

Slide 1

Priority

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

“UN GOAL VERSO L’INCLUSIONE!”

TRAINER’S INFO

The slide features a white background with a purple and orange curved graphic at the bottom. The graphic consists of a purple upper arc and an orange lower arc. Below the orange arc, there is a black and white photograph of four people standing on a grassy field, looking towards the horizon. The overall design is clean and professional.

Slide 2

**Argomento principale del
workshop**

**ATTIVITÀ SPORTIVE &
VOLONTARIATO**

Slide 3



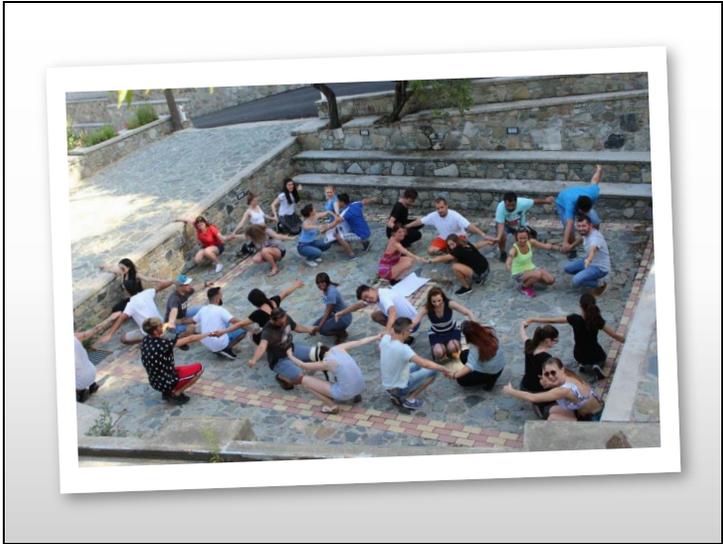
“
Il "volontariato" si riferisce a un'attività intrapresa come risultato della propria motivazione intrinseca, basata sulle proprie decisioni, non retribuita e non a scopo di lucro.
”

Questo lavoro è assunto a beneficio della società, della comunità locale, dell'ambiente o non sostenendo un'organizzazione senza scopo di lucro o un'iniziativa lanciata da una comunità locale.

È stato affermato che la partecipazione alle organizzazioni di volontariato può favorire l'appartenenza sociale e lo spirito comunitario; ad esempio, vi sono prove del fatto che i membri delle organizzazioni mostrano atteggiamenti democratici più forti e partecipano alle elezioni più spesso dei non membri (Hooghe e Stolle, 2003, p.10). Inoltre, si evince che attraverso la partecipazione ad associazioni di volontariato in cui gli individui si incontrano e interagiscono tra loro in condizioni di parità, si produce capitale sociale; e che le esperienze sociali positive si "riversano" poi a beneficio anche della società circostante (Mohan e Mohan, 2002, p.194).

NB. È importante sottolineare anche l'importanza dello Sport come strumento per favorire l'inclusione sociale, per introdurre il prossimo argomento. Questo lavoro è assunto a beneficio della società, di una comunità locale, dell'ambiente e sostenendo un'organizzazione no-profit o un'iniziativa lanciata da una comunità locale.

Slide 5



“
Lo Sport per tutti è un diritto umano fondamentale e un potente strumento per combattere le nostre più grandi sfide globali. (L'Associazione per lo sport internazionale per tutti - TARISA).

Slide 7



Il White Paper on Sports pubblicato dalla Commissione europea nel 2007 sottolinea l'importanza dello sport per una società civile attiva. Il documento afferma che "la partecipazione ad una squadra, principi come il fair play, il rispetto delle regole del gioco, il rispetto degli altri, la solidarietà e la disciplina, nonché l'organizzazione dello sport amatoriale basato su club senza scopo di lucro e il volontariato rafforzano la cittadinanza attiva" (Commissione Europea 2007a, 13).

Lo Sport per tutti ha il potere di cambiare, di rendere il mondo un posto migliore, di contribuire a risolvere i problemi del mondo come poco altro può fare. Tutte le persone sono fatte per giocare e il gioco, in tutte le sue forme fisiche è compreso da tutti. Esso attraversa i confini di razza, religione, sesso, orientamento sessuale, età, status socio-economico, posizione geografica e capacità fisiche o mentali, e costruisce ponti e legami tra le persone. Aumenta la salute fisica, mentale e sociale, riduce i costi ambientali ed economici, preserva la diversità culturale e crea pace (The Association For International Sport for All - TARISA).

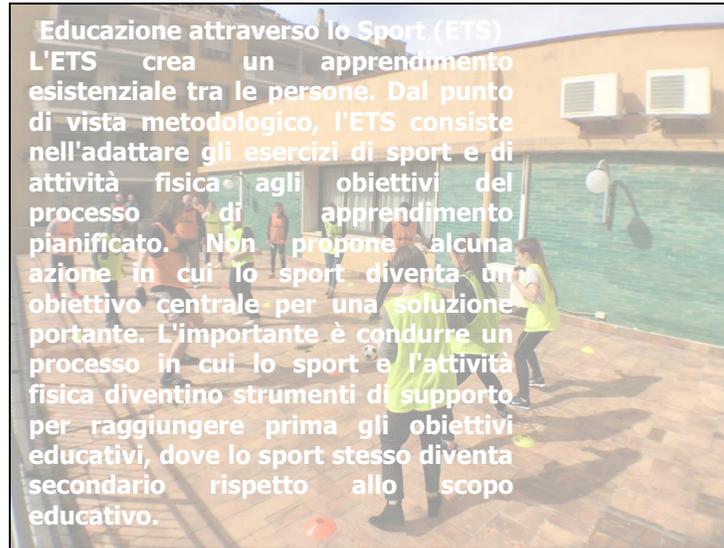


NB. Per comprendere che cos'è l'Educazione attraverso lo sport (ETS), è importante capire la differenza tra educazione PER, DA e ATTRAVERSO lo sport.

