



**PROGETTO di ACCOGLIENZA
dei Richiedenti
Protezione Internazionale**

approdi
OL3
PERCORSI DI ANIMAZIONE



Per una cultura dell'incontro

approdi è il nome scelto per identificare la proposta di accompagnamento formativo e di sensibilizzazione presentata nelle comunità accoglienti, nelle parrocchie e nelle scuole.

approdi prende forma nel 2018 con l'obiettivo di portare il fenomeno della migrazione a un livello più umano, quello dell'incontro.

approdi si prefigge di stimolare ragazzi, giovani e bambini a interrogarsi sul proprio modo di pensare, a lavorare su stereotipi e resistenze, a rileggere le proprie esperienze di incontro.



Kemay è il nome della prima bambina accolta, un nome e un'accoglienza che lasciano il segno: "come me stesso" è il suo significato. Kemay è il nome della Cooperativa che, dal 2016, nell'ambito di Caritas Diocesana Brescia, accompagna l'attivazione e la gestione di forme di accoglienza diffusa e di processi di integrazione per i richiedenti asilo nelle comunità parrocchiali (www.kemay.it).

Il 30 maggio 2017 è stato firmato un **protocollo di intesa tra Caritas Italiana e Miur** grazie al quale le parti si impegnano a diffondere tra i giovani il valore della solidarietà sociale e la sua attuazione in interventi concreti.

approdi è declinato al plurale perché, a partire da uno stile animativo e riflessivo, ogni esperienza formativa viene proposta in relazione al percorso in cui si inserisce, agli obiettivi che si propone, all'età dei partecipanti, alla numerosità del gruppo, al tempo a disposizione.

La proposta formativa è curata dalle operatrici della Cooperativa Kemay e da giovani inseriti nel progetto "Giovani - Protagonisti Attivi" ¹. Tra gli obiettivi del progetto, quello di accompagnare il protagonismo dei giovani nel partecipare a percorsi di promozione della cultura dell'incontro.

approdi
OL3
PERCORSI DI ANIMAZIONE

Alla luce dell'esperienza maturata nel 2018/2019, la proposta formativa si arricchisce di nuovi approdi e si presenta in forma di percorsi

Gli approdi

Ai cinque della prima edizione, questa proposta si arricchisce di nuovi approdi, nuovi per target di riferimento (dai sei anni) e per tematiche affrontate.

Approdo 1 | Nessuno sceglie dove nascere



Nessuno sceglie dove nascere, ma ognuno ha il diritto di scegliere dove vivere. Il luogo in cui nasciamo influenza inevitabilmente tutti gli aspetti della nostra vita. Perché dunque una persona decide di andarsene o viene spinta a lasciare il proprio Paese?

Animazione riflessiva

Approdo 2 | Come me stessa



A partire dall'ascolto di una storia vera narrata attraverso la tecnica del Kamishibai, si può arrivare a riflettere sulla bellezza della differenza. La differenza arricchisce, così come il punto di vista degli altri che forse è diverso dal mio anche se stiamo guardando la stessa cosa o, come in questo caso, ascoltando la stessa storia.

Animazione riflessiva

Approdo 3 | HO se DO



Accogliere significa dare, ma anche e soprattutto ricevere. È sempre uno scambio, non è mai un dono a senso unico.

Siamo tutti così diversi... eppure, forse molto più simili di quanto possiamo immaginare.

Animazione riflessiva

Approdo 4 | ValigiErranti



Esistono valigie piene di ricordi e di oggetti, e ne esistono altre invisibili, vuote e, ciò nonostante, pesanti. Sono le valigie che accompagnano i richiedenti asilo, spogliati di tutti i loro averi e di tutta la loro umanità. Immedesimandoci in un migrante, proviamo a sentire cosa si prova a viaggiare soli e senza nulla.

Animazione riflessiva

Approdo 5 | OKA. È in gioco la vita



Qual è il viaggio dei migranti? Un viaggio in cui non esistono strade sicure, non esistono certezze o una meta precisa. Un viaggio regolato dal destino, come in un gioco dei dadi. Attraverso la conoscenza di alcune tappe di questo viaggio, i partecipanti potranno interrogarsi sulle cause della partenza e sui sentimenti provati durante questa dura esperienza che mette a rischio ogni giorno migliaia di persone.

Gioco di animazione

Approdo 6 | I ris.volti del corre voce



Sui migranti si pensano e si dicono tante cose, ma quali di queste hanno un fondo di verità? Attraverso un approfondimento multimediale e interattivo, si cercherà di sfatare diversi luoghi comuni, ragionando su sei stereotipi che circolano nelle nostre realtà.

Animazione riflessiva

Approdo 7 | Storie al crocevia



Storie al crocevia è la testimonianza di chi ha vissuto il fenomeno della migrazione sulla propria pelle. Alcuni richiedenti asilo e rifugiati racconteranno le "indicibili" esperienze della fuga, del viaggio e dell'approdo in Italia.

