



Funded by  
the European Union




# digital stories

**-DICOMI-**

Digital Comics of Migration

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



Digital Stories of Migration is een project dat wordt gefinancierd door het Turkse Nationaal Agentschap binnen het Erasmus+ KA220-programma voor strategische partnerschappen in het schoolonderwijs. Het project wordt uitgevoerd in samenwerking met vijf partners uit vijf landen:

- Yildiz Technical University (Turkije)
- 29 Mayis University (Turkije)
- King Danylo University (Oekraïne)
- Global Institute for Research Education & Scholarship (GIRES) (Nederland)
- Institute for Roma and Minorities Inclusion (Duitsland)
- Nordic Horizon Institute AB (Zweden)

Het project ging van start op 31 december 2023 en loopt 24 maanden tot 30 juni 2026.

Dit project is gericht op het ondersteunen van de **Europese onderwijs- en opleidingssystemen** bij het omgaan met de gevolgen van oorlog in **Oekraïne, Syrië en andere landen** die te maken hebben met migratie als gevolg van oorlog. Door middel van **digitale comics**, gebaseerd op echte ervaringen van gezinnen die gedwongen zijn hun land te verlaten vanwege oorlog, wil het project bijdragen aan de ontwikkeling van **leutelcompetenties** en de **professionele ontwikkeling** van **docenten, schoolleiders en andere onderwijsprofessionals**.

Oorlog is de **meest ingrijpende en destructieve situatie** die een mens kan meemaken, vooral voor **kinderen**. De angst en onzekerheid hebben een enorme impact op **hun onderwijs, ontwikkeling en toekomst**. Naast oorlog brengt **migratie** extra uitdagingen met zich mee, zoals:

- **Gebrek aan basisvaardigheden**
- **Achterstand in het onderwijs**
- **Moelijkheden bij integratie en culturele aanpassing**
- **Taalbarrières en sociale isolatie**

Dit project richt zich op het **verminderen van de negatieve effecten van oorlog en migratie** in het onderwijs door middel van **trainingen voor**



Funded by  
the European Union




# digital stories

**docenten en studenten.** Comics, als krachtige educatieve tool, spelen hierin een belangrijke rol. Comics worden door lezers als **effectief, vermakelijk, toegankelijk en informatief** ervaren. Ze combineren **taal, geluid en beweging**, waardoor ze een dynamische en aantrekkelijke leerervaring bieden. Sinds de eerste publicaties zijn comics populair geworden in bijna alle landen en vertaald in verschillende talen.

Dit project benut de **motiverende en educatieve kracht van comics** om het onderwijs te verrijken en de **sociale cohesie in klaslokalen** te bevorderen.

## OBJECTIVES

Het project **Digitale Comics over Migratie** streeft ernaar het **onderwijs- en opleidingsysteem** beter voor te bereiden op **oorlog, oorlogsmigratie en gedwongen migratie** via comics.

Kinderen die oorlog, migratie of gedwongen migratie hebben meegemaakt, ondervinden **taalkundige, sociale en onderwijskundige achterstanden**. Dit project wil bijdragen aan **inclusie, gelijkheid en non-discriminatie** door middel van **echte verhalen** van families die met oorlog en migratie te maken hebben gehad. Daarnaast worden er **interviews** gehouden met families die door oorlog of andere dwingende redenen zijn gevlucht. Hun ervaringen met

migratie, aanpassing en onderwijs worden geanalyseerd en omgezet in **educatieve digitale comics**.

De digitale comics verwerken **echte migratie-ervaringen**, wat bijdraagt aan een **betere empathie en begrip** voor migranten en vluchtelingen.

Comics, ook wel de **zevende kunst** genoemd, combineren **taal, geluid en beweging** op papier. Binnen dit project worden **digitale comics** ontwikkeld die creativiteit, kunst en cultuur integreren in educatief materiaal.

De comics worden gebruikt om **nieuwe, innovatieve lesmodules** te ontwikkelen die geïmplementeerd worden in **Turkije, Oekraïne, Duitsland, Nederland en Zweden**.

