diversità dei modi e delle ragioni per cui le persone chiedono asilo.
- Sviluppare empatia verso le persone con una storia di richieste di asilo.

### > FACILITATORI

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

### > MATERIALE NECESSARIO

- Valigia vuota (o zaino)
- I ruoli dei migranti tagliati sulla carta (20 ruoli in totale)
- (facoltativo) Penne, pennarelli e carta di scarto

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Il facilitatore mette le descrizioni dei diversi profili dei migranti nella valigia. I partecipanti scelgono arbitrariamente un profilo migrante dalla valigia. I partecipanti avranno un po' di tempo per riflettere sul profilo dei migranti che hanno scelto.

Il facilitatore divide l'area in cui si svolge l'attività in due zone. La prima zona è per le persone che, a seconda della condizione che hanno scelto, non hanno bisogno di chiedere asilo, e l'altra zona è per le persone che hanno bisogno di applicare.

20'

Dopo la riflessione, i gruppi saranno divisi in base alle condizioni che hanno scelto. Ad esempio, il facilitatore chiede ai partecipanti di dividersi in gruppi se pensano che il profilo che hanno scelto sia adatto per fornire loro asilo. Se dicono di sì, entreranno in un gruppo e se dicono di no, entreranno nell'altro gruppo. Il facilitatore chiede quindi ai partecipanti perché hanno scelto ciascun gruppo.

Infine, questa fase può anche essere utilizzata come processo di debriefing. L'obiettivo principale di questa fase finale è condurre una conversazione in cui i partecipanti possano esprimersi, con rispetto ed empatia per il soggetto e gli altri partecipanti. La discussione dovrebbe condurre a uno scambio di opinioni e non a un dibattito politico o sociale.

I partecipanti possono esprimere le loro esperienze, sentimenti e pensieri, e quindi l'attività può essere portata a termine. Al termine dell'attività, il facilitatore può chiedere ai partecipanti di condividere una parola sull'attività. I partecipanti dovrebbero rispondere spontaneamente con la prima parola che viene in mente e rappresenta il loro esperienza.

## DEBRIEFING

20'

- Espressione personale, rispetto ed empatia
- Scambiare opinioni, non discutere
- I partecipanti condividono le loro esperienze



## Parte 3 : Roll the islands -> 1h

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

Capire che a seconda del Paese le opportunità e i trattamenti sono diversi.

### > FACILITATORI

1 o 2 a seconda del numero di partecipanti

### > MATERIALE NECESSARIO

- 20 Carte profilo personaggio
- 3 Carte con i nomi e i contesti delle isole
- Regole del gioco (stampate per ogni tavolo)
- 3 dadi
- Carta e penne
- (facoltativo) Oggetti per contrassegnare i bordi tra le 3 isole (nastro, corda, ecc.) e il processo di passaggio da un confine all'altro (ad esempio, i migranti dall'isola 3 all'isola 1 devono lasciare le loro impronte per entrare).
- (facoltativo) Materiali per attività manuali: argilla da modellare, pennarelli/matite e carta, giochi di carte o giochi di plastica, fogli di origami, qualcosa per fare uno spuntino...
- Elenco delle sfide > per il leader dell'attività

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Il gruppo si divide in tre gruppi e si siede attorno ai tre tavoli.

Un tavolo per gruppo. Ogni tabella rappresenta un'isola e ogni gruppo rappresenta gli abitanti di quell'isola (Richy-Richy, Mediumy-Mediumy, Prison-Prison). Queste tre isole rappresentano i luoghi di origine del popolo.

#### • Isola 1-Prisony Prisony

La vostra isola era una volta una bella terra di libertà e pari opportunità. Ma all'improvviso, un dittatore è salito al potere e sta facendo rispettare le sue rigide regole : le persone LGBTQ+ vengono gettate in prigione, le donne non sono autorizzate a lavorare e chiunque si opponga a lui perde il lavoro.

