



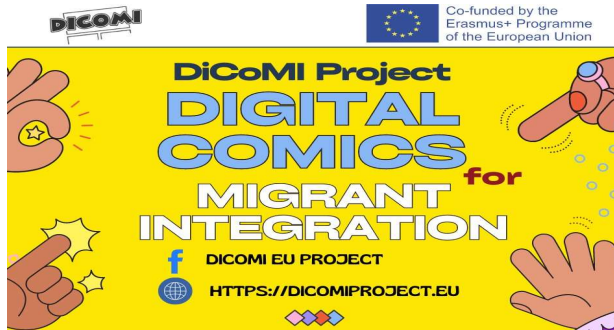
Funded by
the European Union



-DICOMI-

Digitale Comics der Migration

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



Digital Stories of Migration ist ein Projekt, das von der türkischen Nationalagentur im Rahmen des Programms Erasmus+ KA220 Strategische Partnerschaft in der Schulbildung finanziert wird. Die Projektpartnerschaft besteht aus fünf Partnern aus fünf Ländern. Die Partner sind die Yildiz Technical University (Türkei), die 29 Mayıs University (Türkei), die King Danylo University (Ukraine), das Global Institute for Research Education & Scholarship (GIREs) (Niederlande), das Institute for Roma and Minorities (Deutschland) und das Nordic Horizon Institute AB (Schweden). Das Projekt begann am 31.12.2023 und hat eine Laufzeit von 24 Monaten bis zum 30.06.2026.

Unser Projekt zielt darauf ab, die Reaktion der europäischen Bildungs- und Ausbildungssysteme auf den Krieg in der Ukraine, in Syrien und in anderen Ländern, die von kriegsbedingter Migration betroffen sind, zu unterstützen. Durch digitale Comics, die auf realen Erfahrungen von Familien basieren, die aufgrund von Kriegen aus ihren Ländern vertrieben wurden, soll das Projekt zur Schlüsselkompetenz und beruflichen Weiterentwicklung von Lehrkräften, Schulleitern und anderen Lehrberufen beitragen.

Kriege sind das schlimmste Szenario, das Menschen, insbesondere Kindern, widerfahren kann. Die kalte Brutalität und Angst wirkt sich auf Kinder und ihre Bildung sowie auf ihre

Zukunft aus. Neben Kriegen ist Migration ein weiterer Prozess, der Kindern Nachteile bringen kann. Während Migration die Vielfalt erhöht und zur Zivilisation beiträgt, kann sie zu Nachteilen führen, wie dem Fehlen grundlegender Fähigkeiten, schlechten Leistungen, mangelnder Integration und Anpassung an eine neue Kultur und Schule. Dieses Projekt zielt darauf ab, die Nachteile von Kriegen, kriegsbedingter und erzwungener Migration im Bildungsbereich durch Lehrer- und Schülerfortbildungen zu verringern. Zu diesem Zweck wird im Projekt eines der effektivsten literarischen Mittel, der Comic, eingesetzt.

Comics werden von Lesern als effektiv, unterhaltsam, leicht zu lesen, flüssig und informativ empfunden, da sie geschriebene Sprache, Klänge und Bewegung miteinander verbinden. Als sie erstmals veröffentlicht wurden, wurden sie in fast allen Ländern populär, in viele Sprachen übersetzt und von ihren Lesern sehnsüchtig erwartet. Diese motivierende, unterhaltsame und anziehende Wirkung wird im Rahmen des Projekts für die Schulbildung genutzt.

ZIELE

„Digital Comics of Migration“ zielt darauf ab, die Reaktion von Bildungs- und Ausbildungssystemen auf Krieg, kriegsbedingte Migration und Zwangsmigration durch Comics zu verbessern. Schüler, die Krieg, kriegsbedingte Migration oder Zwangsmigration erlebt haben, sind in Bezug auf Sprache, Schulsystem und Freundschaften benachteiligt. Dieses Projekt zielt darauf ab, Inklusion, Gleichberechtigung und Nichtdiskriminierung durch reale Geschichten von Familien zu fördern, die Migration und Krieg erlebt haben.