Contenitore di storie, testimonianze e racconti

**disponibile solo il sabato mattina*

Approdo 8 | RompiBolle



Iperconnessi, iperinformati, iper...influenzati? Nella nostra epoca abbiamo infinite possibilità per accedere all'informazione, possiamo potenzialmente sapere tutto su qualsiasi cosa. Ma siamo sicuri che tutto ciò che leggiamo sia vero? Immaginandoci scovatori di fake news, vedremo come riconoscerle e come evitare di diffonderle.

#fakenews #hatespeech #ifatti_alcentro

Approdo 9 | Parole allo stato puro



Le parole che scegliamo di usare sono importanti perché definiscono chi siamo e formano il pensiero. Le parole del mondo virtuale sono le stesse che useremo anche di persona? Collegiamo sempre il cervello alle mani prima di scrivere qualcosa?

#hatespeech #cyberbullismo #glialtri_alcentro

Approdo 10 | Ciò che sembra è



Nella vita reale pare abbiamo solo trenta secondi per fare bella impressione: quando incontriamo gli altri per la prima volta abbiamo a cuore lasciare un buon ricordo di noi. Cosa scegliamo di mostrare invece nello spazio virtuale?

#webreputation #privacy #io_alcentro

Approdo 11 | Jolly



Ogni esperienza formativa viene "cucita su misura" per venire incontro alle diverse esigenze animative. Questo modulo, in particolare, offre la possibilità di costruire una richiesta formativa specifica, sperimentale, innovativa.

Legenda:



Elementari



Medie



Superiori

Ogni approdo ha la durata di 2 ore.

Percorsi

Per promuovere una visione poliedrica della complessa realtà della migrazione, gli approdi sono proposti nella forma di percorsi, articolati per tematiche e fasce di età.

Di approdo in approdo

Percorso 1 Erranze, storie, pregiudizi



Partendo da un tentativo di immedesimazione, proveremo cosa significa essere migrante forzato. Andarsene senza una meta, affrontare le insidie di un viaggio in balia del destino, fare i conti con i pregiudizi della gente. L'ascolto di testimonianze di rifugiati ci aiuterà a riportare l'esperienza del percorso a una dimensione di realtà.

Percorso 2 Narrazioni, giochi, teatri di carta



Partendo dall'idea che nessuno sceglie dove nascere, questo percorso vuole puntare sulla differenza come arricchimento, approfondendo i molteplici aspetti della vita di un migrante. Dalle diverse origini agli approdi, ci avvicineremo al mondo dei più piccoli attraverso diversi stili animativi e raccontando storie aiutandoci con una tecnica di narrazione giapponese, il Kamishibai.

Percorso 3 Comunicazione non ostile, fake news, hate speech.



In un mondo reale e virtuale sempre più complesso e inter-connesso, un modulo dove la parola, nella sua importanza, viene rimessa al centro. Le parole che usiamo sono importanti, possono costruire ponti o muri: definiscono chi siamo, mostrano come trattiamo gli altri e come ci rapportiamo alla realtà.

OL3

Valigierranti
Oka. È in gioco la vita
I ris.volti del corvevoce
Storie al crocevia

1

Nessuno sceglie dove nascere
Come me stessa
Valigierranti
HO se DO

2

Rompibolle
Parole allo stato puro
Ciò che sembra è

3

Al termine di ogni percorso è previsto un incontro finale volto a rielaborare spunti di riflessione e consolidare consapevolezza.

Non sono più io a fare questo viaggio.
È il viaggio, nella sua crudeltà infinta, a plasmare me.
Senza nemmeno sapere in quale essere mi trasformerà
ormai non posso più fermarmi.

[GATTI F.]



OKA. È in gioco la vita* è un'esperienza che ti cambia: diventerai Aboubakar, Abdoul, Glory, Fatoumata e tanti altri. Condividerai diversi destini.

OKA. E' in gioco la vita prende le mosse da fatti reali e ispirazione da giochi da tavola, in primis quello dell'oca.

OKA. E' in gioco la vita è regolata dal dado del destino, dove non ci sono certezze, ma solo possibilità.

In **OKA. E' in gioco la vita** le caselle rappresentano le tappe del viaggio dei migranti che raggiungono l'Italia via mare dalla Libia, provenienti da Paesi africani dell'area sub sahariana. Dall'arrivo in Italia in poi si potrebbe compilare un ulteriore gioco dell'oca, geografico, burocratico, giudiziario, del quale qui vi sono solo alcune potenziali tappe.

* GIOCO DI RUOLO DA TAVOLO.
Ideato e realizzato da Cooperativa Kemay



4 - 6

Età:

11+

**COOPERATIVA
KEMAY**

KEMAY Cooperativa Sociale

P.zza Martiri di Belfiore, 4 - Brescia

www.kemay.it - info@kemay.it - tel. +39 348 305 1236