



TÜRKİYE ULUSAL AJANSI
TURKISH NATIONAL AGENCY



Funded by

Funded by
the European Union



DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103

MODUL 1

**MIGRATION IST FÜR JEDE
SICH BEWEGENDE
LEBEWESSEN**



Funded by
the European Union



GESAMTÜBERSICHT

MODUL 1 – MIGRATION FÜR ALLE WANDERNDEN LEBEWESSEN



40 MIN.

ZIELE:

- C1. Sie können Gründe für Migration erklären.
- C2. Sie können die Ähnlichkeiten zwischen den Migrationsgründen von Tieren und Menschen erklären.
- C3. Sie können die Vorteile der Migration für den Menschen erklären.
- A1. Sie erkennen, dass Migration ein natürlicher Prozess für sich bewegende Lebewesen ist.
- A2. Sie analysieren die Vorteile, die Migration für die Menschheit mit sich bringt.
- SEL1. Sie werden das soziale Bewusstsein für Migrationsrouten und Einwanderer stärken.

AKTIVITÄTEN:

1. Migrierende Tiere
Sie erstellen Informationskarten über wandernde Tiere.
2. Comics lesen
Sie lesen den Comic „Migration for Every Moving Creature“ (Migration für alle wandernden Lebewesen) und füllen das Arbeitsblatt „Tiere und Menschen“ aus.
3. Migrationsatlas
Du erstellst einen Migrationsatlas, indem du die Migrationsrouten deiner Familie auf einer Karte markierst.

MATERIALIEN:

- Bunte Karten
- Arbeitsblatt „Tiere und Menschen“
- Comic – „Migration für alle Lebewesen, die sich fortbewegen“
- Weltkarte
- Bunte Stecknadeln



Funded by
the European Union



ABLAUF

V erbessern 10 Min.	Wandernde Tiere Sie erstellen Informationsblätter über wandernde Tiere.
E weitern 20 Min.	Comics lesen Sie lesen den Comic "Migration for Every Moving Creature" (Wanderung für jedes sich bewegende Lebewesen) und füllen das Arbeitsblatt aus.
B efähigen 10 Min.	Migrationsatlas Du erstellst einen Migrationsatlas, indem du die Migrationsrouten deiner Familie auf einer Karte markierst.



Funded by
the European Union



E1 – Wandernde Tiere

VORBEREITUNG

Ziele

A1. Sie werden erkennen, dass Migration für Lebewesen, die sich fortbewegen, ein natürlicher Prozess ist.

SEL1. Sie werden das soziale Bewusstsein der Schüler für Migrationsrouten und Einwanderer stärken.

Materialien

Bunte Karten

Bücher, Internet und andere Recherchematerialien

DURCHFÜHRUNG

1. Bitte hören Sie Ihrem Lehrer zu und befolgen Sie seine Anweisungen.
2. Bildet bitte Gruppen von 4 bis 5 Personen. Jede Gruppe soll eines dieser Tiere auswählen:
Monarchfalter, Küstenseeschwalbe, Afrikanischer Elefant, Asiatischer Elefant, Grauwal, Regenwurm, Schirmvogel, Karibu, Lachs, Mexikanische Freischwanzfledermaus, Gazelle, Zebra, Libelle, Palmschwalbe, Kaiserpinguin, Oliv-Bastardschildkröte
3. Bitte erstellen Sie Informationskarten zu diesen Tieren, auf denen folgende Fragen beantwortet werden:
 - Von wo nach wo wandern diese Tiere?
 - Wie sieht das Wanderungsverhalten dieser Tiere aus?
 - Wie wandern diese Tiere?
4. Bitte hängen Sie die Informationskarten an die Wand oder Tafel im Klassenzimmer.



Funded by
the European Union



E2 – Lesen des Comics

Ziele

C1. Sie können die Gründe für Migration erklären.

C2. Sie können die Ähnlichkeiten zwischen den Migrationsgründen von Tieren und Menschen erklären.

C3. Sie können die Vorteile der Migration für Menschen erklären.

A1. Sie erkennen, dass Migration ein natürlicher Prozess für Lebewesen ist, die sich fortbewegen.

A2. Sie analysieren die Vorteile, die Migration für die Menschheit mit sich bringt.

SEL1. Sie werden Ihr soziales Bewusstsein für Migrationsrouten und Einwanderer schärfen.

Materialien:

Comic-Handouts „Migration für alle sich fortbewegenden Lebewesen“

Arbeitsblatt „Tiere und Menschen“

UMSETZUNG

1. Bitte verwenden Sie die Comic- und Arbeitsblattvorlagen. Wenn Sie über technische Geräte verfügen, können Sie den Comic über den QR-Code oder den folgenden Link auf dem Computer anzeigen:





Funded by
the European Union



2. Bitte lesen Sie den Comic und füllen Sie das Arbeitsblatt „Tiere und Menschen“ aus.

3. Erzählen Sie von den Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen Tieren und Menschen. Fragen Sie sie, wie und warum sowohl Tiere als auch Menschen migrieren. Wir erwarten, dass Sie ihre Ideen zum Thema Migration mitteilen. Es ist sehr wichtig, dass Sie sich wohlfühlen und Ihre Ideen akzeptiert werden.

4. Bitte laden Sie Ihre Ergebnisse [hier](#) hoch.

Hinweis: Bitte teilen Sie Ihre Ideen freundlich mit, ohne Ihre Mitschüler zu verletzen. Wir schätzen Ihre Ideen und Gedanken und würden uns freuen, sie zu hören!

E3 – Migrationsatlas

Ziele

C3. Sie werden in der Lage sein, die Vorteile der Migration für den Menschen zu erklären.

A1. Du erkennst, dass Migration ein natürlicher Prozess für Lebewesen ist, die sich fortbewegen.

A2. Sie analysieren die Vorteile, die Migration für die Menschheit mit sich bringt.

SEL1. Sie werden Ihr soziales Bewusstsein für Migrationsrouten und Einwanderer schärfen.

Materialien:

Weltkarte

Bunte Stecknadeln

UMSETZUNG

1. Bitte fragen Sie Ihre Eltern vor dem Unterricht nach ihrer Migrationsgeschichte. Wenn sie nicht migriert sind, bitten Sie sie, sich an die letzten drei Generationen zurückzuerinnern. Möglicherweise erfahren Sie etwas über eine Migrationsgeschichte (innerhalb oder außerhalb des Landes).
2. Dein Lehrer bringt eine Weltkarte mit in den Unterricht oder projiziert eine Weltkarte mit dem Projektor an die Tafel.
3. Hören Sie sich die Migrationsgeschichte Ihres Lehrers an und verfolgen Sie die Stadt oder den Ort, den er/sie auf der Karte mit einer Stecknadel markiert.
4. Bitte komm an die Tafel und stecke ihre früheren Wohnorte mit Stecknadeln fest.
5. Nachdem ihr eure Migrationsrouten markiert habt, füllt bitte die Reflexionskarten aus .
6. Laden Sie die Reflexionskarten [hier](#) hoch.



Funded by
the European Union



Reflexionskarten

Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,



Funded by

Funded by
the European Union



DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103

MODUL

2

VIelfÄLTIG UND GEMEINSAM



Funded by
the European Union



GESAMTBlick

MODUL 2- Kulturelle Vielfalt



67 MIN.

ZIELE:

- C1. Die Schüler identifizieren das Konzept der kulturellen Vielfalt und dessen Bedeutung.
- C2. Die Schüler erkennen kulturelle Einflüsse auf die persönliche und kollektive Identität.
- C3. Sie fördern Empathie und Respekt für unterschiedliche kulturelle Perspektiven.
- A1. Sie werden sich mit ihrem persönlichen kulturellen Hintergrund auseinandersetzen.
- A2. Sie analysieren kulturelle Themen in digitalen Comics.
- A3. Die Schüler entwickeln Erzählfähigkeiten, um kulturelle Identität und Vielfalt auszudrücken.
- SEL. Sie zeigen inklusives Verhalten, z. B. soziales Bewusstsein, durch interaktives Lernen.

AKTIVITÄTEN:

Kultur in meinem Leben – Die Schüler erstellen eine Karte ihrer kulturellen Identität, um über ihr Erbe nachzudenken.

Erforschung kultureller Themen in digitalen Comics – Gruppenanalyse von Comics, die verschiedene kulturelle Hintergründe darstellen.

Erstellen eines kulturellen Storyboards – Die Schüler entwerfen ein Storyboard für eine digitale Geschichte, die kulturelle Vielfalt darstellt.

MATERIALIEN:

Zugang zu digitalen Comics über Migration und Vielfalt – die Comics „Flower of a Different Garden“ und „Who am I“, kulturelle Schulveranstaltung Gedruckte Comics „Cultural School Event“



**Funded by
the European Union**



ABLAUF

 ertiefen 15 Min.	Kultur in meinem Leben Die Schüler erstellen eine Karte ihrer kulturellen Identität, die Familientraditionen, Sprache, Essen und wichtige Werte umfasst. Sie diskutieren die Karten in kleinen Gruppen.
 rweitern 20 Min.	Erforschung kultureller Themen in digitalen Comics Die Schüler analysieren den digitalen Comic „Cultural School Event“, der Migration und kulturelle Vielfalt thematisiert. Sie identifizieren Schlüsselthemen und diskutieren, wie kulturelle Unterschiede dargestellt werden.
 efähigen 32 Min.	Erstellen eines kulturellen Storyboards Die Schüler entwickeln ein Storyboard für eine digitale Geschichte, die kulturelle Vielfalt zeigt, wobei sie reale Erfahrungen oder fiktive Erzählungen verwenden.

E1 – Kultur in meinem Leben

Ziele:

C1. Persönliche kulturelle Einflüsse identifizieren (Traditionen, Sprache, Essen).

A1. Erstellen einer kulturellen Identitätskarte, um über das kulturelle Erbe nachzudenken.

SEL. Erfahrungen respektvoll austauschen, um Empathie in kleinen Gruppen zu fördern.

Einführung & Aufwärmübung (3 Minuten)

- Denken Sie an eine kulturelle Tradition, Sprache oder Praxis, die für Sie wichtig ist.
- Tauschen Sie sich 1 Minute lang zu zweit aus.

Persönliche Reflexion (4 Minuten)

- Schreiben Sie drei wichtige Aspekte Ihrer kulturellen Identität auf (z. B. Traditionen, Essen, Sprache, Feste).
- Denken Sie an eine persönliche Geschichte oder Erinnerung, die mit einem dieser Aspekte zusammenhängt.

Kreativer Ausdruck (5 Minuten)

- Schreiben Sie einen kurzen Comic mit 3–4 Bildern, der Ihre kulturelle Erfahrung darstellt.
- Wer möchte, kann stattdessen auch einen kurzen Absatz schreiben.
- Verwenden Sie einfache digitale Tools oder zeichnen Sie auf Papier.

Austausch und Diskussion (3 Minuten)

- Teilen Sie Comics oder Geschichten
- Diskutieren Sie über die Vielfalt kultureller Erfahrungen und die Bedeutung des Respekts vor unterschiedlichen Hintergründen.



Funded by
the European Union



E2 – Erkundung kultureller Themen in digitalen Comics

Ziele:

C2. Kulturelle Einflüsse in Comics identifizieren

A2. Analysieren, wie kulturelle Themen in digitalen Comics dargestellt werden.

SEL. Soziales Bewusstsein üben, indem verschiedene Perspektiven respektvoll diskutiert werden.

Einführung in kulturelle Themen (3 Minuten)

1. Werfen Sie einen Blick auf den digitalen Comic „Cultural School Event“, der kulturelle Aspekte (z. B. Migration, Traditionen, Identität) widerspiegelt.





Funded by
the European Union



Kleingruppenanalyse (2 Minuten)

- Identifizieren Sie die kulturellen Elemente innerhalb des Comics (Sprache, Kleidung, Essen usw.).
- Diskutieren Sie, wie diese Elemente die Bedeutung der Geschichte prägen.

Kreatives Brainstorming (5 Minuten)

- Überlegen Sie sich kulturelle Themen, die Sie in einem Comic darstellen möchten.
- Schreiben Sie eine kurze Zusammenfassung.

E3 – Erstellen eines kulturellen Storyboards

Ziele:

A3. Entwerfen Sie ein Storyboard, das kulturelle Identität durch Geschichtenerzählen vermittelt.

