

QUESTIONING MIGRATIONS



KIT DI SCHEDE PEDAGOGICHE #4

POLITICA MIGRATORIA EUROPEA



> OBIETTIVI EDUCATIVI

- Conoscere i principali attori e decisori coinvolti nella politica di asilo/migrazione dell'UE (istituzioni/agenzie).
- Comprendere il ruolo degli attori nel processo decisionale relativo alla politica di migrazione/asilo dell'UE.
- Riflettere sulle sfide attuali nel processo decisionale e nell'attuazione della legislazione dell'UE in materia di migrazione/asilo.
- Rafforzare e sviluppare le competenze trasversali relative alla politica di migrazione/asilo dell'UE.

> 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 ciascuna organizzazione e del pubblico.

> DURATA

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



Parte 1 : Who am I ? -> 30'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Acquisire conoscenze sui principali attori e decisori coinvolti nella politica europea in materia di asilo/migrazione.

> FACILITATORI

1 o 2 persone

> MATERIALE NECESSARIO

- 9 schede con foto/pittogrammi
- 9 schede di profilo (esplicative) x2 (1 set per ogni squadra)
- 2 scatole di cartone (dimensioni da definire in base alle dimensioni delle schede profilo) patafix
- 1 scatola piccola)

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Il facilitatore divide i partecipanti in due squadre. Distribuisce alle due squadre le schede del profilo, il supporto di cartone e il nastro adesivo.

Ogni squadra deve attaccare tutte le carte al cartoncino con il nastro adesivo, in modo che la squadra avversaria non possa vedere il cartoncino dell'altra squadra. Lasciate alle squadre qualche minuto per leggere le carte.

25'

Mettete i cartoncini con i pittogrammi a faccia in giù in una scatola al centro del tavolo. Chiedete a una persona di ogni squadra di pescare una carta dalla scatola. Questa carta deve rimanere segreta all'altra squadra.

Come nel classico gioco del "Chi è", le due squadre devono porre all'altra domande chiuse (cioè domande a cui si può rispondere con un sì o un no) per indovinare la carta dell'altra squadra. La prima squadra che indovina la carta dell'altra vince il gioco. Ripetete l'attività più volte per presentare diverse istituzioni dell'UE.

DEBRIEFING

5'

- Raccogliere le impressioni e le emozioni del gruppo
- Porre domande per accertare il livello di comprensione del gruppo sulle varie istituzioni e organi dell'UE.



Parte 2 : Low cost travel -> 30'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Capire come gli attori decidono la politica di migrazione e asilo

> FACILITATORI

1 o 2 facilitatori, a seconda del numero di partecipanti

> MATERIALE NECESSARIO

- 1 foglio A3 o A4 con i nomi di
- 6 entità europee
- 6 carte tabù
- 1 scheda A3 con foro
- 1 carta per l'aereo
- 4 penne diverse

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Mostrare il foglio con le 6 entità. Questi sono gli enti coinvolti nella creazione e/o applicazione e/o valutazione di una legge nell'UE.

RUOLI/ENTITÀ:

- Commissione
- Parlamento europeo
- Consiglio europeo
- Consiglio dell'Unione europea
- Agenzia dell'Unione europea per l'asilo
- Frontex

10'

15'

Mettete il mazzo di 6 carte a faccia in giù su un tavolo. Chiedete a una persona di alzarsi e di pescare una carta. Come in un Tabù rovesciato, la persona deve leggere le caratteristiche della carta (SENZA leggere il nome in alto) e il gruppo deve indovinare di quale entità si tratta.

Quando il gruppo ha trovato il nome dell'entità, il gruppo o il facilitatore mette la carta sulla carta buca.

Una seconda persona si alza e ripete l'attività con una nuova carta. Poi aggiunge la carta al tabellone vuoto. Ripetete l'attività 5 o 6 volte per riempire tutti i buchi della tavola.

Facoltativo) Quando la tavola è piena, i partecipanti possono creare un aereo di carta per simulare il processo di creazione di una legge europea.

Il facilitatore può proporre un problema divertente

Ecco alcuni esempi:

- È necessario creare una legge per vietare o consentire la pizza all'ananas nell'UE!
- È necessario creare una legge sul periodo di tempo in cui agli stranieri può essere concesso l'asilo nell'UE!
-

Il gruppo può essere diviso in 4 gruppi (un gruppo "commissione", un gruppo "parlamento", un gruppo "consiglio" e un gruppo "consiglio UE"). Quando viene presa una decisione all'interno del gruppo, questo deve scrivere la sua decisione con una penna sul piano di carta e passare il piano al gruppo successivo, che deve fare la stessa cosa, scrivendo con una penna diversa.