#### • Isola 2-Mediumi Mediumi

Si vive su una magnifica isola, con belle spiagge e clima caldo. Hai una bella vita su quest'isola. Hai una buona vita su quest'isola e uno stile di vita rilassato. Tuttavia, la tua isola non è molto ricca e le opportunità di lavoro stanno diventando sempre meno e le persone stanno iniziando a essere pagate sempre meno.

#### • Isola 3-Richy Richy

Vivi su un'isola ricca, dove tutti possono lavorare per una buona quantità di denaro, puoi avere la tua casa, andare in vacanza due volte l'anno nella bellissima isola di Mediumi Mediumi e goderti la vita. Purtroppo, il tempo su Richy Richy è piuttosto nuvoloso e piovoso, ma ami la tua isola per tutto ciò che ha da offrire.



## Parte 3 : Roll the islands -> 1h

### Prima di iniziare :

1. Il facilitatore distribuisce una carta personaggio a ciascun partecipante, in base al loro luogo di origine. I partecipanti si prendono un momento per leggere e capire il loro carattere.
2. Il facilitatore dà anche a ciascun partecipante un foglio di carta e una penna in modo che possano tenere traccia del loro conto bancario.
3. (Facoltativo) I partecipanti tirano anche i dadi per scoprire il loro livello di scioltezza nella lingua parlata nelle altre isole. Il livello di comprensione tra nuovi e vecchi abitanti dipenderà dal risultato del dado: un risultato da risultato di 1 a 3 sarà associato a un livello di comprensione scadente, da 4 a 6 a un livello molto buono.

**Regola generale:** Puoi parlare solo con gli abitanti delle altre isole quando si arriva a terra (cioè dopo aver arrotolato con successo il rotolo).

4. (Facoltativo) Le persone che vivono sulla stessa isola possono prendere un po' di tempo per conoscersi e immaginare la vita sull'isola, identificare i loro bisogni, escogitare una strategia (individuale o collettiva) per organizzare e gestire meglio le loro risorse.

### Scopo del gioco :

A seconda del loro profilo, della situazione sulle isole e delle loro scelte personali, i giocatori dovranno trovare le migliori condizioni di vita per se stessi. Per fare questo, sono persone sono incoraggiati (ma non obbligati) a migrare spostandosi intorno alle isole.

### Metterlo in azione :

A tutti vengono dati dai 15 ai 20 minuti per agire.

Durante questo periodo, i partecipanti possono decidere di affrontare le sfide per migrare.

Per non creare alcun tempo morto durante l'attività, le isole che non affrontano sfide potrebbero creare oggetti: per recuperare i soldi spesi, sarebbe una buona idea realizzare oggetti utilizzando materie prime che si possono trovare sulle isole. trovato sulle isole.

- (Facoltativo) L'host può annunciare alcune nuove condizioni quando si presentano.

ad esempio :

- dopo 5' di gioco, è il 1° del mese, quindi le persone che ricevono uno stipendio riceveranno la loro paga.
- C'è una crisi economica sull'isola 2. Tutti perdono 10 in salario.



15'

## Parte 3 : Roll the islands -> 1h

### Regole:

\* Per andare dall'isola 1 all'isola 2, devi completare alcune sfide. Una volta arrivato sull'isola 2, tirerai un dado per vedere se otterrai lo status di rifugiato o meno. Se i tuoi dadi atterrano su 4-5-6, puoi rimanere in questo paese. In caso contrario, è necessario tornare all'isola 1 e riprovare. Ogni volta che lanci i dadi devi pagare 10 dollari. Se decidi di rimanere in questo paese, devi trovare un'attività per vivere in questo paese.

\* Per passare dall'isola 1 all'isola 3, è necessario completare una serie di sfide e dimostrare di avere più di 100 dollari. Una volta arrivato sull'isola 3, tirerai un dado per scoprire se otterrai o meno lo status di rifugiato. Se i tuoi dadi atterrano su 5-6, puoi rimanere in quel paese. In caso contrario, è necessario tornare all'isola 1 e riprovare. Ogni volta che lanci i dadi, devi pagare 30 dollari.