Im Rahmen des Projekts sollen Familien, die aufgrund von Krieg oder aus anderen zwingenden Gründen migriert sind, interviewt werden, um ihre Migrationsgeschichten, ihre Erfahrungen mit der Anpassung und ihre Bildungserfahrungen zu erfahren. Diese Geschichten werden im Hinblick auf Bildungszwecke überprüft, Ziele werden



Funded by
the European Union



festgelegt und digitale Comics erstellt. Die digitalen Comics werden die realen Erfahrungen der Migration integrieren, was das Verständnis und die Empathie für Migration und Krieg erhöhen soll.

Comics werden als die siebte Kunst bezeichnet, da sie Sprache, Ton und Bewegung auf Papier vereinen. Diese siebte Kunst wird durch digitale Comics digitalisiert, was dazu beitragen soll, Kreativität, Kunst und Kultur zu integrieren und sie in Lehrmaterialien zu verwenden.

Comics werden verwendet, um neue, innovative oder gemeinsame Kurse als Module zu erstellen, die in vier Ländern umgesetzt werden sollen: Türkei, Ukraine, Deutschland, Niederlande und Schweden. Es werden zehn Module entworfen, die Kreativität, Inklusion, Gleichstellung, Kunst und Schlüsselkompetenzen integrieren. Diese Module sollen auch zur Digitalisierung der Bildung und zur Vermittlung digitaler Kompetenzen von Lehrern und Schülern beitragen.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist es, zur beruflichen Weiterbildung von Lehrkräften beizutragen. Daher werden Online-Schulungen für Lehrkräfte organisiert, um sie in den Bereichen Migration, Inklusion, Comics und den Modulen zu schulen. Die Lehrerfortbildung wird in fünf Ländern mit mindestens 50 Teilnehmern durchgeführt.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist es, durch Module, die Lese-, Schreib-, digitale und zwischenmenschliche Fähigkeiten integrieren, zur Entwicklung von Schlüsselkompetenzen beizutragen. In fünf Ländern (Türkei, Ukraine, Niederlande, Deutschland und Schweden) werden die Module von den für die Module, Inklusion, Integrität, Kreativität und Comics geschulten Lehrkräften an Schulen eingesetzt. Die Schüler werden Comics lesen, die auf realen Erfahrungen basieren, und so ihr Verständnis und Einfühlungsvermögen sowie ihre kognitiven und zwischenmenschlichen Fähigkeiten verbessern.

ZIELGRUPPEN

Die Hauptzielgruppe unseres Projekts besteht aus Schülern im Alter von 9 bis 17 Jahren und Lehrern, die Schüler im Alter von 9 bis 17 Jahren unterrichten. Das Projekt zielt nicht nur auf Kinder aus Einwandererfamilien ab, da ihre Erfahrungen und Integrität von den Einstellungen und Verhaltensweisen der Nicht-Einwanderer abhängen. Daher ist jede Schule und jedes Klassenzimmer mit einem oder mehreren Schülern oder einer Familie mit Migrationshintergrund oder potenziellen Schülern oder Familien mit Migrationshintergrund die Zielgruppe des Projekts.

Die Endbegünstigten des Projekts sind Familien, Universitäten, lokale und nationale Bildungseinrichtungen, Entscheidungsträger, politische Entscheidungsträger und im Bildungsbereich tätige NGOs. Die Endbegünstigten werden in verschiedenen Schritten und Arbeitspaketen in das Projekt integriert, um die Qualität und Effektivität des Projekts zu verbessern. Sie werden konsultiert, befragt und in den gesamten Projektprozess integriert.



ARBEITSPAKETE

Unser Projekt umfasst 5 Arbeitspakete und die Aktivitäten in diesen Arbeitspaketen. Unsere Arbeitspakete sind wie folgt unterteilt:

WP1: Projektmanagement

WP2: Gestaltung digitaler Comics: Das Hauptziel dieses Arbeitspakets ist die Gestaltung digitaler Comics von Familien, die aufgrund von Krieg in ihren Heimatländern migriert sind.

