

Progetto:
**Generiamo una Nuova Italia: i giovani impegnati per una piena
accoglienza ed integrazione degli immigrati - art. 72 DLGS n. 117/2017**

Attività per laboratori con classi di Scuole Secondarie di II grado.

ATTIVITA': "LASCERESTE LA VOSTRA CASA?"

Obiettivi

- Analizzare la decisione di lasciare la propria casa, dal punto di vista di un migrante.
- Riflettere sulle ragioni che spingono le persone a migrare.
- Analizzare gli effetti della migrazione sulle persone e sulle comunità.

Durata: 60 minuti

Descrizione:

Discussione guidata - Brainstorming

L'operatore chiede agli alunni "*Che cosa vi piace del posto in cui vivete?*", sollecitandoli ad elencare gli aspetti che amano del posto dove vivono e appuntandoli sulla lavagna.

Chiede poi cosa proverebbero se le caratteristiche che fanno loro amare il luogo in cui vivono sparissero. Cosa farebbero? Dove andrebbero? Il conduttore spiega ai ragazzi che l'attività proposta mira proprio a riflettere sulle condizioni e le situazioni in cui si è portati a decidere di lasciare la propria casa.

Distribuzione della popolazione e delle risorse nel mondo

Al centro dell'aula vengono riunite tante sedie quanti sono gli studenti, mentre alle pareti sono affissi i cartelli con i nomi dei continenti:

EUROPA, NORD AMERICA, CENTRO E SUD AMERICA, AFRICA, ASIA, GIAPPONE (separato dall'Asia di proposito), OCEANIA.

Il conduttore spiega ai ragazzi che tutti insieme rappresentano la popolazione mondiale e chiede loro di ripartirsi nei diversi continenti, mettendosi in piedi sotto i cartelli corrispondenti, nel modo che ritengono conforme alla reale distribuzione della popolazione nel mondo.

Il conduttore legge poi le cifre reali ricollocando, se necessario, i ragazzi (Allegato 1)

Le sedie poste al centro dell'aula rappresentano il Prodotto Interno Lordo mondiale, l'insieme delle ricchezze disponibili sul pianeta: gli studenti - rappresentanti la popolazione mondiale - sono invitati ad avvicinare al

proprio continente tante sedie quanto ritengono “ricca” la propria area geografica.

Al termine della spartizione, il conduttore riferisce le cifre reali (Allegato 2), relative alla distribuzione delle ricchezze nel mondo, spostando sedie da un continente all'altro, dove necessario.

Il conduttore annuncia che chi non riuscirà ad accedere alle risorse sarà in pericolo di vita. Gli studenti devono, quindi, occupare le sedie, rispettando due regole: nessuna sedia dovrà rimanere vuota e nessuno studente dovrà rimanere con i piedi sul pavimento.

Si ottiene così una visione della situazione demografica e della ripartizione delle ricchezze nei vari continenti. Il conduttore fa mantenere questa disposizione ai ragazzi per qualche minuto, chiedendo loro come si sentono, ciascuno nella propria posizione, stretta e precaria o comodissima.

Gioco di ruolo

Rimanendo suddivisi nei diversi continenti, i ragazzi sono invitati a immedesimarsi ancor di più negli abitanti che popolano alcuni paesi della rispettiva area geografica.

Si propone di interpretare un ruolo con determinate caratteristiche ed esigenze (es. persona anziana, studente, genitore con più figli, ecc..), consegnando loro una scheda-profilo (Allegato 3).

Ogni personaggio dovrà decidere se lasciare la propria casa in seguito alle notizie che apprenderà dai media: agli abitanti dei vari continenti, vengono consegnate notizie di cronaca, articoli di giornale, relativi all'attualità di alcuni paesi. Dopo aver letto le notizie ed essersi confrontati tra loro, gli alunni, immedesimandosi nel ruolo assegnato, decidono se rimanere nel proprio paese, spostarsi all'interno dello stesso continente, oppure migrare in un altro.

Ad esempio: un alunno che si trova in Africa riceve il profilo di un contadino africano con piccoli appezzamenti terrieri; riceve notizia della progressiva desertificazione del territorio del proprio paese, che in pochi anni porterà ad inaridire tutta la terra fertile. Immedesimandosi nel personaggio, dovrà confrontarsi con i compagni sulla decisione di lasciare la propria casa o meno.

Oppure ancora: un alunno che dovrà immedesimarsi in un genitore con figli piccoli, riceve la notizia della guerra in Siria, dei bombardamenti in corso, degli episodi di violenza contro la popolazione civile...e pensa a cosa farebbe nei panni del proprio personaggio.

Sarà chiesto ai ragazzi di giustificare la scelta fatta, in modo da poter aprire un momento di discussione e riflessione guidata.

ATTIVITA': "VERO O FALSO"

Obiettivi

- Prendere posizione, in base a quello che si conosce, sulle tante voci che circolano sul tema delle

migrazioni e sui migranti.