L'educazione allo sport ha l'obiettivo principale di sviluppare competenze in termini di prestazioni sportive. L'educazione allo sport si occupa del miglioramento delle competenze legate allo sport stesso. Pertanto, il suo scopo è solo quello di servire allo sviluppo delle competenze individuali per migliorare le prestazioni fisiche.

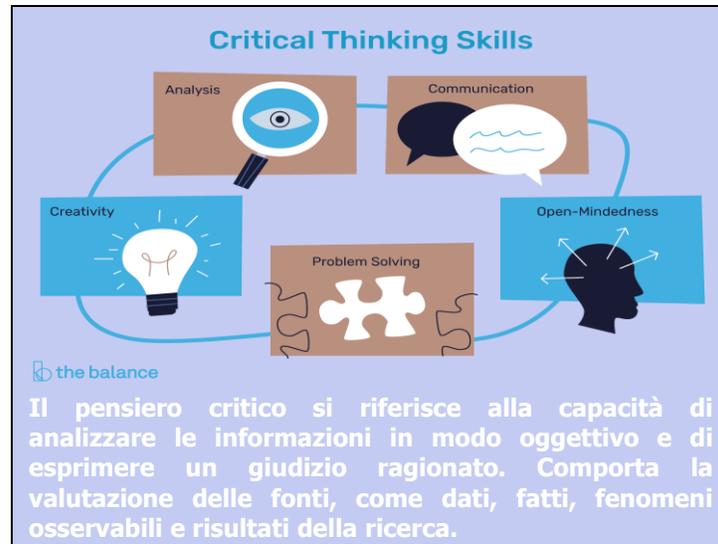
The image is a composite of four smaller photographs arranged in a 2x2 grid. The top-left photo shows a person's legs in motion, likely running on a track. The top-right photo shows a skier in white gear descending a snowy slope. The bottom-left photo shows a swimmer in blue water, with a white cap visible. The bottom-right photo shows a close-up of a hand holding a tennis racket, ready to hit a ball.





**Che cos'è il pensiero
critico?**





Esempi di pensiero critico

Le circostanze che richiedono un pensiero critico variano da industria a industria. Alcuni esempi includono:

Un'infermiera del triage analizza i casi a portata di mano e decide l'ordine con cui i pazienti devono essere trattati.

Un idraulico valuta i materiali che meglio si adattano ad un particolare lavoro.

Un avvocato esamina le prove ed escogita una strategia per vincere una causa o per decidere se concludere un accordo extragiudiziale.

Un manager analizza i moduli di feedback dei clienti e utilizza queste informazioni per sviluppare una sessione di formazione al servizio clienti per i dipendenti.

“

I buoni pensatori critici possono trarre conclusioni ragionevoli da un insieme di informazioni e discriminare tra dettagli utili e meno utili per risolvere problemi o prendere decisioni.

**Che cos'è il pensiero
parallelo?**



Parallel thinking

Traditional approach:

Take sides. Argue. Prove other side wrong.



Parallel thinking:

Cooperate. Coordinate.
Lay out different—maybe differing—ideas.
Get full view of the problem.
Try the “six hats” approach.



De Bono, *Six Thinking Hats*

Il pensiero critico si riferisce alla capacità di analizzare le informazioni in modo oggettivo e di esprimere un giudizio ragionato. Comporta la valutazione delle fonti, come dati, fatti, fenomeni osservabili e risultati della ricerca.

Discussioni e pensiero critico

Ancora oggi la cultura occidentale dipende da questo tipo di pensiero nelle discussioni familiari, nelle discussioni d'affari, nei tribunali e nelle assemblee governative, usiamo il sistema di pensiero dei greci basato sulla discussione e sul pensiero critico.

A volte ci riferiamo ai filosofi di oggi come alla "banda dei tre".

Chi era questa famosa banda dei tre greci e come si formavano le abitudini di pensiero della cultura occidentale?

La Banda dei Tre Socrate (469-399 a.C.)

Socrate fu addestrato come "sofista". I sofisti erano persone che giocavano con le parole e mostravano come un'attenta scelta delle parole potesse portarti a quasi tutte le conclusioni desiderate. Socrate era interessato a sfidare il pensiero della gente e, in effetti, il suo scopo era quello di far pensare tutti e non far pensare le cose per scontato. Desiderava che le persone esaminassero cosa intendevano quando dicevano qualcosa, non si preoccupava di costruire le cose o di farle accadere.

Da Socrate otteniamo la grande enfasi sulla discussione e sul pensiero critico. Per Socrate la discussione era lo strumento principale del pensiero.

All'interno della discussione ci doveva essere il pensiero critico: Perché dice questo? Cosa intende dire con questo?

Platone (c. 427-348 a.C.)