\* Per passare dall'isola 2 all'isola 3, dovrai affrontare di nuovo le sfide, ma questa volta saranno più facili. Quando si arriva a isola 3, si tira i dadi per vedere se si ottiene lo status di rifugiato. Se il dado deve arrivare fino a 3 o più si può rimanere sull'isola. In caso contrario, è necessario tornare alla prima isola per riprovare. Ogni volta che lanci i dadi, paghi 20 dollari.

\* Per passare dall'isola 3 all'isola 1 o 2, se hai la nazionalità dell'isola 3, non ci sono sfide. È comunque necessario dire alla padrona di casa che si desidera lasciare mostrando la scheda del profilo.

(Facoltativo) Per attraversare i confini, puoi chiedere alle persone che stanno migrando verso l'isola 1 di dare sempre le loro impronte digitali quando arrivano su una nuova isola.

30'

## DEBRIEFING

- Raccogliere le emozioni e le testimonianze di persone che hanno vissuto attraverso l'esperienza
- Tracciare paralleli con il diverso trattamento dei migranti (a seconda del paese di origine e del paese ospitante) in Europa (o altrove nel mondo)
- Se il livello dei partecipanti lo consente, fornire contenuti in termini di accoglienza dei migranti in Francia. (quali passi deve fare un richiedente asilo deve andare attraverso)

15'



### Due giochi / Dibattito in movimento

#### Parte 1

#### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Mettere in discussione la politica di asilo dell'UE
- Coltivare il pensiero critico

#### > FACILITATORI

1 o 2

#### > MATERIALE NECESSARIO

- Lavagna
- Frasi del dibattito in movimento (dichiarazioni) > per il moderatore
- Cartelli d'accordo" e "In disaccordo".

### SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

10'

I partecipanti sono invitati a stare in mezzo alla stanza. Da un lato, ci sarà un cartello che dice "D'accordo" e dall'altro, un altro cartello che dice "Non sono d'accordo". A differenza di un dibattito in movimento, questo è più di un dibattito "scala", quindi le persone possono posizionarsi su una scala da 1 a 10, dove 1 è "totalmente in disaccordo" e 10 è "totalmente d'accordo".

Il facilitatore spiegherà ai partecipanti che dovranno decidere se sono d'accordo o in disaccordo con la dichiarazione e posizionarsi sulla scala. Possono passare (o fare un passo verso l'altro lato) da un lato all'altro se sono convinti dalla spiegazione dell'oratore. Tuttavia, le persone possono anche posizionarsi nel mezzo o vicino al gruppo a cui si sentono più attaccati, a seconda di ciò che stanno dicendo. ).

#### DEBRIEFING

20'

In questa attività il debriefing avviene all'interno del dibattito stesso.





## Parte 4 : Present and future tellers -> 1h15

### Parte 2

#### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Mettere in discussione la politica di asilo dell'UE
- Coltivare il pensiero critico

#### > FACILITATORI

1 o 2

#### > MATERIALE NECESSARIO

- Lavagna
- Frasi del dibattito in movimento (dichiarazioni) > per il moderatore
- Cartelli d'accordo" e "In disaccordo".

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

30'

E se si potesse decidere su un diverso sistema di asilo per l'Europa?

I partecipanti saranno divisi in due gruppi diversi e i moderatori daranno loro un po' di tempo per immaginare e redigere un quadro per la politica di asilo dell'UE. Ai partecipanti può essere chiesto di cercare idee su Internet. Ogni gruppo condivide quindi il sistema che ha creato con gli altri e presenta la sua idea.

#### DEBRIEFING

Condividere e presentare soluzioni esistenti e stimolanti (a livello locale, nazionale, europeo o internazionale) per una migliore integrazione dei migranti. (es. associazioni, imprese, advocacy, diritti civili per una migliore assistenza ai richiedenti asilo, podcast / video / libri relativo al tema, ecc.)