- Condividere e confrontare la propria opinione con quella degli altri
- Conoscere il significato di termini e concetti legati all'immigrazione
- Saper riconoscere stereotipi e luoghi comuni
- Saper discutere e mediare tra le posizioni

Durata: 60 min.

Descrizione

Alle pareti opposte dell'aula vengono affissi due cartelli: *Vero* e *Falso*.

Il conduttore legge una serie di affermazioni (Allegato 4), luoghi comuni relativi alla tematica della migrazione, quali ad esempio: *gli Italiani mantengono gli immigrati con i loro soldi, Vengono qui a rubarci il lavoro, Gli immigrati portano l'ebola, ecc...*

I ragazzi, dopo aver ascoltato ciascuna affermazione, si posizionano fisicamente nella stanza più o meno vicino ai cartelli *Vero* o *Falso*, in base a quanto ritengono veritiera l'affermazione.

Successivamente alla presa di posizione dei ragazzi, il conduttore legge notizie e dati aggiornati relativi al tema trattato nell'affermazione.

Gli alunni possono cambiare idea e riposizionarsi nell'aula, se lo ritengono opportuno.

Debriefing

Grazie a questi input, si intende stimolare la discussione tra i ragazzi sugli stereotipi e le informazioni che si ricevono quotidianamente, che possono essere fuorvianti o male interpretate. Inoltre si intende sensibilizzare gli studenti al prendere posizione come cittadini attivi, invitandoli a non accontentarsi del "sentito dire", ma ad informarsi in prima persona e sviluppare senso critico.

ATTIVITA': "FUGA DALLA SIRIA NEI PANNI DI UN PROFUGO - Simulazione di un viaggio"

Obiettivi

- Prendere decisioni in maniera consapevole
- Condividere e confrontare la propria opinione con quella degli altri
- Conoscere il significato di termini e concetti legati all'immigrazione
- Saper discutere e mediare tra le posizioni

Durata: 60 min.

Descrizione

Grazie alle informazioni tratte da una pagina interattiva sul sito del Corriere della Sera (http://www.corriere.it/esteri/15_settembre_03/fuga-siria-viaggio-interattivo-panni-un-profugo-prova-147b2ac6-5232-11e5-aea2-071d869373e1.shtml)

i ragazzi potranno immedesimarsi in un viaggio/fuga dal paese siriano verso l'Europa, simulando le scelte e decisioni difficili in cui ci si imbatte.

Il narratore seguendo le indicazioni dell'Allegato 5, guiderà i ragazzi.

ATTIVITA': "SCALA DELLE POSSIBILITÀ"

Obiettivi

- Conoscere gli Obiettivi dell'Agenda 2030; nello specifico: obiettivo n°10- "Ridurre le disuguaglianze e l'ineguaglianza all'interno e fra le nazioni", e l'obiettivo n° 16- "Pace, giustizia e Istituzioni solide";
- Acquisire competenze di Cittadinanza Globale e Inclusione.

Durata: 60 min.

Descrizione

Fase 1

Spiegazione dell'agenda 2030 e degli obiettivi di riferimento. Brainstorming su diritti umani: tutti hanno gli stessi diritti ovunque? Chiedere esempi e conoscenze personali.

Fase 2

Si farà spazio nella classe in modo da avere la possibilità di essere tutti in una stessa linea o per lo meno essere equidistanti da un centro. Ad ogni ragazzo viene dato un piccolo cartoncino con sopra scritto una breve descrizione/profilo di un personaggio nel quale dovranno immedesimarsi (Allegato 6). Dopodiché il conduttore del gioco dirà delle frasi di vita più o meno quotidiana (Allegato 7 - le domande sono legate alla dichiarazioni dei diritti universali dell'uomo): ogni persona, in linea con il personaggio che deve rappresentare, dovrà fare un passo avanti in base a se può fare o meno l'azione. Alla fine dell'attività verrà chiesto ad ognuno di presentarsi e spiegare brevemente perché si sono svolti passi in avanti o si è rimasti pressoché fermi.

Riflessione conclusiva

Alla fine del gioco verrà chiesto a tutti se pensano che i diritti e le possibilità sono uguali in tutto il pianeta? Cosa li blocca o cosa li favorisce? Dove vengono rispettati e dove no?

Gli scarsi diritti umani sono una delle cause che nel mondo contemporaneo causano spostamenti e migrazioni di molte persone. Quali possono essere altre cause di spostamento nel mondo? Quante persone si spostano e per quali motivazioni? Dove vanno principalmente? Riflessione guidata con il sito: <https://openmigration.org/dashboard/>

Abbiamo visto alcune realtà dove ci sono più diritti e realtà dove ne esistono di meno. Ma anche se si parla di un semplice viaggio turistico è la stessa cosa? Tutte le persone hanno la possibilità di andare ovunque liberamente? In Europa è così? Riflessione guidata con il sito: <https://www.passportindex.org/>