C3. Drücken Sie Empathie aus, indem Sie die kulturellen Erzählungen Ihrer Mitschüler interpretieren.

SEL. Inklusives Verhalten während des Austauschs in der Gruppe üben.

Einführung in die Erstellung digitaler Comics (5 Minuten)

1. Identifizieren Sie die kulturellen Elemente (Sprache, Kleidung, Essen usw.) innerhalb des Comics „Kulturelles Schulereignis“ (Sprache, Kleidung, Essen usw.) und gehen Sie kurz auf die wichtigsten Elemente ein.
2. Überlegen Sie: *Was macht diese Comics so wirkungsvoll? Wie vermitteln sie kulturelle Erfahrungen?*

Storyboard & Planung (10 Minuten)

- Legen Sie die Hauptfigur, den Schauplatz und das kulturelle Thema fest (z. B. Familientraditionen, Migration, Feste).
- Überlegen Sie sich grobe Panel-Layouts mit wichtigen Dialogen und Bildern.



Funded by
the European Union



Comic-Erstellung (12 Minuten)

- Zeichnen Sie oder verwenden Sie digitale Tools, um einen Comic (3–5 Panels) zu erstellen.

Austausch und Reflexion (5 Minuten)

- Präsentieren Sie Ihren Comic anderen
- Überlegen Sie: *Was haben Sie über verschiedene kulturelle Identitäten gelernt? Inwiefern hat Ihnen das Erstellen eines Comics dabei geholfen, Ihre eigenen Erfahrungen auszudrücken?*



Funded by

Funded by
the European Union



DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103

MODUL 3

MIGRATIONSREISEN



Funded by
the European Union



GESAMTEINDRUCK

MODUL 3 – MIGRATIONSREISEN



75 MIN.

ZIELE:

- C1. Sie analysieren, wie visuelles Storytelling in Comics Emotionen und Erzählungen über Migration vermittelt.
- C2. Sie werden die Erfahrungen von Migranten in den Comics mit realen Migrationsgeschichten vergleichen und gegenüberstellen.
- C3 . Sie werden auf der Grundlage der Comic-Panels Ihre eigenen Interpretationen der Herausforderungen der Migration formulieren.
- A1. Sie werden durch Diskussion und Reflexion Empathie für die Erfahrungen von Migranten zum Ausdruck bringen.
- A2. Sie beteiligen sich aktiv an kreativen und analytischen Diskussionen über Migrationsreisen.
- A3. Sie zeigen Wertschätzung für unterschiedliche Perspektiven in Migrationserzählungen.
- SEL. Sie arbeiten respektvoll in Gruppendiskussionen und -aktivitäten mit und bauen dabei Kommunikations- und Teamfähigkeiten auf.

AKTIVITÄTEN:

1. Aufwärmübung Bildpuzzle (visuelles Geschichtenerzählen)

Sie werden:

- *Analysieren Sie kleine Ausschnitte aus Comic-Panels (ohne Text).*
- *Vorhersagen, was in der Szene passiert und wie sich die Figuren fühlen.*
- *Sie diskutieren, wie Bilder auch ohne Worte eine Geschichte erzählen können.*

2. Geführtes Comic-Lesen

Sie werden Folgendes tun:

- *Lesen Sie einen Auszug aus dem Comic „Migration Journeys“.*
- *Spielen Sie wichtige Momente nach oder fassen Sie sie zusammen.*
- *Diskutieren Sie, wie Comics die Herausforderungen der Migration darstellen.*

3. Interaktives Quiz – „Migration Journeys Baamboozle Game“

Das werden Sie tun:

- *Nehmen Sie an einem unterhaltsamen Team-Quiz teil, um Migrationskonzepte zu vertiefen.*
- *Beantworten Sie kritische Fragen zu den Comics.*

4. Exit-Ticket & Diskussion



Funded by
the European Union



Sie werden:

- *Reflektieren Sie über Migrationsthemen in Comics.*
- *Teilen Sie Ihre Gedanken in kleinen Gruppendiskussionen mit.*
- *Schreiben Sie einen Satz, der Ihre wichtigsten Erkenntnisse zusammenfasst.*

MATERIALIEN:

- Ausgedruckte oder projizierte Comic-Panels (für das Bilderrätsel)
- Kopien der Comics „*Migration Journeys*”
- Internet & Projektor (für das Baamboozle-Spiel)
- Leere Comicvorlagen für eigene Kreationen der Schüler
- Exit-Ticket-Zettel (oder Haftnotizen)

ABLAUF

 ertiefen 20 Min.	Aufwärmübung Bildrätsel (visuelles Geschichtenerzählen) Sie analysieren Comic-Ausschnitte (ohne Text), um die Handlung und Emotionen vorherzusagen.
 weiterung 40 Min.	Geführtes Comic-Lesen & interaktives Quiz – Migration Journeys Baamboozle-Spiel Sie lesen in kleinen Gruppen Auszüge aus den Comics „Migrationsreisen“ und konzentrieren sich dabei auf die Konflikte der Figuren und das visuelle Geschichtenerzählen.
 efähigen 15 Min.	Ausgangsticket & Diskussion Sie reflektieren anhand einer geleiteten Diskussion über Migrationsgeschichten in Comics und schreiben dann ein Exit-Ticket mit einem Satz, in dem Sie die wichtigsten Erkenntnisse zusammenfassen.

E1 – Aufwärmübung (20–25 Min.) – Vorwissen aktivieren

Aktivität: Bildrätsel (visuelles Geschichtenerzählen)

Ziele:

C1. Sie analysieren, wie visuelles Storytelling in Comics Emotionen und Erzählungen über Migration vermittelt.

A1. Sie drücken durch Diskussion und Reflexion Empathie für die Erfahrungen von Migranten aus.

SBL. Sie üben aktives Zuhören und respektvollen Dialog, während Sie visuelle Materialien interpretieren.

Materialien

Ausgedruckte Puzzleteile (Fragmente von Comic-Panels ohne Text, angeordnet auf einem separaten Arbeitsblatt)

Original-Comic-Panels mit Text (zur Enthüllung nach der Diskussion)

Projektor oder gedruckte Kopien für Gruppen

UMSETZUNG

1. Bitte folgen Sie den Comic-Panels auf dem Bildschirm oder im Druck.
2. Beantworten Sie diese Fragen zu zweit oder in kleinen Gruppen, um zu diskutieren und zu raten:
 - Was passiert in dieser Szene?
 - Welche Emotionen empfinden die Figuren?
3. Bitte nehmen Sie an einer Diskussion mit der ganzen Klasse teil, in der verschiedene Gruppen ihre Interpretationen vorstellen können.
4. Nachdem Sie Ihre Ideen ausgetauscht haben, sehen Sie sich bitte die Original-Comic-Panels mit Text an.
5. Bitte diskutiert folgende Fragen:
 - Wie hat sich Ihre Interpretation nach dem Lesen des Textes verändert?
 - Welche visuellen Hinweise haben Ihnen geholfen, die Geschichte zu verstehen?
 - Wie vermitteln Bilder allein Erzählungen?
6. Bitte diskutieren Sie anhand der Comics, wie visuelles Storytelling kritische Beobachtungsfähigkeiten fördert.

E2 – Comic lesen und analysieren (20–25 Min.) & Kreatives Engagement (15–20 Min.)

Ziele:

C1. Sie vergleichen und kontrastieren die Erfahrungen der Migranten in den Comics mit realen Migrationsgeschichten.

C2. Sie werden auf der Grundlage der Comic-Panels Ihre eigenen Interpretationen der Herausforderungen der Migration formulieren.

A1. Sie beteiligen sich aktiv an kreativen und analytischen Diskussionen über Migrationsreisen.

A2. Sie zeigen Verständnis für unterschiedliche Perspektiven in Migrationserzählungen.

SEL. Sie arbeiten respektvoll in Gruppendiskussionen und -aktivitäten mit und bauen dabei Kommunikations- und Teamfähigkeiten auf.

Materialien:

Google form : <https://forms.gle/KmXgD7g34a2EEFfn8>

UMSETZUNG

Aktivität: Geführtes Comic-Lesen

1. Bitte befolgen Sie die Anweisungen Ihres Lehrers.
2. Bilden Sie kleine Gruppen und lesen Sie verschiedene Auszüge (z. B. 2–4 Comic-Panels pro Gruppe, die verschiedene Phasen der Migrationsgeschichte darstellen, wie Ankunft, Konflikt, Trennung oder Anpassung). Sie können die vorgeschlagenen Comic-Auszüge aus den Anhangs-/Vorlagenmaterialien verwenden (z. B. Auszug A: „Ankunft der Familie“, Auszug B: „Überquerung der Grenze“, Auszug C: „Leben in der Schule“ usw.), um Vielfalt und eine ausgewogene thematische Abdeckung in allen Gruppen zu gewährleisten.
3. Bitte wählen Sie einen entscheidenden Moment aus und spielen Sie ihn vor der Klasse nach oder fassen Sie ihn zusammen.
4. Diskutieren Sie:
 - *Mit welchen Schwierigkeiten haben die Figuren zu kämpfen?*
 - *Wie helfen uns visuelle Darstellungen dabei, ihre Emotionen zu verstehen?*



Funded by
the European Union



Aktivität: Interaktives Quiz – Migrationsreisen Baamboozle-Spiel

1. Das Spiel vorbereiten

- das Google-Formular ausfüllen:
<https://forms.gle/KmXgD7g34a2EEFfn8>
-

2. Teilen Sie die Klasse in Teams auf

- Bitte bilden Sie Teams mit 2 bis 4 Mitgliedern.
- Wählen Sie lustige Namen für Ihre Teams, die mit Migration zu tun haben (*Die Reisenden, Neuanfänge, Die Entdecker*).

3. Erklären Sie die Regeln

- Bitte wählt abwechselnd eine Frage von der Tafel aus.
- Wenn Sie richtig antworten, erhalten Sie Punkte.
- Wenn ihr Schwierigkeiten habt, könnt ihr um einen *Hinweis* bitten oder *euch im Team beraten*.

4. Ermutigen Sie zu tieferem Nachdenken

- Beantworten Sie nach jeder Antwort die folgenden Anschlussfragen:
 - *Inwiefern hängt dies mit der Geschichte des Comics zusammen?*
 - *Können Sie dies mit einer realen Migrationserfahrung in Verbindung bringen?*

5. Halten Sie die Energie aufrecht!

- Feiern Sie richtige Antworten mit Begeisterung.
- Wenn ein Team nicht weiterkommt, können andere die Frage *übernehmen*.
- Nutzen Sie Humor und positive Verstärkung, um die Schüler bei Laune zu halten.

6. Beenden Sie das Spiel

- Geben Sie das Gewinnerteam bekannt.

Reflektieren Sie: *Was war das Überraschendste, was Sie gelernt haben?*

E3 – Reflexion und Zusammenfassung (10–15 Min.)

Ziele:

C3. Sie formulieren Ihre eigenen Interpretationen der Herausforderungen der Migration auf der Grundlage der Comic-Panels und der Diskussionen im Unterricht.

A1. Sie bringen durch Reflexion und Austausch Empathie für die Erfahrungen von Migranten zum Ausdruck.

A3. Sie zeigen Wertschätzung für unterschiedliche Perspektiven in Migrationserzählungen.

SBL. Sie stärken Ihr Selbstbewusstsein und üben sich in verantwortungsvoller Kommunikation während Gruppendiskussionen.

Materialien:

Bunte Exit-Tickets (gedruckte Zettel mit optionalen Bildern zum Thema Migration, z. B. Symbole für Datum oder Zielort)

UMSETZUNG

1. **Gruppendiskussion:** Sie werden diese Fragen in Ihrer Klasse diskutieren:
 - Was habt ihr durch Comics über Migration gelernt?
 - Wie unterscheiden sich Comics von textbasierten Migrationsgeschichten?
 - Welche Verantwortung haben wir, Migranten zu verstehen und zu unterstützen?
 - Ermutigen Sie die Schüler, alle Veränderungen in ihrer Wahrnehmung von Migration und Comics nach dem heutigen Unterricht zu erwähnen.
2. **Reflexionsfragen:** Beantworten Sie bitte folgende Frage: „Was war für Sie das Überraschendste, was Sie heute gelernt haben?“
1. **Ausgangskarten:** Bitte nehmen Sie die bunten Ausgangskarten entgegen, die Ihr Lehrer verteilt. Sie erhalten eine Ausgangskarte.
3. Geben Sie Ihre Exit-Tickets ab, bevor Sie den Klassenraum verlassen.