Platone è generalmente considerato il padre della filosofia occidentale, conosciuto soprattutto per la sua famosa analogia della grotta. Supponiamo che qualcuno sia legato in modo che la persona non possa girarsi, ma possa solo guardare la parete posteriore della grotta. C'è un fuoco alla bocca della grotta. Se qualcuno entrasse nella grotta, la persona legata non potrebbe vedere direttamente il nuovo arrivato, ma può solo l'ombra proiettata dal fuoco sulla parete di fondo della grotta. Così, mentre attraversiamo la vita, non possiamo vedere la verità e la realtà, ma solo "ombre" di queste. Se ci sforziamo abbastanza e ascoltiamo i filosofi, forse riusciamo a intravedere la verità. Da Platone otteniamo l'idea che da qualche parte c'è la "verità", ma che dobbiamo cercarla per trovarla. Il modo di cercare la verità è di usare il pensiero critico per attaccare ciò che non è vero.

Aristotele (384-322 a.C.)

Aristotele fu allievo di Platone e precettore di Alessandro Magno, era una persona molto pratica. Sviluppò la nozione di "categorie", che sono in realtà definizioni e in base a questo si potrebbe avere una definizione di "sedia" o di "tavolo". Quando ti imbatti in un mobile, devi giudicare se quel mobile corrisponde alla definizione di sedia. Se si adatta, si dice che è una sedia. L'oggetto non può essere una sedia e non essere una sedia allo stesso tempo. Sarebbe una "contraddizione". Sulla base delle sue categorie e per evitare contraddizioni, Aristotele ha sviluppato il tipo di logica che usiamo ancora oggi (basata in gran parte su "è" e "non è"). Da Aristotele otteniamo un tipo di logica basata sull'identità e sulla non identità, sull'inclusione e sull'esclusione.

Il risultato della Gang dei Tre

Quindi questa era la banda dei tre, il loro sistema di pensiero si basava sulla ricerca della "verità", ricerca sarebbe stata effettuata con il metodo della discussione. All'interno della discussione ci doveva essere il pensiero critico che cercava di attaccare la "menzogna", l'attacco avrebbe usato la metodologia della logica di Aristotele.

La pervasività della discussione

Ancora oggi, la discussione è alla base del nostro pensiero normale, la forma più pura di questo tipo di pensiero è nei tribunali, dove l'accusa prende una parte della discussione e la difesa l'altra parte. Ognuno si sforza di dimostrare che l'altra parte si sbaglia. La "verità" si raggiunge con la discussione.

L'inadeguatezza delle discussioni

C'è un posto per la discussione, il quale è uno strumento di riflessione e allo stesso tempo è inadeguato come strumento principale di pensiero.

La discussione è caratterizzata da una mancanza di energie costruttive, di energie progettuali e di energie creative. L'individuazione dei difetti può portare a qualche miglioramento ma non costruisce qualcosa di nuovo. Con la sintetizzazione di entrambi i punti di vista non viene prodotto un flusso di nuove alternative.

Oggi negli affari, come altrove, c'è un enorme bisogno di essere costruttivi e creativi, vi è la necessità sia di risolvere i problemi e di aprire opportunità che di progettare nuove possibilità, non solo di discutere tra due possibilità esistenti.

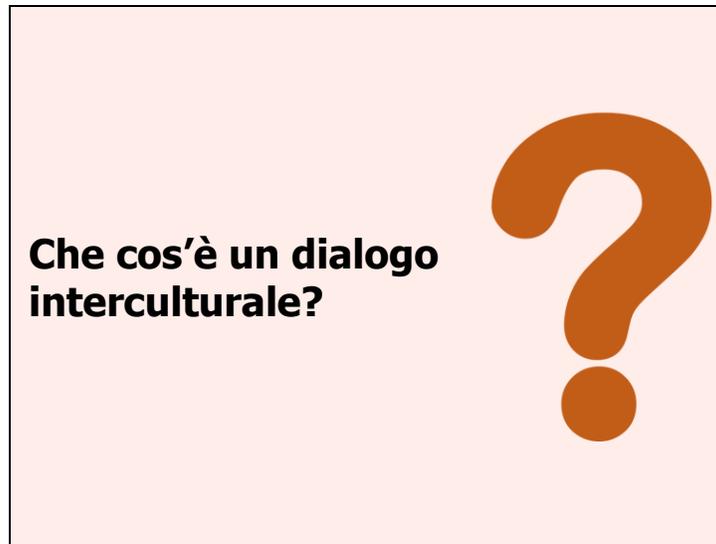
Pensiero parallelo: Un'alternativa alla discussione

La discussione tradizionale è totalmente inutile per un tale processo di progettazione, per ciò invece bisogno del pensiero parallelo®, dove ogni pensatore mette in scena i propri pensieri in parallelo con i pensieri degli altri, senza attaccare quelli altrui.

Il metodo dei Sei Cappelli del Pensiero è un modo pratico per realizzare il Pensiero Parallelo, esso è di fondamentale importanza perché per la prima volta ci fornisce un metodo pratico di pensiero costruttivo. Grazie a ciò abbiamo un'alternativa più costruttiva alla discussione o alla discussione alla deriva.

È importante comprendere questa natura fondamentale del metodo dei Sei Cappelli per apprezzare l'importanza del metodo. Il suddetto sistema non è solo un altro espediente poiché fornisce un'alternativa a quella più basilare delle procedure di pensiero: la discussione.

NB. Per ulteriori informazioni visitate il sito:
http://www.debonogroup.com/parallel_thinking.php



In questo ambito, la disomogeneità dei gruppi e dei contesti misti può essere facilmente attenuata dalla presenza del dialogo interculturale, un tema che è stato a lungo al centro dell'attenzione dei paesi membri europei. L'aumento delle relazioni tra i diversi gruppi nelle città europee ha portato all'emergere di vari tipi di conflitti, che rappresentano lo sfondo di una riflessione su come il dialogo intellettuale possa favorire l'inclusione sociale.

Per ulteriori informazioni consultare il sito:

“Strategia per lo sviluppo del dialogo interculturale” del Consiglio d'Europa (2005)

“Libro bianco sul dialogo interculturale” del Consiglio d'Europa (2008)



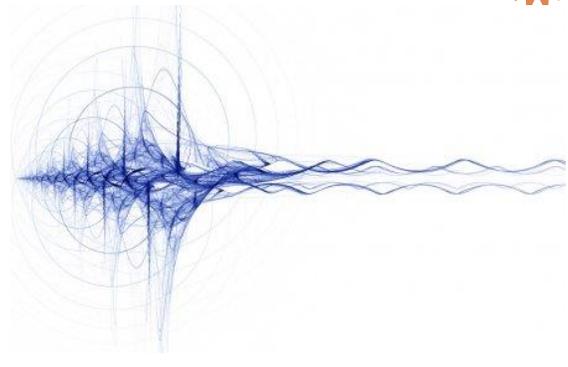
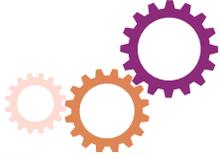
“

Il dialogo interculturale come "uno scambio di opinioni aperto e rispettoso tra individui e gruppi con diversi background e patrimonio etnico, culturale, religioso e linguistico sulla base della comprensione e del rispetto reciproci" (Consiglio d'Europa)

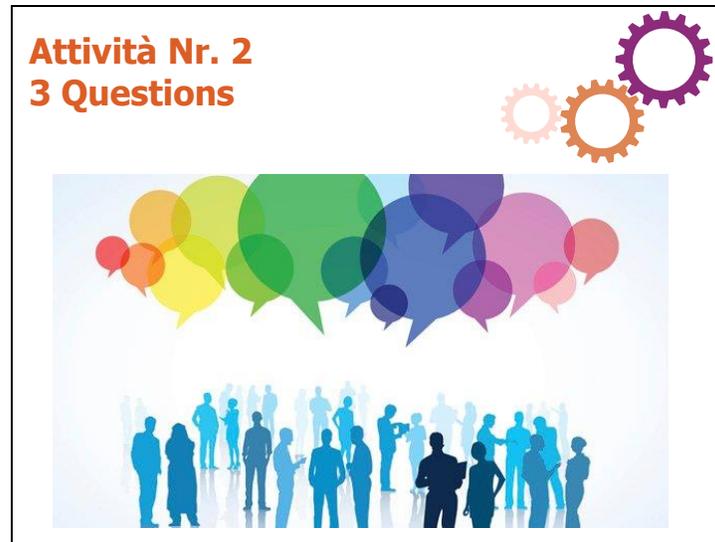


**Argomento Nr. 1: Lo
Sport per Tutti**

Attività Nr. 1
Impulso

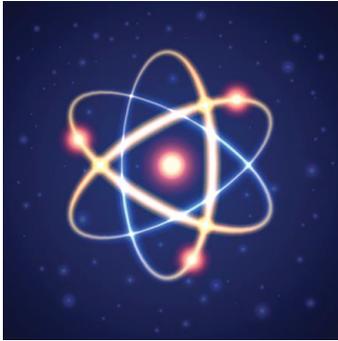
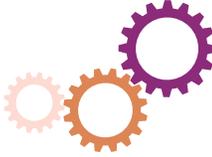


The slide features a title 'Attività Nr. 1 Impulso' in bold orange text. To the right of the title are three interlocking gears: a purple gear at the top right, an orange gear at the bottom right, and a light orange gear at the bottom left. Below the title is a complex blue waveform or signal plot. The plot shows a central peak with a sharp rise and a long, oscillating tail that decays towards the right. The background of the plot area is filled with faint, overlapping circular and linear patterns, suggesting a technical or scientific context.



NB. È importante spiegare che questo rompighiaccio è un'occasione per chiedere qualcosa di interessante che può essere ulteriormente approfondito al di fuori del tempo di attività.

Attività Nr. 3
Atomi



Activity Nr. 4
Sport for All

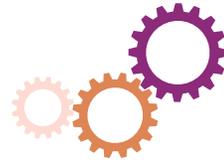
The illustration shows a group of stylized, colorful human figures in various athletic poses, representing different sports like basketball, soccer, and tennis. To the right of the figures are three interlocking gears of different colors (orange, purple, and pink), symbolizing teamwork and mechanics. The entire graphic is set against a white background within a black rectangular border.

Consiglio Nazionale dello Sport
Nuovo concorso di gioco
"Sei pronto?"

Suggerimenti:

- Cercate di fare in modo che i gruppi siano "misti", per esempio, persone alte e basse, quelli con gli occhiali e quelli senza, un mix di generi, età, capacità atletiche, ecc.
- A seconda del gruppo, potrebbe essere necessario iniziare la sessione con un brainstorming sui giochi in generale. Ad esempio, i giochi devono avere scopi o obiettivi e regole chiare.
- Potrebbe essere necessario stabilire dei limiti, ad esempio, che il gioco deve essere giocato all'interno di un determinato luogo o non deve durare più di venti minuti. Se trovano difetti di progettazione durante il gioco, lasciate che siano i progettisti del gioco a cambiare le regole.