WP3: Lernprogramm „Digitale Comics der Migration“: Der Hauptzweck dieses Arbeitspakets besteht darin, das Lernprogramm „Digitale Comics der Migration“ für sesshafte Schüler in der Türkei, der Ukraine, den



Funded by
the European Union



Niederlanden, Deutschland und Schweden umzusetzen, die mit vertriebenen Kindern zur Schule gehen, die aufgrund des Krieges in Syrien und der Ukraine vertrieben wurden.

WP4: Von der Aktion zur Empfehlung: Die Zielbereiche dieses Projekts sind die Unterstützung von Schülern, deren Familien gewaltsam vertrieben wurden, der soziale Zusammenhalt, digitale und grüne Kompetenzen und digitale Comics.

WP5: Evaluierungsprogramm (Konferenzen, Workshops, Treffen): Dieses Arbeitspaket zielt darauf ab, die Kommunikations- und Verbreitungsaktivitäten des Projekts zu verwalten.

ERWARTETE ERGEBNISSE

Wir streben an, durch Arbeitspakete folgende Ergebnisse zu erzielen:

- Verbesserung der Reaktion des Bildungswesens auf Krieg, kriegsbedingte Migration und Zwangsmigration.
- Verbesserung der Inklusion, Förderung von Gleichberechtigung und Nichtdiskriminierung durch die Förderung von Verständnis und Empathie durch Comics, die auf realen Erfahrungen basieren
- Verbesserung der beruflichen Entwicklung von Lehrkräften durch neue Instrumente, Methoden, kreative und künstlerische Materialien
- Entwicklung von politischen Empfehlungen von der Aktion bis zur Empfehlung zu Inklusion, Comics als Lehrmaterial und Digitalisierung der Bildung
- Entwicklung von Schlüsselkompetenzen in den Bereichen Lesen, Schreiben, digitale Kompetenz und digitale Fähigkeiten durch Module

ONLINE-TREFFEN

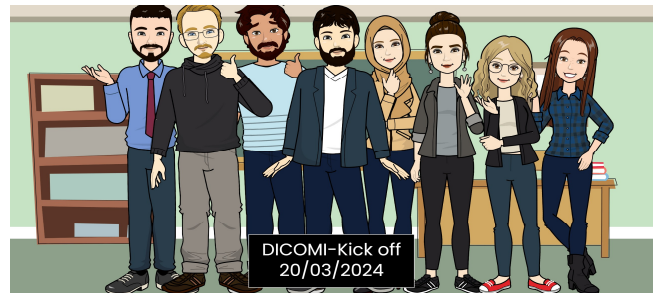
Seit Beginn des Projekts fand das erste Online-Treffen statt. Bei diesen Online-Treffen wurden die Projektplanung, die Entwicklung der Produkte, die Durchführung der Verbreitungsaktivitäten, die Umsetzung der Aktivitäten und administrative Fragen besprochen.

ERSTES TPM-TREFFEN IN DEUTSCHLAND

Das erste Eröffnungstreffen des Projekts „Digital Comics of Migration“ fand am 20. und 21. März 2024 in Wuppertal, Deutschland, statt.



Auf dem Treffen wurden die ersten Arbeitspakete besprochen und die Aufgabenverteilung erfolgreich beibehalten. Die Projektpartner waren begeistert, eine neue Reise mit dem Projekt zu beginnen. Sie erstellten ihre Comic-Avatare und ein Teamfoto in digitalen Comics.



Die folgenden Aufgaben wurden geplant und der nächste Termin und Ort für das Treffen festgelegt.



Funded by
the European Union



PROJEKTPARTNER



YILDIZ TECHNICAL UNIVERSITY



29 MAYIS UNIVERSITY



KING DANYLO UNIVERSITY



GLOBAL INSTITUTE FOR
RESEARCH EDUCATION &
SCHOLARSHIP



INSTITUTE FOR ROMA AND
MINORITIES INCLUSION



NORDIC HORIZON INSTITUTE
AB

SOCIAL MEDIA ACCOUNTS

Website

<https://dicomiproject.eu/>

Facebook Page

https://www.facebook.com/people/Dicomi-EU-project/61557881756854/?ref=embed_page

Twitter Account

<https://x.com/DicomiEUproject>

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren wiedergibt, und die Kommission und die türkische Nationale Agentur können nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden..