

# QUESTIONING MIGRATIONS



## SCHEDE PEDAGOGICHE #5

### DEMOGRAFIA E MIGRAZIONE



#### > OBIETTIVI EDUCATIVI

- Scoprire la storia recente dei flussi migratori nell'Unione europea.
- Capire l'impatto della crisi climatica sulla migrazione
- Esplorare l'incidenza della migrazione sui problemi demografici dell'UE.
- Identificare gli effetti positivi della migrazione

#### > PARTECIPANTI

Giovani tra i 16 e i 30 anni.

Numero di partecipanti:

\*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 energizzanti, le pause, il debriefing e la valutazione).



## Parte 1 : Jenga Timeline -> 30'

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Scoprire la storia recente dei flussi migratori nell'UE

### > FACILITATORI

1-2 persone in base al numero di partecipanti

### > MATERIALE NECESSARIO

- Jenga
- Linea del tempo plastificata
- Carte con le risposte da mettere sulla linea del tempo

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

### Prima dell'attività :

Incollare i foglietti di carta con le domande sul lato corto dei pezzi di legno. Numerare i pezzi di legno da 1 a 22 in base al numero di domande. Aggiungere le lettere A-F a 6 pezzi di legno.

20'

### Attività:

Dividere il gruppo in due squadre e chiedere loro di costruire insieme la torre. Giocare a Jenga. Una squadra prende/tira un pezzo di legno dalla torre senza farla cadere. La squadra deve poi rispondere alla domanda. Una risposta corretta = 1 punto. Se la risposta non è corretta, l'altra squadra può rispondere e ottenere il punto. Se nessuno risponde correttamente, il conduttore dà la soluzione. Una volta data la soluzione, il facilitatore (o un membro del gruppo) incolla/posiziona le informazioni storiche sul tabellone della linea del tempo. Oltre alle domande, si possono proporre ai gruppi sfide, bonus e penalità (legno con le lettere da A a F).

Se la torre cade "troppo presto", i due gruppi iniziano una nuova parte del gioco.

Alla fine del gioco, i gruppi guardano la linea del tempo che hanno creato. È possibile chiedere alle persone di aggiungere eventi di cui sono a conoscenza o che hanno vissuto sulla storia recente della migrazione in Europa.

## DEBRIEFING

10'

- Raccogliere le emozioni e le domande del gruppo
- Porre domande per scoprire come l'attività ha aiutato le persone.
- Incoraggiare le persone a condividere le loro esperienze di migrazione.
- Far notare che l'attività si concentra sulla storia recente della migrazione in un'area geografica limitata (l'Europa), ma che la migrazione è un fenomeno naturale che è sempre esistito.



## Parte 2 : Tell me green stories- > 45'

### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Per capire come la crisi climatica stia influenzando la migrazione

### > FACILITATORI

1-2 persone in base al numero di partecipanti

### > MATERIALE NECESSARIO

- Le 3 schede con storie: una locale, una regionale (europea), una globale (vedi allegato)
- 3 tabelle
- Le storie
- Dichiarazioni
- Tabelle

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Il gruppo viene diviso in 3 piccoli gruppi. Uno per tavolo.

Questa attività richiede che 3 persone assumano il ruolo di narratore; il facilitatore può chiedere a 2 volontari di aiutare.

40'

Ciascun narratore prende una storia: locale, regionale o globale. (Il narratore impiega 5 minuti per leggere e comprendere la storia e poi si unisce al gruppo in attesa ai rispettivi tavoli.

Ogni narratore legge la propria storia ad alta voce al gruppo. I partecipanti fanno domande chiuse (sì o no) per indovinare e capire come inizia e si svolge la storia.

Dopo 10 minuti, i gruppi cambiano tavolo per scoprire una nuova storia con lo stesso metodo. I narratori rimangono allo stesso tavolo, ripetendo la stessa attività.

**Suggerimenti per il facilitatore** (se il gruppo ha difficoltà a trovare un filo conduttore):

- Aiutate i partecipanti a riflettere sulle migrazioni dovute al riscaldamento globale.
- Se per i partecipanti è difficile trovare il filo conduttore attraverso le domande, il facilitatore può fornire loro maggiori dettagli, condividendo con loro la penultima frase.

## DEBRIEFING

5'

- Espressione individuale delle emozioni
- Avete appreso nuove informazioni durante questa attività?
- Sottolineare il fatto che la migrazione climatica è attualmente in corso e sta avvenendo in tutto il mondo (non solo nel Sud).
- Breve discussione sulle ragioni e sugli impatti del cambiamento climatico (attività umana, aumento estremo dei disastri naturali, spostamento delle popolazioni).



### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Esplorare il modo in cui la migrazione influisce sulle preoccupazioni demografiche nell'UE.

### > FACILITATORI

1-2 persone in base al numero di partecipanti

### > MATERIALE NECESSARIO

- (opzionale) Mentimeter
- (opzionale) accesso a Internet
- (opzionale) proiettore
- schede con dati statistici (che possono anche essere chiamati fogli "statistici") x2

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

(facoltativo) Il facilitatore chiede a tutti di partecipare al mentimeter e di rispondere alla seguente domanda **"In che modo la migrazione influisce sulla demografia nell'UE? oppure "A cosa pensate quando sentite la parola demografia?"** Se non c'è una connessione a Internet, questa fase può essere svolta oralmente.

Demografia = studio di statistiche quali nascite, decessi, redditi o incidenza di malattie, che illustrano i cambiamenti di una popolazione. incidenza delle malattie, che illustrano i cambiamenti nella struttura delle popolazioni umane. (<https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>)

**25'** Dopo Mentimeter, il gruppo forma due cerchi concentrici, in modo che le persone nel cerchio interno possano guardare le persone nel cerchio esterno.

Il facilitatore distribuisce un foglio di "statistiche" a ogni partecipante, che si prende qualche minuto per leggere il proprio foglio.

Poi, come in uno speed dating, ognuno deve presentare al proprio partner ciò che ha imparato o cosa li ha colpiti leggendo il loro foglio.

Ogni 3 minuti, il facilitatore fa un segnale e le persone nel cerchio esterno si spostano di un passo a sinistra per cambiare coppia. Le nuove coppie discutono le loro schede. Ripetete l'attività alcune volte in modo che tutti possano leggere le carte degli altri.

## DEBRIEFING

**10'**

- Cosa c'era di nuovo per me?
- Cosa c'era di nuovo per me?
- Che rapporto ha con il tema dell'immigrazione?
- Cosa è cambiato nel mio modo di pensare?



### > OBIETTIVI PEDAGOGICI

- Identificare gli effetti positivi della migrazione

### > FACILITATORI

1-2 persone in base al numero di partecipanti

### > MATERIALE NECESSARIO

- 1 filo
- Forbici
- 11 parole chiave

## SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

30'

- I partecipanti formano un cerchio e il facilitatore distribuisce una parola chiave a ciascuno. Se i partecipanti sono più di 11, creare gruppi di 2 persone. Il facilitatore regge la corda prima dell'inizio del gioco.
- Ogni partecipante deve trovare almeno un argomento a favore dell'impatto positivo della migrazione basato sulla propria parola.
- Ogni partecipante condivide poi la propria argomentazione con il gruppo, prende un pezzo di spago e lo passa a un'altra persona (che a sua volta condivide la propria argomentazione) per formare una rete di impatti positivi con lo spago. I partecipanti possono intervenire più volte per aggiungere argomenti sugli impatti positivi della migrazione.
- Alla fine dell'attività, i partecipanti possono tagliare parte del filo per creare un braccialetto o una collana.

### **Suggerimenti per il facilitatore:**

Se i partecipanti hanno difficoltà a proporre argomenti:

incoraggiateli a condividere esempi tratti dalla loro vita personale.

Incoraggiateli a immaginare impatti positivi per le persone/paesi che migrano ma anche per le persone/paesi che li accolgono.

## PAROLE CHIAVE

5'

- Tasse
- L'occupazione
- Equilibrio demografico
- Istruzione
- Intrattenimento
- Scambio
- Assistenza sanitaria
- Cultura
- Sicurezza
- Scienza/ricerca
- Politica