Attività Nr. 4 Sport per Tutti



Creare un gioco nel quale possono giocare tutti .





Iniziate con un confronto su come le persone dei diversi gruppi hanno interagito tra loro e se hanno apprezzato l'attività. Successivamente si passa a discutere dei giochi stessi e delle regole che sono state inventate, infine, a parlare di sport e giochi nella vita reale.

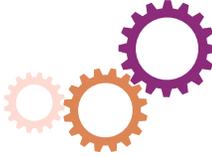
Domande:

- È stato difficile progettare un gioco?
- Come funzionavano i gruppi? Democraticamente o è stata una sola persona a prendere tutte le decisioni?
- Avete condiviso i lavori? Vale a dire, una persona si occupava delle idee, un'altra le ha messe in pratica, un'altra era brava a creare il gioco, ecc.
- Quali sono stati i giochi che sono piaciuti di più alle persone? Cosa rende un gioco un "buon gioco"?
- Quali gruppi hanno trovato necessario cambiare le regole una volta provato il gioco con gli altri? Perché hanno avuto bisogno di cambiare le regole e come hanno fatto? (Il processo è stato svolto da tutto il gruppo, da pochi individui o da una sola persona?)
- Quanto è importante avere un obiettivo chiaro e regole eque per far sì che tutti sentano di poter partecipare?
- Tutti si sono sentiti in grado di partecipare pienamente o alcuni si sono sentiti in vantaggio o svantaggiati?
- In realtà, come vengono esclusi dallo sport alcuni gruppi? Quali sono le modalità di esclusione che costituiscono una violazione dei diritti umani?

NB. È importante che i partecipanti si sentano a proprio agio nell'esprimersi e che tutti abbiano la possibilità di parlare almeno una volta.

**Argomento Nr. 2: L'Educazione
attraverso lo Sport**

Attività Nr. 1
Esclusione sociale
attraverso lo Sport



Non puoi parlare!
La comunicazione è consentita solo attraverso i gesti



Devi trovare una strategia in cui tutti vincano!

Preparate dei piccoli fogli di carta con i due compiti scritti sopra, in modo da avere due gruppi. Poi create anche l'unico piccolo di carta per l'osservatore e metteteli in una ciotola.

NB. È molto importante che quando ogni giocatore prende il foglio dalla palla e lo legge, non lo dica agli altri.

Attività Nr. 2
Frisbee per Tutti "10
Passaggi"



Non si corre con il frisbee
Nessun contatto fisico



Non si corre con il frisbee
Nessun contatto fisico

La squadra segna passando il frisbee 10 volte tra di loro
I passi devono essere contati ad alta voce
Il frisbee deve essere passato entro 5/10 sec. altrimenti l'altra squadra lo riceve
Se il frisbee cade l'altra squadra lo prende

RICORDA: All'inizio del secondo turno bisogna aggiungere due nuove regole: tutti in squadra devono toccare il frisbee almeno una volta per segnare, niente avanti e indietro. All'inizio del terzo turno si distribuiscono i ruoli ai diversi partecipanti in piccoli foglietti. I ruoli possono essere ad esempio: essere iperattivi, bendarsi un occhio, non essere interessati, usare solo la mano debole, giocare come si è giocato prima.

NB. È molto importante che quando ogni giocatore prenda il foglio dalla palla e lo legga senza dirlo a nessuno.

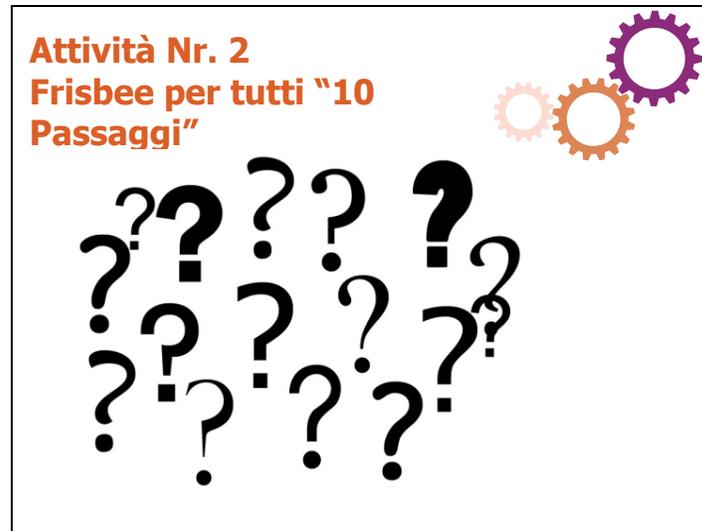
Suggerimenti:

All'inizio della sessione di debriefing, iniziate a parlare della connessione con la realtà e poi venite alla discussione sui ruoli. In alternativa, si può iniziare con la discussione dei ruoli e poi disegnare la connessione con la vita quotidiana del partecipante. Assicuratevi che sia adatto al vostro gruppo target.

Esercitatevi con le competenze tecniche di base del frisbee. Questa sezione dovrebbe essere sempre svolta in modo da poter valutare i livelli di abilità dei partecipanti.

Se il vostro gruppo è più grande di 15 persone potete anche dividerle in due sottogruppi, che giocano contemporaneamente su un campo diverso.

Prendete in considerazione che i ruoli potrebbero essere offensivi e usateli a vostra discrezione.



Iniziate identificando quali ruoli hanno avuto i partecipanti e chiedete loro cosa è successo nelle diverse fasi del gioco. L'inizio più semplice potrebbe essere quello di chiedere loro se il gioco è piaciuto e come si sono sentiti. Dite ai partecipanti di rivelare il loro ruolo quando rispondono alle domande se non lo fanno loro stessi.

Domande:

- Cosa avete provato?
- Come avete reagito?
- Cosa avete provato?
- Come avete affrontato il vostro ruolo?
- Avete pensato agli altri?
- Quanto è stato facile/difficile interpretare il tuo ruolo?
- Quanto è stato facile/difficile identificarsi con il proprio ruolo?

Tracciare un collegamento con la vita quotidiana chiedendo se l'attività rispecchia la società e se hanno incontrato situazioni simili nella loro vita quotidiana, fornendo anche degli esempi.

- Ti sei comportato diversamente nel gioco rispetto alla tua vita quotidiana e riesci a vedere una connessione tra l'esercizio e la tua realtà?

L'ultima parte del debriefing è la conclusione.

- Quali sono i primi passi da compiere per agire in modo più inclusivo nella vostra vita? Cosa si può fare come individuo, come gruppo e come società per essere più inclusivi?

NB. È importante che i partecipanti si sentano a proprio agio nell'esprimersi e che tutti abbiano la possibilità di parlare almeno una volta.

**Argomento Nr. 3: il pensiero
critico**



NB. Non sottolineare l'importanza di vincere (che significa schiaffeggiare gli altri) ma piuttosto l'importanza di sopravvivere (che significa essere un buon osservatore e non essere schiaffeggiati).

Attività Nr. 2 I sei cappelli



Il cappello bianco suggerisce la stampa su carta e computer. Il cappello bianco significa "informazione". Quando il cappello bianco è su tutti se si concentra sull'informazione.



Pensate al rosso come al fuoco e al caldo. Il cappello rosso rappresenta emozioni, sentimenti e intuizioni. Il cappello rosso è molto importante perché permette emozioni e intuizioni nella discussione senza bisogno di spiegare perché ci si sente così.



NB. È importante prendere nota di tutti gli input dati dai partecipanti durante ogni micro-sessione del "cappello".

Attività Nr. 2 I sei cappelli



Questo è il più utilizzato nel comportamento normale. Il cappello nero è alla base del "pensiero critico": è giusto o sbagliato?



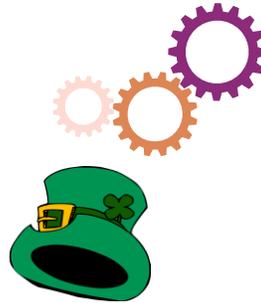
Il cappello giallo è il tanto trascurato aspetto positivo del pensiero. Indossando il cappello giallo il gruppo cerca valori, benefici e perché qualcosa dovrebbe funzionare.



NB. È importante prendere nota di tutti gli input dati dai partecipanti durante ogni micro-sessione del "cappello".

Attività Nr. 2 I Sei cappelli

Il cappello verde permette ai partecipanti di esplorare la questione con una mentalità creativa. In questo ruolo possono utilizzare dichiarazioni di provocazione e di indagine. Lasciate che idee e pensieri selvaggi scorrano liberamente. Sperimentate la libertà di vedere dove va a finire un pensiero. Questo approccio sarebbe meglio caratterizzato da un pensiero creativo e fuori dagli schemi.

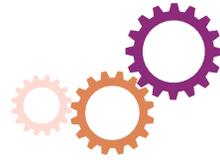


Il cappello blu considera la questione da un punto di vista gestionale. Indossando il cappello blu il gruppo pone domande come: "Qual è l'argomento? A cosa stiamo pensando? Qual è l'obiettivo? Possiamo guardare al quadro generale...".

NB. È importante prendere nota di tutti gli input dati dai partecipanti durante ogni micro sessione del "cappello".

**Argomento Nr. 4: Dialogo
Interculturale**

Attività Nr. 1
Wink Murder



Attività Nr. 2
Euro-rail « à la carte »

Scenario:
State salendo sul treno "Deer Valley Express" per un viaggio di una settimana da Lisbona a Mosca. Viaggerete in una cuccetta che dovrete condividere con altre tre persone. Con quali dei seguenti passeggeri preferite condividere il viaggio?



VOLANTINO DA CONSEGNARE AD OGNI PARTECIPANTE:

1. Un soldato serbo dalla Bosnia.
3. Un broker finanziario svizzero sovrappeso.
3. Un disk-jockey italiano che sembra avere un sacco di dollari.
4. Una donna africana che vende prodotti in pelle.
5. Un giovane artista sieropositivo.
6. Un uomo rom (zingaro o viaggiatore) dall'Ungheria appena uscito di prigione.
7. Un nazionalista basco che viaggia regolarmente in Russia.
8. Un rapper tedesco che vive uno stile di vita molto alternativo.
9. Un suonatore di fisarmonica cieco dall'Austria.
10. Uno studente ucraino che non vuole tornare a casa.
11. Una donna rumena di mezza età che non ha un visto e un bambino di un anno in braccio.
12. Una femminista olandese, aggressiva e aggressiva.
13. Uno skinhead svedese apparentemente sotto l'influenza dell'alcol.
14. Una lottatrice di Belfast che apparentemente va a una partita di calcio.
15. Una prostituta polacca di Berlino.
16. Un contadino francese che parla solo francese e ha un cestino pieno di formaggio forte.
17. Un rifugiato curdo che vive in Germania e che sta tornando dalla Libia.

Suggerimenti

Siate consapevoli del fatto che l'elenco dei passeggeri allegato è molto lungo e rende difficile per i gruppi trovare un elenco comune, di conseguenza potrebbe essere necessario più tempo sia per la parte individuale che per quella di gruppo. Se lo desiderate, potete ridurre l'elenco ad un massimo di 10-14 passeggeri e adattarlo alla situazione locale o nazionale del gruppo con cui lavorate. È molto importante che alcune delle descrizioni dei passeggeri corrispondano a minoranze familiari al gruppo, tra cui minoranze "invisibili" come omosessuali, persone con disabilità, persone sieropositive, ecc.

In molti casi i gruppi non riusciranno a stilare una lista comune. Non sottolineate questo aspetto dell'attività, soprattutto perché potrebbe portare a un falso consenso. È altrettanto interessante verificare perché è difficile raggiungere un consenso su una questione come questa. È importante che ognuno rispetti le opinioni dell'altro e non attacchi le persone per le loro opinioni personali. Se alcune scelte sembrano dubbie, è più importante discutere le ragioni che portano a una particolare scelta piuttosto che mettere in discussione le decisioni personali.

Infatti, sia i partecipanti che tu, il facilitatore, vi troverete in posizioni difficili: è molto facile trasformare questa attività in una sessione di condanna! Per questo motivo attenzione a non lasciare che la discussione si sviluppi in "chi ha meno pregiudizi?" ma piuttosto di lavorare sul fatto che tutti noi abbiamo dei pregiudizi.

È anche importante discutere ed esplorare il fatto che la descrizione dei passeggeri è molto breve, sappiamo poco della personalità o del background delle persone. Ma non è forse questo il modo in cui reagiamo normalmente alle informazioni sui giornali e in televisione, e nelle conversazioni o quando incontriamo le persone per la prima volta?



Il debriefing e la discussione si baserà sulle relazioni del gruppo. Il confronto dei diversi risultati è un buon modo per introdurre la discussione. Potete continuare ponendo domande come:

- Quanto sono realistiche le situazioni presentate?
- Qualcuno nel gruppo ha vissuto una situazione simile nella vita reale?
- Quali sono stati i fattori principali che hanno determinato le vostre decisioni individuali?
- Se i gruppi non sono riusciti a raggiungere conclusioni comuni, perché questo è successo?
- Cosa è stato più difficile?
- Quali fattori vi hanno impedito di raggiungere un consenso?
- Quali stereotipi evoca la lista dei passeggeri?
- Gli stereotipi sono presenti nelle descrizioni fornite o nella nostra mente e nella nostra immaginazione?
- Da dove prendiamo queste immagini?
- Come ci si sentirebbe a trovarsi in una situazione in cui nessuno vorrebbe condividere uno scompartimento ferroviario con voi?





Per ulteriori informazioni sul diverso "status" di rifugiato e per un controllo statistico aggiornato:
<https://emergency.unhcr.org/entry/55772/refugee-definition>
<https://www.unhcr.org/figures-at-a-glance.html>

NB. Per riferimento per quanto riguarda Germania, Italia e Grecia potete anche leggere PRIORITY
"Research Report and Analysis of Best Practices".

Attività Nr. 3 (Workshop) Posso entrare?

Scenario:
You are on the border between countries X and Y. A large number of refugees have arrived. They want to cross into Y. They are hungry, tired and cold and have travelled a long way from their home countries, P; Q and R. Some have a little money and only a few have identification documents or passports. The border officials from country Y have different points of view about the situation. The refugees are desperate, and use several arguments to try to persuade the border officials to let them in.



Carta del ruolo dei rifugiati

Argomenti e opzioni per i rifugiati

Dovreste preparare le vostre tesi e le vostre tattiche; sta a voi decidere se mettere la vostra tesi in gruppo oppure se ogni membro, individualmente, si assume la responsabilità di esporre le singole motivazioni.

Potete usare questi argomenti e tutti gli altri che vi vengono in mente:

- È nostro diritto legale chiedere asilo.
- I nostri figli hanno fame; voi avete la responsabilità morale di aiutarci.
- Se torniamo indietro, sarò ucciso.
- Non ho soldi.
- Non ho nessun altro posto dove andare.
- Ero un medico / infermiere / ingegnere nella mia città natale.
- Voglio solo un riparo fino a quando non sarà sicuro tornare.
- Altri rifugiati sono stati ammessi nel vostro paese.
- Dove siamo? I contrabbandieri hanno accettato di consegnarci al paese Z.
- Cercherò di corrompere i funzionari per farmi entrare.
- Prima del gioco di ruolo, pensate alle seguenti opzioni:
- Farete domanda per entrare in gruppo o individualmente?
- Vi dividerete se i funzionari di frontiera ve lo chiedono?
- Cosa farete se cercano di rimandarvi indietro? Accetterete di tornare a casa? Chiederete loro di farvi passare in modo da poter raggiungere la contea Z?
- Qualcuno di voi ha dei documenti di viaggio? Sono autentici o sono falsi?

Dovete fare il gioco di ruolo di un gruppo misto di rifugiati, quindi nei vostri preparativi ogni persona dovrebbe decidere la sua identità: la sua età, il sesso, i rapporti familiari, la professione, il patrimonio, la ricchezza, la religione e tutti i beni che ha con sé.

Carta del ruolo degli osservatori

Il vostro compito è quello di osservare il gioco di ruolo. Alla fine del gioco di ruolo vi sarà chiesto di dare un feedback generale. Scegliete un membro come vostro rappresentante.

Mentre lo osservate dovreste, tra le altre cose, esserne consapevoli:

- I diversi ruoli svolti sia dai rifugiati che dai funzionari di frontiera.
- Gli argomenti che usano e come li presentano.
- Fate attenzione a qualsiasi violazione dei diritti umani.

Dovete decidere come prendere nota di tutto. Per esempio, potreste considerare di dividervi in due sottogruppi, in modo che un gruppo osservi i funzionari di frontiera e l'altro i rifugiati.

Carta dei funzionari di frontiera

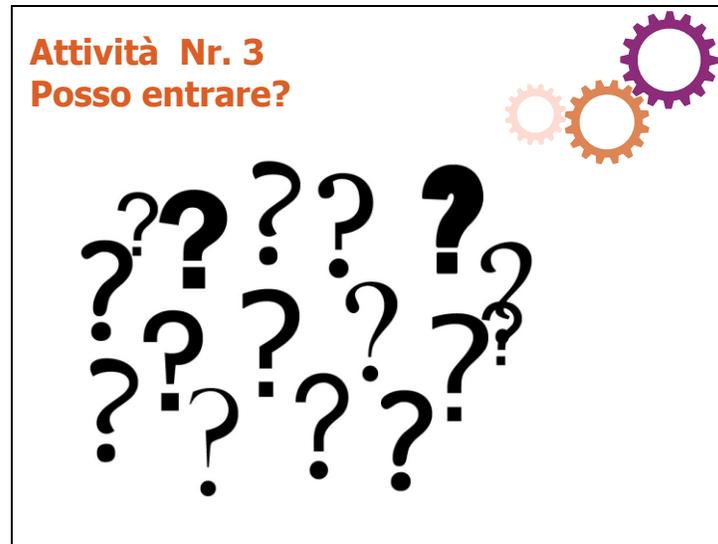
Argomenti e opzioni dei funzionari di frontiera

Dovreste preparare le vostre tesi e le vostre tattiche; sta a voi decidere se mettere la vostra tesi in gruppo o se ogni membro, individualmente, si assume la responsabilità di mettere le singole tesi.

Potete usare questi motivi e tutti gli altri che vi vengono in mente:

- Sono disperate: non possiamo rimandarle indietro.
- Se li rimandiamo indietro, saremo moralmente responsabili se vengono arrestati, torturati o uccisi.
- Abbiamo l'obbligo legale di accettare i rifugiati.
- Non hanno soldi e avranno bisogno del sostegno dello Stato. Il nostro Paese non può permetterselo.
- Hanno documenti di viaggio o mezzi di identificazione? Sono autentici o falsi?
- Hanno l'aspetto di veri rifugiati? Forse alcuni sono qui solo per cercare un migliore tenore di vita?
- Il nostro Paese è un partner militare e commerciale del Paese X. Non possiamo proteggerli.
- Forse hanno delle competenze di cui abbiamo bisogno?
- Ci sono abbastanza rifugiati nel nostro Paese. Dobbiamo prenderci cura della nostra gente. Dovrebbero andare nei paesi più ricchi.
- Potremmo chiedere che ci paghino una tangente per farli entrare.
- Se li facciamo entrare, anche altri chiederanno di entrare.
- Non parlano la nostra lingua, hanno una religione diversa e mangiano cibi diversi, non si integrano.
- Ci possono essere terroristi o criminali di guerra che si nascondono tra di loro
- Prima del gioco di ruolo, pensate alle seguenti opzioni:
- Lascerate che tutti i rifugiati attraversino il confine?

- Lascere che alcuni di loro attraversino il confine?
- Li dividerete per età, professione, ricchezza...?
- Fareste qualcos'altro invece?



Iniziate chiedendo agli osservatori di dare un feedback generale sul gioco di ruolo. Poi si raccolgono i commenti dei giocatori su come ci si sente ad essere un rifugiato o un ufficiale di frontiera, e poi si passa ad una discussione generale sui temi e su ciò che i partecipanti hanno imparato.

- Quanto è stato equo il trattamento dei rifugiati?
- I rifugiati hanno diritto alla protezione ai sensi dell'articolo 14 della Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo e della Convenzione relativa allo status di rifugiato del 1951. Ai rifugiati è stato dato il diritto alla protezione? Perché/perché no?
- Un paese dovrebbe avere il diritto di allontanare i rifugiati? Quando? Per quali ragioni?
- Respingeresti qualcuno se fossi un funzionario di frontiera? E se si sapesse che hanno affrontato la morte nel loro paese?
- Come si incontrano i rifugiati ai confini del proprio paese? I loro diritti umani vengono violati? Quali?



Priority

PROMOTING OPEN RESILIENT INCLUSIVE SOCIETIES FOR YOUTH

www.priority-project.eu

Project Reference: 604571-EPP-1-2018-1-DE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILLO DOLCI



ASSIST
Innovative Minds



ENGO
European Network of Gender Organisations



KAINOTOMIA
48.800 jobbers