Parte 2 : Low cost travel -> 30'

Una volta approvata la legge, l'aereo-legge può essere inviato all'Agenzia per l'asilo dell'UE e a FRONTEX per l'applicazione. Il facilitatore può avere il ruolo di ricevere il piano.

10-25''

Suggerimento: è possibile che nella parte di simulazione ci siano gruppi che non hanno un'attività specifica finché l'aereo non è al loro tavolo. Ecco alcune soluzioni:

- non dividere il gruppo in 4 squadre, ma lavorare attraverso tutte le fasi come un grande gruppo.
- proporre attività ludiche e artigianali mentre un altro gruppo lavora sull'aereo
- chiedere ai gruppi di lavorare insieme e di trovare diverse possibili risposte al problema per risparmiare tempo quando l'aereo arriva a casa (ad esempio: Cosa diciamo se il Parlamento vota contro la pizza all'ananas? Cosa diciamo se vota a favore?).

DEBRIEFING

15'

- Il debriefing in questa attività si svolge quando si riempiono gli spazi vuoti nella tabella: parlare della complessità e della lunghezza del processo di creazione di una legge a livello europeo e dei diversi modi in cui funziona e viene attuata. I diversi modi di operare e di prendere decisioni, l'importanza e gli ostacoli alla divisione dei poteri in una democrazia, ecc.
- Rispondere alle domande dei partecipanti
- Raccogliere le loro impressioni sulle fasi di creazione di una legge.



Parte 3: Circling the challenges -> 45'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Riflettere sulle sfide attuali nel processo decisionale e nell'attuazione della legislazione UE in materia di migrazione/asilo.

> FACILITATORI

Il facilitatore (1/2 a seconda del numero di partecipanti).

> MATERIALE NECESSARIO

- 1 camera spaziosa
- Affermazioni VERO/FALSO + spiegazioni > per il facilitatore

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

30-45'

I partecipanti formano un cerchio.

Il facilitatore legge i fatti uno per uno. Chi pensa che i fatti siano veri fa un passo verso il centro del cerchio. Chi pensa che i fatti siano falsi arretra di un passo verso l'esterno del cerchio (o rimane dov'è).

Il facilitatore può condurre una breve conversazione, fornendo la risposta corretta con una breve spiegazione.



Parte 4: The Silhouette -> 40'

> OBIETTIVI PEDAGOGICI

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

> FACILITATORI

Il facilitatore (1/2 a seconda del numero di partecipanti)

> MATERIALE NECESSARIO

- Carta, carta per lavagna, carta colorata, adesivi, ecc.
- Pennarelli, matite, pennarelli,...
- Colla
- Forbici
- Carta con profili

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

I partecipanti, in gruppo o individualmente (a seconda del numero di partecipanti), disegnano la sagoma di una persona su un foglio di carta. Ogni sagoma corrisponde a un profilo diverso.

Il facilitatore suggerisce quindi diversi profili relativi all'argomento. I partecipanti prendono uno dei profili. Dopo aver condiviso i profili, il facilitatore pone alcune domande, uguali per ogni sagoma.

Domande:

Chi sono io? (I partecipanti possono anche scrivere il profilo esatto che hanno. Lo scopo di questa domanda è aiutare gli altri partecipanti a capire di cosa si tratta la silhouette).

Cosa provo?

Quali sono le mie aspettative?

Quali sono i miei sogni/paure?

Quali sono i miei obiettivi?

Come vengo rappresentato dai media?

Qual è il mio posizionamento?

Di cosa ho bisogno?

I partecipanti sono liberi di rispondere alle domande come desiderano. Possono rispondere con parole, disegni, simboli, ecc. sulla loro carta/sagoma.

Alla fine dell'attività, possono presentare i loro risultati.

30'

DEBRIEFING

10'

- Raccogliere le emozioni e le impressioni dei partecipanti sull'attività.
- Spiegare che i risultati della sagoma riflettono solo le rappresentazioni della persona (o del gruppo di persone) che l'ha disegnata/creata e che non rappresentano la realtà o l'opinione delle altre persone del gruppo.