Er zullen **10 lesmodules** worden ontworpen, waarbij **creativiteit, inclusie, gelijkheid, kunst en sleutelcompetenties** worden geïntegreerd. Deze modules dragen ook bij aan de **digitalisering van het onderwijs** en het ontwikkelen van **digitale vaardigheden** bij docenten en studenten.

## TARGET GROUPS

De belangrijkste doelgroep van dit project bestaat uit **leerlingen van 9-17 jaar** en docenten die lesgeven aan deze leeftijdsgroep.

Het project richt zich niet alleen op kinderen uit migrantenfamilies, maar op alle **klassen waarin (toekomstige) migranten aanwezig zijn**. De



Funded by  
the European Union




# digital stories

integratie en sociale cohesie van migranten hangt immers af van de houding en het gedrag van niet-migranten.

De **eindbegunstigden** van het project zijn:

- Families
- Universiteiten
- Lokale en nationale onderwijsinstellingen
- Beleidsmakers en besluitvormers
- NGO's die actief zijn in de onderwijssector

Deze groepen worden betrokken bij verschillende fasen van het project om de **kwaliteit en effectiviteit** ervan te verbeteren.



## WORK PACKAGES

Het project omvat **vijf werkpakketten**, elk met specifieke activiteiten:

- **WP1: Projectmanagement**
- **WP2: Ontwerp van Digitale Comics** – Het ontwerpen van digitale comics op basis van de verhalen van migrantenfamilies.
- **WP3: "Digitale Comics over Migratie" Leerprogramma** – Implementatie van het leerprogramma in scholen in **Turkije**,

**Oekraïne, Nederland, Duitsland en Zweden.**

- **WP4: Van Actie naar Aanbeveling** – Ondersteuning van studenten met een migratieachtergrond, sociale cohesie, digitale en groene vaardigheden.
- **WP5: Evaluatieprogramma** (Conferenties, Workshops, Bijeenkomsten) – Beheer van communicatie en verspreiding van projectresultaten.

## VERWACHTE RESULTATEN

Met dit project willen we de volgende resultaten bereiken:

- ✓ Verbeteren van de reactie van het onderwijs op **oorlog, oorlogsmigratie en gedwongen migratie**
- ✓ Bevorderen van **inclusie, gelijkheid en non-discriminatie** door middel van **comics gebaseerd op echte ervaringen**
- ✓ Stimuleren van de **professionele ontwikkeling van docenten** met nieuwe methoden en creatieve materialen
- ✓ Ontwikkelen van **beleidsaanbevelingen** over inclusie, het gebruik van comics als educatief materiaal en digitalisering van onderwijs
- ✓ Vergroten van **digitale en interpersoonlijke vaardigheden** bij leerlingen



Funded by  
the European Union



# digital stories

## EERSTE ONLINE VERGADERING

Sinds de start van het project heeft de eerste online bijeenkomst plaatsgevonden. Hierin werden de projectplanning, productontwikkeling, verspreidingsactiviteiten en administratieve zaken besproken.

## EERSTE TPM-BIJEENKOMST IN DUITSLAND

De eerste openingsvergadering van het project vond plaats op 20 en 21 maart 2024 in Wuppertal, Duitsland.



Tijdens de bijeenkomst werden de **eerste werkpakketten** besproken en de taken verdeeld. De projectpartners waren **enthousiast** om aan deze nieuwe reis te beginnen en creëerden hun eigen **digitale stripfiguren en een groepsfoto in comic-stijl**.

De volgende taken werden gepland en de datum en locatie voor de volgende vergadering werden vastgesteld.





Funded by  
the European Union



# digital stories

## PROJECT PARTNERS



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

Twitter Account

<https://x.com/DicomiEUproject>

De steun van de Europese Commissie voor de totstandkoming van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de opvattingen van de auteurs weerspiegelt. De Europese Commissie en het Turkse Nationaal Agentschap kunnen niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik van de informatie die hierin is opgenomen.