Funded by
the European Union



Druckmaterialien

Bildrätsel (visuelles Geschichtenerzählen)



Bunte Exit-Tickets

FLUGTICKET			BORDKARTE	
Name des Fluggastes	DATUM	UHRZEIT	NAME	
			VON	
Klasse	GATE	SITZPLATZ	NACH	
			DATUM	UHRZEIT
Von	FLUG		GATE	SITZPLATZ
			FLUGNUMMER	
Zielort				

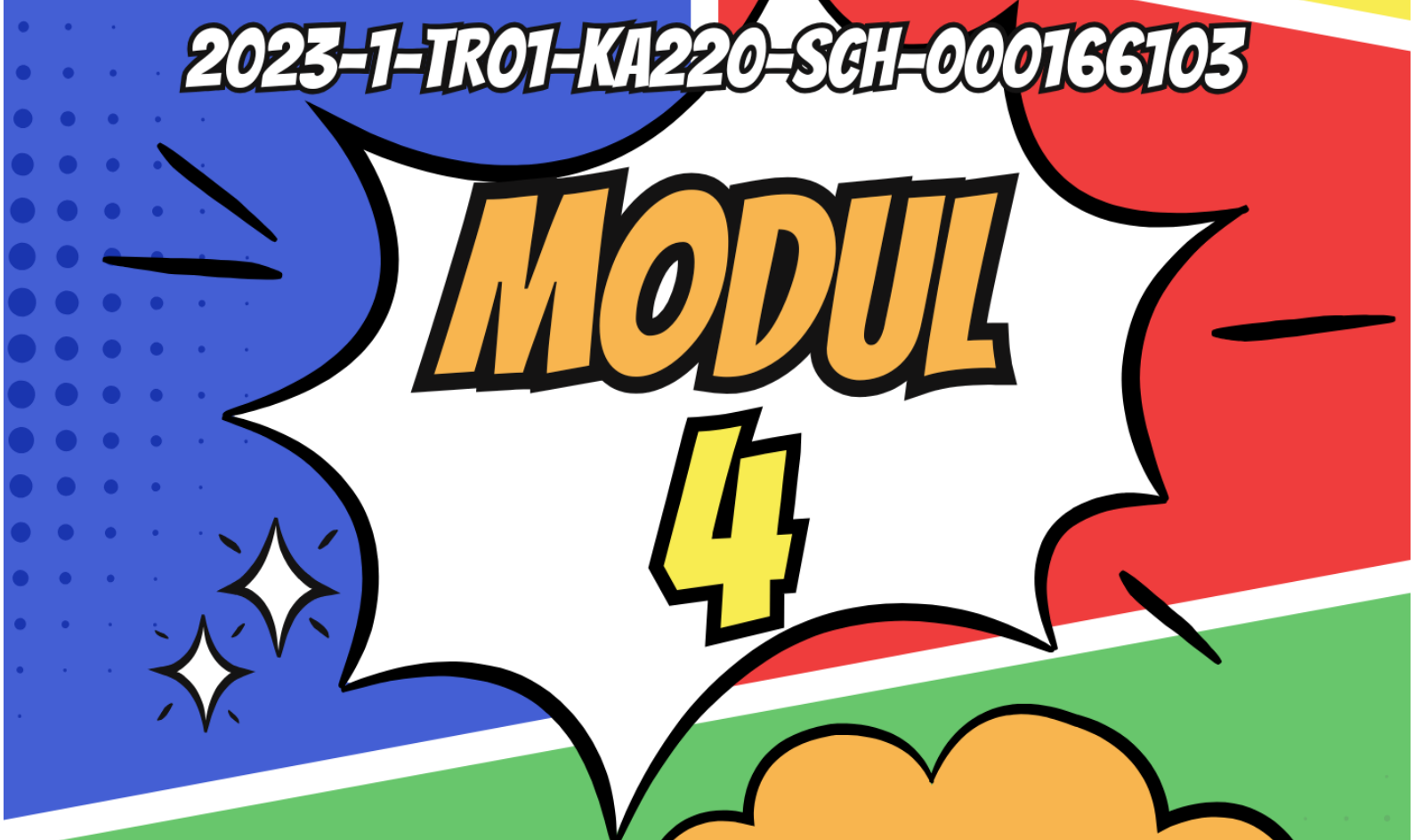




DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



MODUL

4



MIGRATIONSPOLITIK



Funded by
the European Union



GESAMTÜBERSICHT

MODUL 4 – MIGRATIONS POLITIK



90 MIN.

ZIELE:

- C1.** Die Schüler identifizieren Schlüsselkonzepte der Migrationspolitik auf globaler, regionaler und nationaler Ebene.
- C2.** Die Studierenden analysieren die Auswirkungen der Migrationspolitik auf Migranten, Aufnahmegesellschaften und Herkunftsländer.
- C3.** Die Studierenden identifizieren bewährte Verfahren und Herausforderungen bei der Umsetzung von Migrationspolitik.
- A1.** Die Studierenden diskutieren reale Fallstudien zu Migrationspolitik und deren Ergebnissen.
- A2.** Die Studierenden bewerten Push- und Pull-Faktoren, die Entscheidungen zur Migrationspolitik beeinflussen.
- A3.** Die Studierenden entwickeln politische Empfehlungen für eine wirksame Migrationssteuerung.
- SEL.** Förderung von kritischem Denken, Empathie und interkulturellen Kommunikationsfähigkeiten.

AKTIVITÄTEN:

Aktivität 1: Zeitleiste der Migrationspolitik

Die Schüler überprüfen und vergleichen verschiedene migrationspolitische Maßnahmen aus verschiedenen Ländern zu unterschiedlichen Zeiten.

Aktivität 2: Tabelle zum Vergleich der Politik

Die Schüler nehmen an einer Debatte über die sozialen, wirtschaftlichen und politischen Faktoren teil, die die Migrationspolitik beeinflussen.

Aktivität 3: Comics 4 Lesen & Diskussion

Die Schüler arbeiten in Gruppen daran, einen Entwurf für einen migrationspolitischen Rahmen zu erstellen und diesen vorzustellen, der sich mit den wichtigsten Herausforderungen befasst.

MATERIALIEN:

- Comics 4 Lesematerial.
- Arbeitsblätter für geführte Leseübungen.
- Arbeitsblätter für Diskussionen und Vorlagen für die Analyse von Strategien.
- Weltkarte für die Migrationsanalyse.
- Karten mit Diskussionsanregungen.

ABLAUF

E weiteren 30 Min.	Zeitleiste zur Migrationspolitik • Die Schüler recherchieren und erstellen einen Zeitplan zur Migrationspolitik. • Diskussion über historische und politische Einflüsse auf Migrationsgesetze.
E weiteren 60 Min.	Vergleichstabelle der Politik • Die Schüler analysieren die Migrationspolitik verschiedener Länder. • Kleine Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse mit Schwerpunkt auf Asyl-, Arbeits- und Integrationspolitik.
B efähigen 30 Min.	Comics 4 Lesen & Diskussion • Die Schüler lesen <i>Planet Fly Land</i> (Comic 4) und analysieren, wie sich Migrationspolitik auf einzelne Migranten auswirkt. • Diskussion über die realen Auswirkungen der Migrationspolitik.



Funded by
the European Union



E1 – Zeitleiste der Migrationspolitik

Ziel

C1. Die Schüler identifizieren Schlüsselkonzepte der Migrationspolitik auf globaler, regionaler und nationaler Ebene.

A2. Die Schüler bewerten Push- und Pull-Faktoren, die Entscheidungen zur Migrationspolitik beeinflussen.

Materialien:

Arbeitsblatt zur Zeitleiste (leer und editierbar).

Ausdrucke zu historischen migrationspolitischen Dokumenten (z. B. Flüchtlingskonvention von 1951, Schengener Abkommen, US-IRCA 1986).

Weltkarte als geopolitische Referenz.

Haftnotizen, Marker.

Referenzmaterialien (Bücher, Artikel, Online-Datenbanken).

VORBEREITUNG

Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass Sie Folgendes zur Verfügung haben:

- Ein leeres Zeitstrahl-Arbeitsblatt (ausgedruckt oder digital)
- Kopien oder Online-Zugang zu historischen Migrationsrichtlinien wie:
 - Flüchtlingskonvention von 1951
 - Schengener Abkommen
 - US-Einwanderungsreform- und Kontrollgesetz (IRCA, 1986)
- Eine Weltkarte als geografische Referenz
- Marker, Haftnotizen oder ein digitales Tool für gemeinsame Notizen



Funded by
the European Union



UMSETZUNG

Schritt 1 – Einführung (5 Minuten):

Sie beginnen mit einer Diskussion darüber, was Migrationspolitik ist und wie sie sich im Laufe der Zeit verändert hat. Ihr Dozent wird kurze Beispiele für eine offene und eine restriktive Politik geben.

Schritt 2 – Gruppenrecherche (10 Minuten):

Bilden Sie Fünfergruppen. Jede Gruppe konzentriert sich auf eine bestimmte Region oder einen bestimmten Zeitraum. Nutzen Sie die bereitgestellten Materialien, um wichtige Migrationspolitiken zu recherchieren.

Schritt 3 – Erstellt eure Zeitleiste (10 Minuten):

Tragen Sie auf Ihrem Arbeitsblatt die wichtigsten Maßnahmen aus Ihrer zugewiesenen Region oder Ihrem zugewiesenen Zeitraum ein und notieren Sie deren Auswirkungen auf die Migration.

Schritt 4 – Gruppendiskussion (5 Minuten):

Seht euch die Zeitleiste der gesamten Klasse an und besprecht, was euch auffällt.

👉 Wie haben Kriege, Globalisierung oder politische Veränderungen die Migrationsgesetze beeinflusst?



Funded by
the European Union



Arbeitsblatt zur Zeitleiste (Aktivität E1)

Titel: *Zeitleiste zur globalen Migrationspolitik – Gruppenaktivität*

Anweisungen:

Identifizieren Sie in Ihrer zugewiesenen Gruppe drei bedeutende politische Ereignisse im Zusammenhang mit Migration in Ihrer zugewiesenen Region (Europa, Nordamerika, MENA, Afrika oder Asien) und tragen Sie diese in die untenstehende Zeitleiste ein. Verwenden Sie die angegebenen Jahreszahlen und versehen Sie Ihre Einträge mit einer kurzen Beschreibung des Ereignisses und seiner Bedeutung.

Jahr	Land/Region	Name der Politik/des Ereignisses	Wichtigste Auswirkungen auf die Migrationspolitik
1951	Global	UN-Flüchtlingskonvention	Festlegung internationaler Standards für den Schutz von Flüchtlingen
1986	USA	Einwanderungsreform - und Kontrollgesetz (IRCA)	Legalisierung von 2,7 Millionen Einwanderern; Einführung von Sanktionen für Arbeitgeber
2004	EU	Erweiterung und Freizügigkeit	Erweiterte EU-Migrationsdynamik; löste Migration innerhalb der EU aus.
[Gruppe]	[Zugewiesene Region]	[Ausfüllen]	[Ausfüllen]
[Gruppe]	[Zugewiesene Region]	[Ausfüllen]	[Ausfüllen]



Funded by
the European Union



E2 – Tabelle zum Vergleich der Richtlinien

Ziele:

C2. Die Schüler analysieren die Auswirkungen von Migrationspolitiken auf Migranten, Aufnahmegesellschaften und Herkunftsländer.

C3. Die Schüler identifizieren bewährte Verfahren und Herausforderungen bei der Umsetzung von Migrationspolitiken.

A1. Die Schüler diskutieren reale Fallstudien zu Migrationspolitiken und deren Ergebnissen.

Materialien:

Länderpolitik-Übersichten (Schweden, Türkei, Ukraine, Niederlande, Deutschland).

Arbeitsblatt zum Politikvergleich (Kriterien umfassen Asylverfahren, Zugang zu Arbeitserlaubnissen, Integrationsförderung, öffentliche Wahrnehmung, humanitäre Ergebnisse).

Diskussionsleitfaden.

Fragen-und-Antworten-Präsentation für das Überprüfungsquiz.

Projektor/Leinwand für visuelle Hilfsmittel (optional)

VORBEREITUNG

Sie erhalten fünf Länderberichte:

- Schweden
- Türkei
- Ukraine
- Niederlande
- Deutschland

Jedes enthält kurze Beschreibungen der Migrations- und Asylpolitik des jeweiligen Landes.

Außerdem erhalten Sie ein **Arbeitsblatt zum Vergleich der Politik** und einen **Satz Quizkarten mit Fragen und Antworten** für später.



Funded by
the European Union



UMSETZUNG

Schritt 1 – Gruppenaufgabe (10 Minuten):

Bilden Sie fünf Gruppen. Jede Gruppe befasst sich mit einem Land.
Lesen Sie die Kurzbeschreibung der Politik Ihres Landes und diskutieren Sie diese anhand des bereitgestellten Arbeitsblatts.

Schritt 2 – Gruppenarbeit (25–30 Minuten):

Beantwortet gemeinsam die Fragen auf dem Arbeitsblatt.
Seien Sie konkret und verwenden Sie Beispiele aus Ihrem Länderbrief, um zu erklären, wie mit Migration umgegangen wird.

Schritt 3 – Quiz & Wiederholung (15 Minuten):

Ihr Lehrer wird Sie durch ein kurzes Quiz führen, das auf dem Gelernten basiert.
Hört gut zu, hebt die Hand oder benutzt den Buzzer, wenn ihr antwortet!

Schritt 4 – Reflexion und Klassendiskussion (15 Minuten):

Überlegen Sie, welche Politik am inklusivsten erscheint und warum.
Sprechen Sie über das Gleichgewicht zwischen Grenzkontrolle und Menschenrechten.



Funded by
the European Union



Ressourcen und Links zur Umsetzung

Alle Ressourcen sind editierbar und einsatzbereit.

1. Länderpolitische Kurzdossiers

(Klicken Sie auf die unten stehenden Links oder kopieren Sie sie in Ihren Browser oder Ihr LMS-System)

- **Schweden**
👉 Länderübersicht Schweden herunterladen ([Google Docs](#))
- **Türkei**
👉 Länderprofil Türkei herunterladen ([Google Docs](#))
- **Ukraine**
👉 Ukraine-Übersicht herunterladen ([Google Docs](#))
- **Niederlande**
👉 Niederlande-Brief herunterladen ([Google Docs](#))
- **Deutschland**
👉 Deutschland-Übersicht herunterladen ([Google Docs](#))



Funded by
the European Union



Arbeitsblatt zum Politikvergleich (Aktivität E2)

Titel: Vergleichende Analyse der Migrationspolitik

Anweisungen

Verwenden Sie dieses Arbeitsblatt, um die Migrationspolitik des Landes zu analysieren, das Ihrer Gruppe zugewiesen wurde. Diskutieren Sie die folgenden Fragen und bereiten Sie sich darauf vor, Ihre Antworten in 5 Minuten vorzustellen.

Thema	Ihr Land: _____	Anmerkungen und wichtige Punkte
Asylantragsverfahren		Wie stellen Menschen einen Antrag? Wie lange sind die Wartezeiten, welche Rechte haben sie?
Unterstützung bei der Integration		Gibt es Sprachkurse, Unterstützung bei der Arbeitssuche, Wohngeld?
Grenzschutzpolitik		Sind die Grenzen offen, kontrolliert oder beschränkt?
Rechte von Migranten		Welche Rechte haben Migranten (Bildung, Gesundheitsversorgung, Arbeit)?
Politische oder öffentliche Kontroversen		Gibt es Proteste, Reformen oder Medienberichte zu diesem Thema?
Wie wird Migration politisch dargestellt?		Wird sie als Problem, Chance oder humanitäres Thema dargestellt?
Eine Empfehlung, die Sie aussprechen würden		



Funded by
the European Union



Quiz zum Vergleich von Migrationspolitiken – Inhalt der Folie

? Frage 1: Welches Land nimmt syrische Flüchtlinge unter vorübergehendem Schutz auf?

- A. Niederlande
- B. Türkei
- C. Ukraine
- D. Deutschland

? Frage 2: In welchem Land müssen Migranten Integrationskurse absolvieren?

- A. Schweden
- B. Niederlande
- C. Türkei
- D. Ukraine

? Frage 3: In welchem Land erhalten Asylbewerber während des Verfahrens Zugang zu Bildung und Gesundheitsversorgung?

- A. Schweden
- B. Ukraine
- C. Deutschland
- D. Niederlande

? Frage 4: Welches Land hat derzeit mit einer hohen Zahl von Binnenflüchtlingen zu kämpfen?

- A. Deutschland
- B. Niederlande
- C. Ukraine
- D. Türkei

? Frage 5: Welches Land hat die berufliche Bildung in seine Integrationsstrategie aufgenommen?

- A. Deutschland
- B. Türkei
- C. Schweden
- D. Ukraine

? Frage 6: Welches Land hat während der Flüchtlingskrise 2015 vorübergehende Grenzkontrollen eingeführt?



Funded by
the European Union



- A. Schweden
- B. Deutschland
- C. Niederlande
- D. Türkei

? Frage 7: In welchem Land melden sich Asylsuchende zunächst bei einer zentralen Registrierungsstelle in Ter Apel?

- A. Schweden
- B. Deutschland
- C. Niederlande
- D. Ukraine

? Frage 8: Welches Land stützt sich aufgrund von Kriegswirren hauptsächlich auf Nichtregierungsorganisationen für die Integrationshilfe?

- A. Niederlande
- B. Ukraine
- C. Türkei
- D. Deutschland

? F9: In welchem Land können Flüchtlinge nach ihrer Anerkennung legal mit ihren Familien zusammenleben?

- A. Schweden
- B. Deutschland
- C. Türkei
- D. Ukraine

? F10: In welchem Land befinden sich die meisten Asylsuchenden eher unter vorübergehendem Schutz als unter Flüchtlingsstatus?

- A. Deutschland
- B. Türkei
- C. Niederlande
- D. Schweden

E3 – Comics 4 – Lesen und Diskussion

Ziel:

C2. Die Studierenden analysieren die Auswirkungen von Migrationspolitik auf Migranten, Aufnahmegesellschaften und Herkunftsländer.

C3. Die Schüler identifizieren bewährte Verfahren und Herausforderungen bei der Umsetzung von Migrationspolitik.

A1. Die Schüler diskutieren reale Fallstudien zu Migrationspolitik und deren Ergebnissen.

A2. Die Schüler bewerten Push- und Pull-Faktoren, die Entscheidungen zur Migrationspolitik beeinflussen.

SEL. Förderung von kritischem Denken, Empathie und interkulturellen Kommunikationsfähigkeiten.

Materialien:

Comic „Planet Fly Land“ 4 – gedruckte Exemplare.

Arbeitsblatt zum geführten Lesen

Diskussionsanregungen (z. B. Herausforderungen im Asylbereich, rechtlicher Status, Integration).

VORBEREITUNG

Sie erhalten Exemplare von „**Planet Fly Land**“ (**Comic 4**) und ein **Arbeitsblatt zum geführten Lesen**.

Sorgen Sie für ausreichend Platz für die Gruppendiskussion.

DURCHFÜHRUNG

Schritt 1 – Vor dem Lesen (5 Minuten):

Überlegen Sie, wie sich Migrationspolitik auf Menschen auswirkt, bevor sie ihre Heimat verlassen, während ihrer Reise und nach ihrer Ankunft.

Schritt 2 – Lesen und Analyse (10 Minuten):

Lesen Sie den Comic und analysieren Sie anhand Ihres Arbeitsblatts, wie sich Migrationspolitik auf das Leben der Figuren auswirkt.



Funded by
the European Union



Schritt 3 – Gruppendiskussion (10 Minuten):

Diskutieren Sie, inwiefern die Beispiele aus dem Comic mit realen Migrationspolitiken und -erfahrungen in Verbindung stehen.

Schritt 4 – Reflexion (5 Minuten):

Reflektieren Sie gemeinsam mit der Klasse: Wie können Regierungen die Migrationspolitik fairer und humaner gestalten?



Funded by
the European Union



Arbeitsblatt zum geführten Lesen

1. Wie wirkt sich die Einwanderungspolitik des Landes der Fliegenden auf das Leben im Land aus?

2. Wie wirkt sich die Einwanderungsbeschränkung auf das Leben von Einwanderern in diesen Ländern aus?

3. Wie wirkt sich die Einwanderungspolitik auf das Leben von Einwanderern in Ländern aus, in denen die Einwanderung frei ist?

4. Wie wirken sich Einwanderungspolitiken in den Phasen der Migrationsvorbereitung, der Migrationsreise und der Integration im Zielland aus?

5. Welche Schwierigkeiten hatten die Figuren in den Comics in welchen Phasen der Migration?

6. Welche Unterstützung erhielten die Figuren in den Comics in welcher Phase der Migration?



Funded by
the European Union



DIGITAL COMICS OF MIGRATION

LEARNING PROGRAM

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103

MODULE

5

WE HAD TO...



Funded by
the European Union



GESAMTEINDRUCK

MODUL X – THEMENNAME



X MIN.

ZIELE:

C1. Die Schüler verwenden Comics, um die Ursachen und Folgen von kriegsbedingter Zwangsmigration zu identifizieren und aufzulisten.

C2. Die Schüler recherchieren den historischen und aktuellen Kontext von Kriegsflucht.

C3. Die Schüler diskutieren anhand von Beispielen aus Comics und realen Migrationsgeschichten die wichtigsten Herausforderungen, denen Migranten gegenüberstehen, wie z. B. Anpassung, Integration und psychische Gesundheit.

A1. Die Schüler zeigen Empathie und Verständnis für die Erfahrungen von Zwangsmigranten, indem sie an Diskussionen teilnehmen, Comics analysieren und über die Emotionen, Motivationen und Herausforderungen nachdenken, denen Migranten in visuellen Geschichten ausgesetzt sind.

A2. Die Schüler zeigen Empathie für die Erfahrungen von Zwangsmigranten, indem sie Beispiele aus dem Zweiten Weltkrieg, den Kriegen auf dem Balkan, dem Krieg in Syrien und der Zwangsmigration von Ukrainern aufgrund des Krieges mit Russland analysieren.

A3. Die Schüler lernen die Aufnahme von Zwangsmigranten durch andere Länder wertzuschätzen.

SEL-Aktivität: Die Schüler arbeiten im Team zusammen, indem sie Gruppendiskussionen führen und gemeinsame Aktivitäten durchführen, und entwickeln dabei Kommunikations- und Teamfähigkeiten.

AKTIVITÄTEN:

1. Analyse des Comics „Zwangsmigration“

Die Schüler teilen den Comic in mehrere Teile auf und sagen den weiteren Verlauf der Ereignisse voraus.

2. Erstellen Sie Ihren eigenen Comic zum Thema „Die Reise der Migranten“.

Die Schüler erstellen unter mithilfe der Online-Plattform Pixton einen Comic zum Thema „Grenzüberschreitung: Ängste und Hoffnungen“.

3. Die Geschichte „Open Ending“ vervollständigen

Die Schüler schreiben optimistische, realistische und pessimistische Szenarien für das Ende der Geschichten um.

MATERIALIEN:

- ☐ Digitaler Comic 5: „Damals und heute“



Funded by
the European Union



- ☐ Internet, Computer/Laptops (zum Erstellen digitaler Comics mit der Pixton-Software)
- ☐ Computer und Projektor (für die Präsentation der erstellten Comics)

ABLAUF

Vertiefung 20 Min.	Vertiefung des Verständnisses Comic „Forced Migration“ (Zwangsmigration). Die Schüler üben, die Entwicklung der Geschichte vorherzusagen und Dialoge für die Figuren zu verfassen, wodurch sie ihre visuelle Kompetenz, ihr kritisches Denken und ihr Einfühlungsvermögen stärken.
Erweiterung – 40 Min.	Kreativer Ausdruck Erstellen Sie Ihren eigenen Comic zum Thema „Der Weg des Migranten“. Die Schüler lernen, im Team zu arbeiten, Ideen kreativ auszudrücken und digitale Tools in Pixton zu nutzen. Sie entwickeln ihre Fähigkeiten im Geschichtenerzählen, kritischen Denken und Einfühlungsvermögen, indem sie die emotionalen Aspekte des Themas Vertreibung analysieren. Die Aufgabe hilft den Schülern, ihre Präsentationsfähigkeiten zu verbessern, indem sie ihre künstlerischen Entscheidungen begründen und die Herausforderungen diskutieren, denen sie bei der Erstellung des Comics begegnet sind.
Empower 20 Min.	Die Geschichte „Open Ending“ fertigstellen Die Schüler entwickeln Fähigkeiten im kreativen Denken, in der Analyse und in der logischen Entwicklung von Geschichten. Sie lernen, im Team zu arbeiten, ihren Standpunkt mit Argumenten zu verteidigen und sich an verschiedene Erzählansätze anzupassen. Diese Übung trägt



Funded by
the European Union



	auch zur Entwicklung emotionaler Intelligenz und der Fähigkeit bei, Ereignisse aus verschiedenen Perspektiven zu bewerten.
--	--



Funded by
the European Union



E1 – Vertiefung des Verständnisses Comic „Forced Migration“

Ziele:

C1. Die Schüler verwenden Comics, um die Ursachen und Folgen von Kriegsflucht zu identifizieren und aufzulisten.

C2. Die Schüler recherchieren den historischen und aktuellen Kontext von Kriegsflüchtlingsen.

A1. Die Schüler zeigen Empathie und Verständnis für die Erfahrungen von Zwangsmigranten, indem sie sich an Diskussionen beteiligen, Comics analysieren und über die Emotionen, Motivationen und Herausforderungen der in den visuellen Geschichten dargestellten Migranten nachdenken.

SEL. Die Schüler arbeiten im Team zusammen, indem sie Gruppendiskussionen führen und gemeinsame Aktivitäten durchführen, und entwickeln dabei Kommunikations- und Teamfähigkeiten.

VORBEREITUNG

1. Präsentation mit theoretischem Material zum Thema Zwangsmigration vorbereiten
2. Bereiten Sie Comics in digitalem Format vor, die sich auf Themen der Zwangsmigration konzentrieren
3. Entwickeln Sie Fragenkataloge zur Vorhersage der Handlung, zur Analyse der Emotionen der Figuren und zur Bewertung der Konsequenzen

DURCHFÜHRUNG

Anweisungen für Lehrkräfte:

1. Definieren Sie Schlüsselbegriffe: Zwangsmigration, Flüchtlinge, Asylsuchende, Beispiele aus dem wirklichen Leben.
2. Bereiten Sie Comics zum Thema Zwangsmigration im digitalen Format vor.
3. Bereiten Sie eine Reihe von Fragen für die Schüler vor, damit diese die Entwicklung der Handlung vorhersagen, die Emotionen der Figuren bestimmen und die Ereignisse, Schwierigkeiten und Konsequenzen ihrer Entscheidungen analysieren können.

Handlungsvorhersage

1. *Was glaubst du, wird als Nächstes in der Geschichte passieren, basierend auf dem, was du bisher gesehen hast?*
2. *Welche Entscheidungen könnte die Hauptfigur in diesem Moment treffen?*
3. *Wie könnte sich die Situation für die Figuren in der nächsten Szene verändern?*



Funded by
the European Union



Emotionen der Figuren

4. Welche Emotionen empfindet die Hauptfigur Ihrer Meinung nach an dieser Stelle? Warum?
5. Wie fühlen sich die anderen Figuren? Welche visuellen Hinweise im Comic lassen Sie das vermuten?
6. Wie beeinflussen diese Emotionen die Entscheidungen oder Handlungen der Figuren?

Ereignis- und Schwierigkeitsanalyse

7. Was sind die größten Herausforderungen oder Schwierigkeiten, denen die Figuren gegenüberstehen?
8. Auf welche Hindernisse stoßen sie auf ihrer Reise oder an ihrem neuen Aufenthaltsort?
9. Wie versuchen die Figuren, diese Herausforderungen zu bewältigen?

Bewertung der Konsequenzen

10. Was könnten die Konsequenzen der Entscheidungen der Figuren sein?
11. Wie könnten unterschiedliche Entscheidungen zu unterschiedlichen Ergebnissen für die Figuren führen?
12. Wie wirkt sich die Erfahrung der erzwungenen Migration kurz- und langfristig auf das Leben der Figuren aus?

Analyse des Comics

- Teilen Sie den Comicstrip in mehrere Teile auf
- In Gruppen von 5-6 Personen sagen die Schüler die Entwicklung der Ereignisse an jedem Haltepunkt voraus:
 1. *Nach der ersten Abreise:* Wenn die Hauptfigur oder Familie beschließt, ihr Zuhause zu verlassen, aber bevor sie ihre Reise antritt.
 2. *Erste Begegnung mit Gefahr oder Schwierigkeiten:* Nachdem die Migranten auf ihr erstes großes Hindernis gestoßen sind (z. B. Grenzübertritt, natürliche Barriere oder Konflikt), aber bevor das Ergebnis bekannt ist.
 3. *Unerwartete Wendung oder Herausforderung:* Wenn sich etwas ändert – beispielsweise eine Trennung, eine Einreiseverweigerung oder die Begegnung mit einer hilfsbereiten Person –, aber bevor es geklärt ist.
 4. *In einem Moment der Hoffnung oder Entscheidung:* Wenn die Figuren vor einer wichtigen Entscheidung stehen (z. B. welche Route sie nehmen sollen, wem sie vertrauen sollen), aber noch nicht gehandelt haben.
 5. *Vor dem endgültigen Ausgang:* Kurz bevor der Comic verrät, ob die Migranten in Sicherheit sind oder wie ihre neue Situation aussieht.
- Bitten Sie die Schüler, **die Beweggründe für das Verlassen und die Hindernisse**, denen die Figuren **begegnen**, zu **erklären**.



Funded by
the European Union



- Leiten Sie die Schüler bei der Analyse der Emotionen und Schwierigkeiten der Hauptfiguren an. Sie können die folgenden Beispielfragen verwenden:
 - *Was glaubst du, empfindet die Figur in diesem Bild? Warum?*
 - *Können Sie Emotionen wie Angst, Traurigkeit, Hoffnung oder Erleichterung erkennen?*
 - *Wie würdest du dich in einer ähnlichen Situation fühlen?*
 - *Vor welchen Herausforderungen steht die Figur hier? Wie könnte sich das emotional auf sie auswirken?*

Wichtiger Hinweis für Lehrkräfte: Ermutigen Sie alle Schüler, ihre Gedanken offen zu äußern. Vermeiden Sie es, Interpretationen zu bewerten. Fördern Sie eine positive, von Empathie geprägte Klassen , indem Sie unterschiedliche Perspektiven wertschätzen. Das Ziel ist es, Verständnis zu fördern, nicht eine einzige „richtige“ Antwort zu finden.



Funded by
the European Union



E2 – Kreativer Ausdruck Erstellen Sie Ihren eigenen Comic zum Thema „Der Weg des Migranten“

Ziele:

C3. Die Schüler diskutieren anhand von Beispielen aus Comics und realen Migrationsgeschichten die wichtigsten Herausforderungen, denen Migranten gegenüberstehen, wie Anpassung, Integration und psychische Gesundheit.

A2. Die Schüler entwickeln Empathie für die Erfahrungen von Zwangsmigration, indem sie Beispiele aus dem Zweiten Weltkrieg, den Kriegen auf dem Balkan, dem Krieg in Syrien und der Zwangsmigration von Ukrainern aufgrund des Krieges mit Russland analysieren.

SEL. Die Schüler arbeiten im Team zusammen, indem sie Gruppendiskussionen führen und gemeinsame Aktivitäten durchführen, und entwickeln dabei Kommunikations- und Teamfähigkeiten.

Materialien:

VORBEREITUNG

1. Stellen Sie den Schülern die Online-Plattform Pixton oder ein ähnliches kostenloses Tool zum Erstellen von Comics vor. Beachten Sie, dass Pixton eine Testversion bietet, mit der einfache Comics erstellt werden können. Weisen Sie die Schüler darauf hin, dass einige Funktionen möglicherweise eingeschränkt sind, wenn kein Abonnement erworben wird.
2. Alternativ können Sie die Schüler dazu ermutigen, andere kostenlose Tools zu verwenden (z. B. Canva, Storyboard That – kostenlose Version oder sogar handgezeichnete Comics, die gescannt/fotografiert und hochgeladen werden), wenn der Zugriff auf Pixton nicht möglich ist.

UMSETZUNG

Anweisungen für Lehrer:

1. Teilen Sie alle Schüler in Gruppen von 5-6 Personen ein und stellen Sie dem Publikum die Online-Plattform Pixton zur Erstellung von Comics vor.
2. Bereiten Sie eine Reihe von Fragen für die Präsentation der Schüler zum Thema „Grenzüberschreitung: Ängste und Hoffnungen“ vor.

Vorschläge für Fragen:

- Was ist die Haupthandlung oder Reise, die in Ihrem Comic dargestellt wird?
- Wer ist eure Hauptfigur und was motiviert sie zur Migration?



Funded by
the European Union



- Was sind die größten Ängste, die eure Figur beim Überqueren der Grenze empfindet?
- Welche Hoffnungen oder Träume hat Ihre Figur für die Zukunft?
- Welchen Herausforderungen oder Hindernissen sah sich die Figur während ihrer Reise gegenüber?
- Wie haben Sie diese Emotionen visuell im Comic dargestellt (z. B. durch Mimik, Farben, Hintergrund)?
- Wie hat Ihre Gruppe das Ende festgelegt? Ist es optimistisch, realistisch oder pessimistisch?
- Was war die größte Herausforderung bei der Erstellung dieses Comics?
- Was habt ihr aus der Arbeit an diesem Thema im Team gelernt?

3. Bitten Sie die Schüler, zu erklären, was ihnen bei der Präsentation dieses Themas am schwierigsten gefallen ist.

Sie können ihnen dabei mit Fragen wie den folgenden helfen:

- *Welcher Teil des Comics war am schwierigsten zu erstellen?*
- *War es schwierig, Emotionen oder schwierige Situationen visuell darzustellen?*
- *Gab es in Ihrer Gruppe unterschiedliche Meinungen darüber, wie bestimmte Szenen dargestellt werden sollten? Wie haben Sie diese gelöst?*

„Erstellt euren eigenen Comic zum Thema Migration“

- Mithilfe von Pixton oder einer ähnlichen Plattform erstellen die Schüler Mini-Comics zum Thema „Grenzüberschreitung: Ängste und Hoffnungen“.

Die Schüler können:

- eine hypothetische Geschichte über einen Migranten erstellen, basierend auf Recherchen, Unterrichtsmaterialien oder historischen Beispielen.
- sich eine fiktive Figur ausdenken und deren Reise, Herausforderungen und Emotionen erzählen.
- Wenn ein Schüler persönliche oder familiäre Erfahrungen mit Migration hat und diese einfließen lassen möchte, kann er dies freiwillig tun.

Wichtiger Hinweis für Lehrkräfte: Betonen Sie, dass die Schüler keine persönlichen Geschichten erzählen müssen. Dies ist eine kreative und einfühlsame Übung, die auf Vorstellungskraft, Beobachtung und Lernen basiert. Alle Erzählungen der Schüler sollten gleichermaßen respektiert werden.

- Präsentieren Sie Comics und erklären Sie Ideen und emotionale Themen



Funded by
the European Union



- Besprechen Sie die Herausforderungen bei der visuellen Darstellung des Themas

Leiten Sie die Diskussion mit konkreten Fragen wie den folgenden:

- *War es schwierig, Emotionen wie Angst oder Hoffnung durch Mimik oder Körpersprache darzustellen?*
- *Wie haben Sie entschieden, welche Einstellungen oder Hintergründe Sie verwenden, um die Reise oder den Grenzübertritt darzustellen?*
- *War es schwierig, Symbole oder Farben auszuwählen, die Gefühle oder schwierige Situationen ausdrücken?*
- *War es schwierig, die Geschichte sowohl realistisch als auch respektvoll zu gestalten?*

Ermutigen Sie die Schüler, darüber nachzudenken, wie sie abstrakte oder emotionale Ideen in ihren Comics in visuelle Szenen umgesetzt haben.



Funded by
the European Union



E3 – Die Geschichte „Offenes Ende“ fertigstellen

Ziele:

C1. Die Schüler verwenden Comics, um die Ursachen und Folgen von Kriegsflüchtlingen zu identifizieren und aufzulisten.

A3. Die Schüler lernen die Aufnahme von Zwangsmigranten durch andere Länder wertzuschätzen.

SEL. Die Schüler arbeiten im Team durch Gruppendiskussionen und gemeinsame Aktivitäten zusammen und entwickeln Kommunikations- und Teamfähigkeiten.

Materialien:

Projektor (zur Anzeige des Comics und der von den Schülern erstellten Enden)

Papier oder digitale Hilfsmittel zum Entwerfen mehrerer Enden (optimistisch, realistisch, pessimistisch)

Optional: Kurzer kontextbezogener Text zum Thema Zwangsmigration (als Hintergrundinformation)

VORBEREITUNG

1. Wählen Sie einen digitalen Comic zum Thema Zwangsmigration aus und bereiten Sie ihn vor, sodass er an einer spannenden oder emotionalen Stelle endet.
2. Richten Sie das Klassenzimmer für Gruppenarbeit ein (Gruppen von 4–6 Schülern).
3. Sorgen Sie für eine unterstützende, vorurteilsfreie Atmosphäre; erinnern Sie die Schüler daran, alle Standpunkte zu respektieren und einfühlsam zu bleiben.
4. Verteilen Sie vorab kurze Texte oder Bildmaterial, um einen Kontext zu schaffen, sofern es die Zeit erlaubt.

UMSETZUNG

Anweisungen für Lehrkräfte:

1. Präsentieren Sie den Comicstrip und halten Sie an der spannendsten Stelle inne.



Funded by
the European Union



2. Teilen Sie die Klasse in drei Gruppen ein. Weisen Sie jeder Gruppe eine Art von Ende zu: **optimistisch**, **realistisch** oder **pessimistisch**.
3. Bitten Sie jede Gruppe, ihre Version des Endes zu entwickeln und vorzustellen und dabei zu erklären:
 - Warum sie dieses Ende gewählt haben,
 - Welche Emotionen oder Ergebnisse sie zeigen wollten.
4. Leiten Sie eine kurze Klassendiskussion, in der die Enden und die unterschiedlichen Perspektiven, die sie widerspiegeln, verglichen werden.

DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103

MODUL

6

***WEIT WEIT
ENTFERNTES LAND***

**ZIELE:**

C1. Die Schüler beschreiben verschiedene Formen der Integration und erklären, wie die individuelle Identität innerhalb einer vielfältigen Gemeinschaft bewahrt werden kann.

C2. Die Schüler analysieren kritisch die emotionalen, sozialen und kulturellen Dimensionen der Zugehörigkeit und vergleichen dabei inklusive und exklusive Umgebungen.

C3. Die Schüler bewerten die Rolle von Empathie und interkulturellem Dialog beim Aufbau inklusiver Gesellschaften und schlagen Lösungen zur Überwindung sozialer Ausgrenzung vor.

A1. Die Schüler bringen ihre Wertschätzung für Vielfalt zum Ausdruck und identifizieren Möglichkeiten, Gleichaltrige mit unterschiedlichem Hintergrund zu unterstützen.

A2. Die Schüler erkennen, wie Inklusion zum persönlichen Wohlbefinden und zum Zusammenhalt in der Gruppe beiträgt.

A3. Die Schüler verpflichten sich zu kleinen alltäglichen Handlungen, die das Zugehörigkeitsgefühl anderer in ihrer Schule oder Gemeinschaft fördern.

SEL. Die Schüler zeigen Empathie, indem sie über die Erfahrungen der Figuren im Comic nachdenken und sie mit realen Situationen der Inklusion und Ausgrenzung in Verbindung bringen.

AKTIVITÄTEN:

1. „Zugehörigkeit durch die Comic-Brille“ – Interaktive Lesekreise

- Die Schüler lesen „*Flower of a Different Garden*“ in kleinen Gruppen mit einer einzigartigen Perspektive und gestalten eine Graffiti-Wand.

2: „Das Spektrum der Zugehörigkeit“ – Herausforderung zur Integrationskartierung

- Die Schüler entwerfen visuelle Darstellungen für die „Belonging Spectrum Map“ (Zugehörigkeitsspektrum-Karte) und gestalten einen Galerie-Rundgang.

3: „Seeds of Belonging“ – Persönliche Aktionsplanung

- Die Schüler schreiben einen persönlichen „Seed of Belonging“ für ihre Schule oder Gemeinde und gestalten gemeinsam ein Poster mit dem Titel „Garden of Inclusion“ (Garten der Inklusion) für die Wand ihres Klassenzimmers.

MATERIALIEN:

- Comic-Ausdrucke *Blume aus einem anderen Garten*
- Vorlagen für Spektrumskarten
- Diskussionsanregungen
- Aktionskarten in Form von Samen
- Notizbücher oder digitale Tools (je nach Bedarf)
- Marker, Haftnotizen, Wandposter

ABLAUF

 erlängern 15 Min.	Das Spektrum der Zugehörigkeit Kritische Analyse und Synthese von Zugehörigkeit in realen und fiktiven Kontexten
 efähigen 20 Min.	Keime der Zugehörigkeit Persönliche Reflexion, kreative Aktionsplanung und Gemeinschaftsbildung
 erbessern 15 Min	Samen der Zugehörigkeit Denk über dich selbst nach, mach einen Plan für etwas Kreatives, das du machen willst, und überlege, wie du mit deiner Gemeinschaft zusammenarbeiten kannst.

E1 – „Zugehörigkeit durch die Comic-Linse“ – Interaktive Lesekreise

Ziele

C1: Die Schüler beschreiben verschiedene Formen der Integration und erklären, wie die individuelle Identität innerhalb einer vielfältigen Gemeinschaft bewahrt werden kann.

A1: Die Schüler bringen ihre Wertschätzung für Vielfalt zum Ausdruck und identifizieren Möglichkeiten, Gleichaltrige mit unterschiedlichem Hintergrund zu unterstützen.

SEL: Die Schüler zeigen Empathie, indem sie über die Erfahrungen der Figuren im Comic nachdenken und diese mit realen Situationen der Inklusion und Exklusion in Verbindung bringen. (Soziales Bewusstsein)

Materialien:

Comic-Ausdrucke

Textmarker Leere

Blätter Filzstifte

Emoji-Karten (optional)

VORBEREITUNG

Diese Aktivität soll den Schülern helfen, die Konzepte von Zugehörigkeit und Integration durch eine genaue Lektüre des Comics „Flower of a Different Garden“ zu erforschen. Die Schüler analysieren die Geschichte aus verschiedenen Perspektiven und konzentrieren sich dabei auf Inklusion/Exklusion, Symbolik und Emotionen.

Drucken Sie vor dem Unterricht den Comic aus (eine Kopie pro Gruppe) und bereiten Sie Gruppenkarten vor, die jeder Gruppe einen bestimmten Schwerpunkt zuweisen: Inklusion/Exklusion, Symbole und Metaphern oder emotionale Reaktionen.

Stellen Sie Materialien wie große Blätter Papier, Marker und optional Emoji-Karten zur Verfügung, um kreative Präsentationen zu unterstützen. Die Lehrkräfte sollten den Comic im Voraus lesen und bereit sein, die Schüler dabei zu unterstützen, die Elemente der Geschichte mit den übergeordneten Themen soziale Zugehörigkeit und Empathie in Verbindung zu bringen.

UMSETZUNG

Schritte für euer Comic-Analyseprojekt:

1. Bitte arbeitet gemeinsam mit euren Mitschülern an der Analyse des Comics „Flower of a Different Garden“, um die Themen Zugehörigkeit und Integration zu erörtern.
2. Bitte bildet kleine Gruppen und lasst euch jeweils einen bestimmten Schwerpunkt zuweisen, auf den ihr euch konzentrieren sollt:
 - Gruppe A: Momente der Inklusion und Exklusion.
 - Gruppe B: Symbole und Metaphern der Integration.
 - Gruppe C: Emotionale Reaktionen der Figuren.
3. Bitte lest den Comic unter Berücksichtigung eures zugewiesenen Schwerpunkts und identifiziert die Schlüsselmomente, die mit eurem Blickwinkel zusammenhängen



4. Bitte fasst zusammen, wie Zugehörigkeit und Integration aus der Perspektive eurer Gruppe aussehen, und bereitet eine kreative Präsentation vor (z. B. Zeichnung, Stichwort-Graffiti, Emoji-Karte).
5. Bitte präsentiert eure Ergebnisse vor der Klasse. Diskutiert anschließend, inwiefern eure Erkenntnisse mit realen Beispielen für Inklusion und Exklusion in der Gemeinschaft zusammenhängen.
6. Schließt bitte mit einer Reflexion darüber, wie das Verständnis dieser unterschiedlichen Perspektiven dazu beiträgt, Empathie aufzubauen und Vielfalt zu fördern.

(Druckvorlage auf der nächsten Seite, S. 6)

Druckbare Vorlage „Gefühle“



glücklich



wütend



traurig



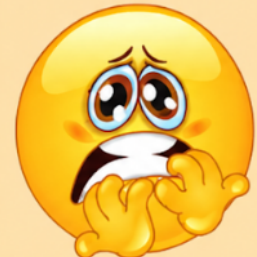
müde



krank



liebend



ängstlich



verwirrt

E2 – Das Zugehörigkeitsspektrum – Integrationskartierungs-Herausforderung

Lernziele:

C2: Du wirst die emotionalen, sozialen und kulturellen Dimensionen der Zugehörigkeit kritisch analysieren und dabei inklusive und exklusive Umgebungen miteinander vergleichen.

C3: Du wirst die Rolle von Empathie und interkulturellem Dialog beim Aufbau inklusiver Gesellschaften bewerten und Lösungen zur Überwindung sozialer Ausgrenzung vorschlagen.

A2: Du erkennst, wie Inklusion zum persönlichen Wohlbefinden und zum Gruppenzusammenhalt beiträgt.

A3: Du engagierst dich durch kleine alltägliche Handlungen dafür, das Zugehörigkeitsgefühl anderer in ihrer Schule oder Gemeinschaft zu fördern.

Materialien:

Spektrum-Vorlage (kann ausgedruckt oder gezeichnet werden)

Comic-Ausdrucke,

Haftnotizen

Karten mit Beispielen aus dem Alltag (optional)

VORBEREITUNG

Diese Aktivität soll den Schülern helfen, verschiedene Ebenen der sozialen Integration zu analysieren und über Beispiele für Inklusion und Exklusion aus dem realen Leben nachzudenken. Die „**Zugehörigkeitsspektrum-Karte**“ bietet einen visuellen Rahmen, der kritisches Denken und Diskussionen anregt.

Bereiten Sie vor dem Unterricht eine **Spektrumvorlage** (Ausgrenzung → Toleranz → Inklusion → Zugehörigkeit) vor, die Sie entweder ausdrucken oder projizieren können. (Druckbare Vorlage auf Seite 9)

Drucken Sie Comic-Auszüge oder Zitate von Figuren aus oder bereiten Sie diese vor, damit jede Gruppe damit arbeiten kann. Sammeln Sie zusätzliche Materialien wie Marker, Haftnotizen oder digitale Hilfsmittel, wenn Ihre Schüler Tablets oder Laptops verwenden.

Die Lehrkräfte sollten wichtige Szenen aus dem Comic durchgehen, um die Schüler dabei anzuleiten, die Momente genau auf dem Spektrum einzuordnen, und sollten bereit sein, den Rundgang durch die Galerie und die abschließende Diskussion zu moderieren.

UMSETZUNG

1. Stellen Sie die Aktivität vor, indem Sie erklären, dass die Schüler die verschiedenen Ebenen sozialer Erfahrungen anhand einer „Zugehörigkeitsspektrum-Karte“ erkunden werden, die von Ausgrenzung bis Zugehörigkeit
2. Teilen Sie die Schüler in kleine Teams auf und verteilen Sie die Spektrumvorlagen zusammen mit ausgewählten Zitaten oder Momenten aus dem Comic „Flower of a Different Garden“. Jedes Team analysiert diese Momente und entscheidet, wo sie auf dem Spektrum einzuordnen sind. Die Schüler sollten diskutieren und eine kurze Erklärung schreiben, um jede Einordnung zu begründen.
3. Als Nächstes reflektieren die Schüler über reale Situationen in ihrer Schule oder Gemeinde, in denen sich Menschen ausgeschlossen, toleriert, einbezogen oder wirklich als Teil einer Gruppe fühlen können. Diese Beispiele werden ebenfalls auf dem Spektrum platziert, was zu einer Diskussion über Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen dem fiktiven und dem realen Kontext anregt.
4. Wenn alle Teams ihre Karten fertiggestellt haben, laden Sie die Schüler zu einem Rundgang durch die Galerie ein, bei dem sie die von ihren Mitschülern erstellten Karten betrachten. Ermutigen Sie sie, Fragen zu stellen, questions oder , Haftnotizen sticky anzubringen mit Kommentaren oder Einsichten.
5. Beenden Sie die Aktivität mit einer kurzen Klassendiskussion, in der Sie sich auf die Faktoren konzentrieren, die die Bewegung entlang des Spektrums beeinflussen, und darauf, was Einzelpersonen oder Gemeinschaften tun können, um anderen zu einem stärkeren Zugehörigkeitsgefühl zu verhelfen.

Spektrum-Vorlage



E3 – „Keime der Zugehörigkeit“ – Persönlicher Aktionsplan

Ziele

A3: Die Schüler verpflichten sich zu kleinen alltäglichen Handlungen, die das Zugehörigkeitsgefühl anderer in ihrer Schule oder Gemeinschaft fördern.

SEL: Die Schüler zeigen Empathie, indem sie über die Erfahrungen der Figuren im Comic nachdenken und sie mit realen Situationen der Inklusion und Exklusion in Verbindung bringen. (Soziales Bewusstsein)

C3: Die Schüler bewerten die Rolle von Empathie und interkulturellem Dialog beim Aufbau inklusiver Gesellschaften und schlagen Lösungen zur Überwindung sozialer Ausgrenzung vor.

Material

Karten in Form von

Samen

Klassenzimmerplakat

Farbige Marker oder digitale Hilfsmittel

VORBEREITUNG

Diese Aktivität soll den Schülern helfen, über ihre persönliche Rolle bei der Schaffung eines inklusiven Umfelds nachzudenken und sinnvolle, symbolische Maßnahmen zu ergreifen. Die „Seed of Belonging“-Karten stehen für kleine alltägliche Handlungen, zu denen sich die Schüler verpflichten können, um Integration und Zugehörigkeit zu fördern.

Bereiten Sie vor dem Unterricht Karten in Form von Samen, Blumen oder Bäumen (gedruckt oder ausgeschnitten) und ein großes Poster oder eine Tafel mit dem Titel „Garten der Inklusion“ vor, auf dem die Schüler ihre Karten anbringen können. Stellen Sie farbige Stifte für kreative Ausdrucksformen bereit. Wenn in Ihrem Klassenzimmer digitale Tools zum Einsatz kommen, sollten Sie bereit sein, die Schüler dabei zu unterstützen, ihre Maßnahmen in einen Social-Media-Beitrag, ein kurzes Video oder ein digitales Kunstwerk umzuwandeln. Sehen Sie sich Beispiele für kleine inklusive Gesten an, um den Schülern bei Bedarf Ideen zu liefern.

UMSETZUNG

1. Stellen Sie die Aktivität vor, indem Sie die Schüler fragen: „Was kannst DU tun, damit sich jemand zugehörig fühlt?“ Betonen Sie, dass schon kleine Handlungen einen großen Unterschied im Leben eines Menschen bewirken können.

2. Verteilen Sie die Karten in Form von Samen, Blumen oder Bäumen und bitten Sie die Schüler, eine konkrete Handlung oder Geste aufzuschreiben oder zu zeichnen, zu der sie sich verpflichten – etwas Realistisches und Sinnvolles in ihrem täglichen Schul- oder Gemeinschaftsleben.

3. Anschließend kleben die Schüler ihre Samen auf das Poster „Garten der Inklusion“, das die gemeinsame Verantwortung für die Förderung des Zugehörigkeitsgefühls symbolisiert.

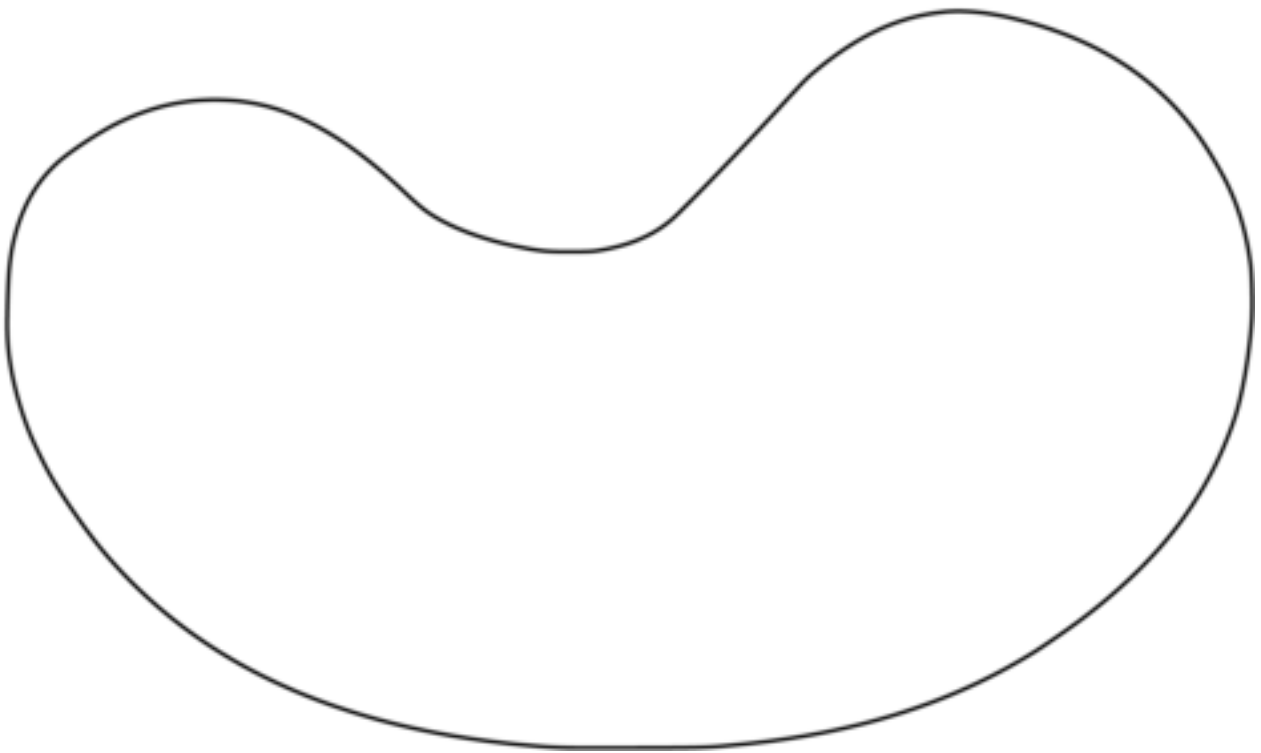
4. Wenn Sie digitale Tools verwenden, ermutigen Sie die Schüler, ihre Aktion kreativ durch einen Social-Media-Beitrag, ein kurzes Video oder ein digitales Poster darzustellen, um sie mit der Klasse oder der Schulgemeinschaft zu teilen.

5. Beenden Sie die Aktivität, indem Sie einige Schüler bitten, ihre Samen zu teilen und darüber nachzudenken, wie kleine individuelle Handlungen zu einem inklusiveren Umfeld beitragen. Optional können Sie das Gartenposter als langfristige visuelle Erinnerung an ihre Verpflichtungen im Klassenzimmer aufhängen.

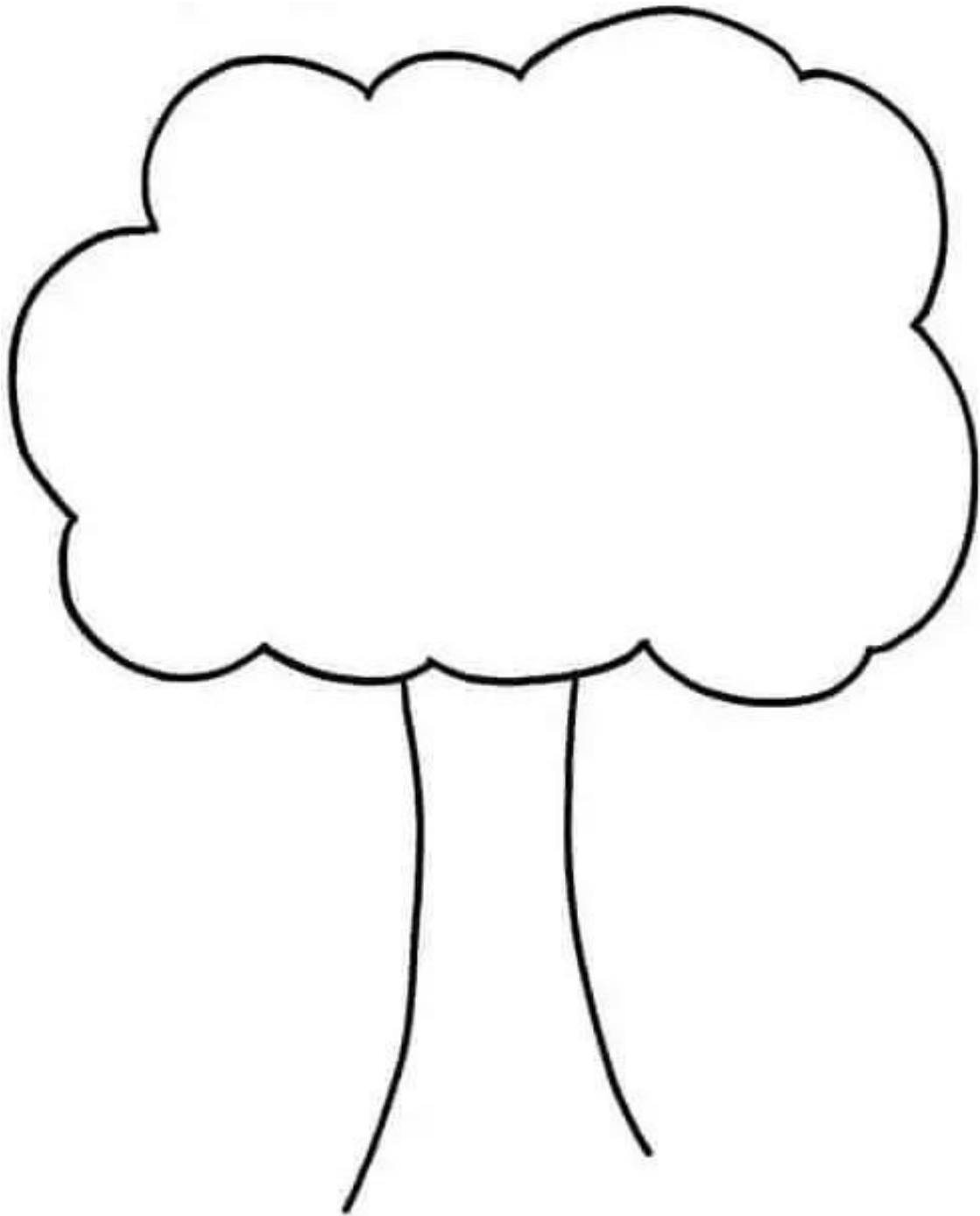
6. Bitte machen Sie Fotos vom „Garten der Inklusion“ der Schüler und laden Sie diese [hier hoch](#).

Druckbare Vorlagen für Samen, Bäume und Blumen finden Sie auf den nächsten Seiten (S. 11–13).

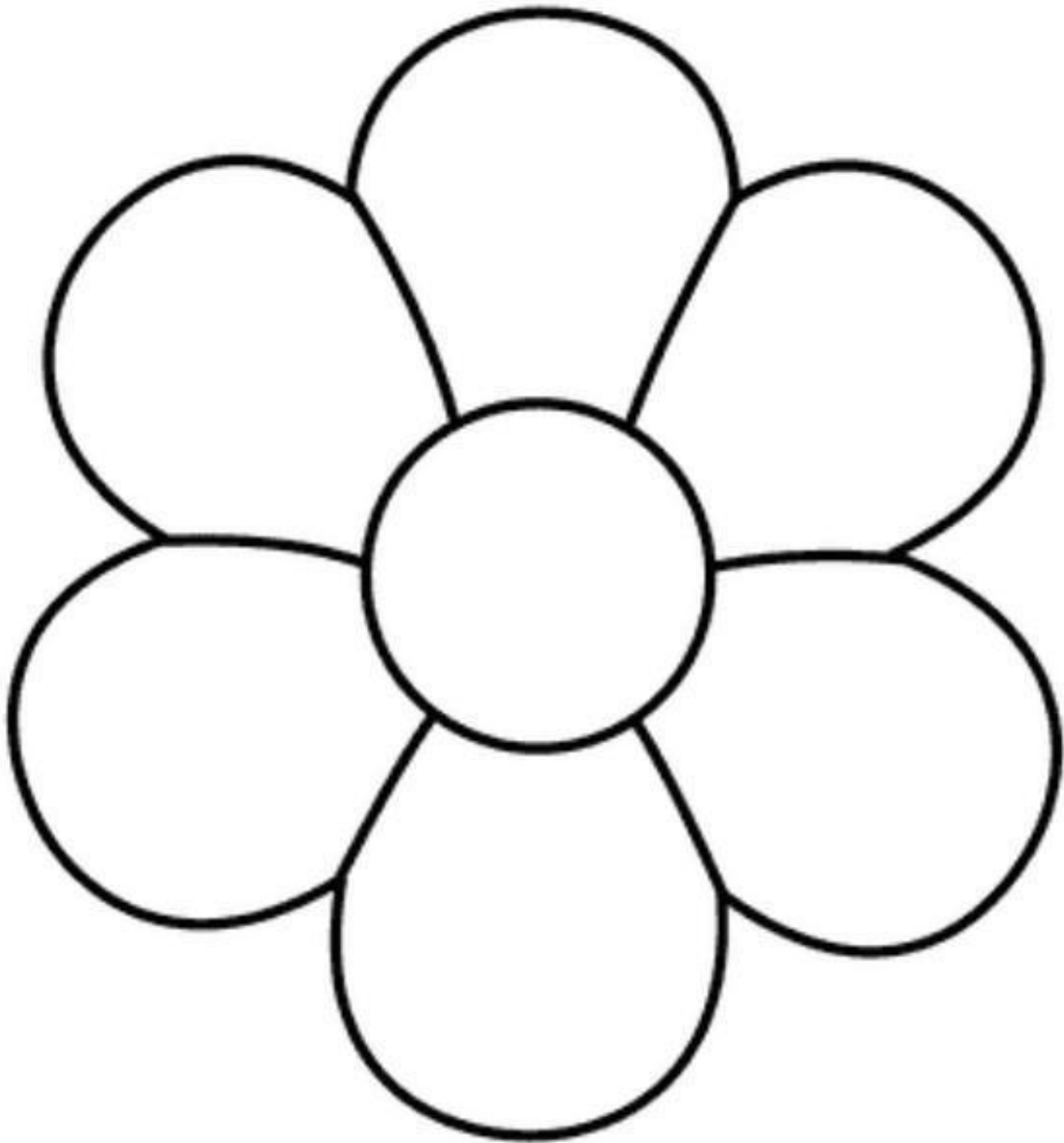
Beispiel für Samen



Muster eines Baumes



Blumenvorlage



Alternative Aktivitäten

1. Integrations-Soundtrack

Die Schüler erstellen eine Playlist, die die emotionale Reise der Zugehörigkeit und Integration widerspiegelt. Jeder Schüler oder jede Gruppe wählt 4–6 Songs aus und ordnet jeden einzelnen einem Abschnitt zu, z. B. Ausgrenzung, Hoffnung, Übergang, Akzeptanz und Feier. Anschließend präsentieren sie ihre Playlists und erklären, wie jeder Song emotionale oder soziale Aspekte des Themas widerspiegelt. Die Lehrer können die Schüler auch dazu auffordern, ein Cover oder einen Titel für ihre Playlist zu erstellen, sodass eine multimediale Reflexion über Identität und Empathie entsteht.

2. Identitätskoffer

Geben Sie den Schülern eine leere Koffer-Vorlage (physisch oder digital). Sie füllen ihn mit symbolischen Gegenständen, die Aspekte ihrer Identität, ihres Erbes und das, was sie mitbringen, wenn sie in eine neue Umgebung kommen (z. B. Familientraditionen, Fähigkeiten, Träume, Werte), repräsentieren. Diese Aktivität ist reflektierend und hilft den Schülern zu erkunden, was ihre Identität prägt und wie diese Identität mit einer neuen Gemeinschaft interagieren könnte. Die Koffer können ausgestellt oder zu einer Ausstellung im Klassenzimmer umgestaltet werden.

3. Stimmen aus dem Garten – Podcast-Projekt

Die Schüler arbeiten zu zweit oder in kleinen Gruppen daran, eine kurze Podcast-Episode aufzunehmen, die vom Comic inspiriert ist. Sie können eine Geschichte aus der Perspektive einer Figur erzählen, sich gegenseitig interviewen, was Zugehörigkeit für sie bedeutet, oder Überlegungen zu realen Integrationsherausforderungen in der Gesellschaft austauschen. Diese Aktivität fördert das Geschichtenerzählen, die Medienkompetenz und das Einfühlungsvermögen. Die Schüler können ihrer Episode einen Titel geben, ein Logo entwerfen und ihre Inhalte optional auf eine gemeinsame Klassenplattform hochladen.

4. Rollentausch-Interviews

Die Schüler bilden Paare und interviewen sich abwechselnd in einem Rollenspiel – einer spielt einen neu angekommenen Schüler oder Migranten, der andere einen Einheimischen, der ihn willkommen heißt. Danach tauschen sie die Rollen. Sie reflektieren, wie es sich angefühlt hat, willkommen geheißen oder ausgeschlossen zu werden, und wie Sprache, Haltung und Empathie die Erfahrung eines Menschen verändern können. Diese Aktivität fördert die Perspektivübernahme, die Zuhörfähigkeit und die emotionale Intelligenz.



Funded by
the European Union



DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103

MODUL 1

SCHULE



Funded by
the European Union



GESAMTEINDRUCK

MODUL 7 – IN DER SCHULE



40 MIN.

ZIELE:

C1. Sie erklären die Schwierigkeiten eines Neuankömmlings, sich in eine soziale Gruppe einzufügen.

C2. Sie erklären Möglichkeiten, wie man einen Neuankömmling positiv willkommen heißen kann.

A1. Sie schätzen eine einladende Haltung, wenn ein Neuling einer sozialen Gruppe beitrifft.

SEL1. Sie stärken das Selbstbewusstsein der Schüler in Bezug auf eine einladende Haltung.

SEL2. Sie werden das soziale Bewusstsein der Schüler für die Schwierigkeiten eines Neuankömmlings stärken.

AKTIVITÄTEN:

1. Rollenspiel für schlechtes Verhalten

Sie werden in ihren Gruppen bestimmte Situationen nachspielen, um negative Einstellungen gegenüber Neuankömmlingen zu zeigen.

2. Comics lesen

Sie lesen den Comic „Hallo...?“ und listen negative und positive Verhaltensweisen und Einstellungen gegenüber Neuankömmlingen auf.

3. Überarbeitung des Rollenspiels

Ihr werdet eure Rollenspiele aus der ersten Aktivität in positive umwandeln.

MATERIALIEN:

- Rollenspielkarten
- Bewertungskarten für Rollenspiele
- Comic – „Hallo...?“
- Arbeitsblatt „Willkommene Verhaltensweisen“

ABLAUF

V erbessern 10 Min.	Rollenspiel Sie spielen bestimmte Situationen eines neu angekommenen Migranten nach.
E weitern 20 Min.	Comics lesen Sie lesen den Comic „Hallo...?“ und füllen das Arbeitsblatt „Willkommenskultur“ aus.
B efähigen 10 Min.	Rollenspiel-Wiederholung Sie werden ihre Rollenspiele mit einladenden Einstellungen in positive verwandeln.



Funded by
the European Union



E1 – Rollenspiel für schlechtes Verhalten

Ziele:

C1. Sie erklären die Schwierigkeiten eines Neuankömmlings, sich in eine soziale Gruppe einzufügen.

SEL1. Sie stärken das Selbstbewusstsein der Schüler in Bezug auf eine einladende Haltung.

SEL2. Sie stärken das soziale Bewusstsein der Schüler für die Schwierigkeiten eines Neuankömmlings.

Materialien:

Rollenspielkarten

Bewertungskarten für Rollenspiele

UMSETZUNG

1. Bitte befolgen Sie die Anweisungen Ihres Lehrers.
2. Ihr spielt ein Rollenspiel. Bildet bitte Gruppen zu je 4 Personen oder mehr, wenn euer Lehrer dies anweist. Jede Gruppe wählt einen Gruppennamen.
3. Jede Gruppe erhält eine Rollenspielkarte. Bereiten Sie sich darauf vor, Ihr Rollenspiel vor der Klasse vorzuführen. Sie haben 3 Minuten Zeit, sich vorzubereiten, und können improvisieren.
4. Wenn ihr bereit seid, führt euer Rollenspiel bitte vor der Klasse auf.
5. Bitte bewertet die Gruppe, die ihr Rollenspiel vorführt.
6. Sammeln Sie die Bewertungen der Gruppen.

Rollenspielkarten



1. Ein junges Mädchen möchte dem Schwimmteam beitreten, aber der Trainer sagt ihr, dass sie nicht die Kraft hat, lange Strecken zu schwimmen. Er sagt: „Warum gehst du nicht nach Hause und spielst stattdessen mit deiner Barbie?“



2. Ein Teenager beschließt, Jazz Dance zu lernen. Als er in der Tanzschule ankommt, lacht der Lehrer und sagt: „Warum spielst du nicht Fußball?“



3. Ein Mädchen erzählt ihrer Freundin, wie ihr Vater zu Hause auf ihre kleine Schwester aufpasst, während ihre Mutter arbeitet. Ihre Freundin zieht die Augenbrauen hoch und sagt: „Das ist komisch! Väter sollen sich doch nicht um Babys kümmern – das ist doch die Aufgabe der Mütter!“



4. Ein griechisch-australisches Mädchen wird nicht zu einer Geburtstags-Pyjamaparty eingeladen. Ihre Freundin sagt: „Meine Mutter sagt, dass Griechen ihren Kindern nicht erlauben, zu Pyjamapartys zu gehen.“



5. Ein schüchternes Mädchen möchte mit ihren Freunden Volleyball spielen. Einer aus der Gruppe lehnt das Mädchen ab und sagt: „Du kannst doch nicht einmal den Ball werfen!“



6. Ein kleiner Junge möchte dem Basketballverein der Schule beitreten. Er geht zu seinen Freunden im Verein und bittet sie um Rat. Einer von ihnen sagt: „Du kannst nicht einmal den Korb treffen, hör auf damit, Mann!“



7. Ein Mädchen kommt zur Schule, während eine Gruppe ihrer Klassenkameraden im Flur plaudert. Sie kommt näher und hört einen von ihnen sagen: „Ich liebe die Cerealien.“ Sie



8. Ein Einwandererkind sieht die Posts seiner Freunde in den sozialen Medien. Sie sind am Meer, schwimmen und haben Spaß. Er wurde nicht zu dem Treffen

sagt: „Ich liebe sie auch! Ich finde, die
Serials sind eine großartige Serie.“

eingeladen. Am nächsten Tag sieht er
seine Freunde und sagt: „Ihr scheint viel
Spaß am Meer zu haben, ich wünschte,
ich wäre auch dabei.“



9. Ein Mädchen mit
Migrationshintergrund erzählt ihren
Freunden von Rezepten und sagt, dass
sie sehr gut kochen kann. Ihre Freunde
beginnen, auf sie herabzuschauen und
sagen: „Bist du nicht zu jung zum
Kochen?“



10. Ein Teenager spielt zum ersten Mal
mit seinen Freunden Fußball. Er ist sehr
nervös und gestresst. Einer seiner
Freunde kickt ihm den Ball zu und er hat
die Chance, ein Tor zu schießen. Er
schießt den Ball jedoch ins Aus. Seine
Freunde rufen: „Nein! Verschwinde!“

Bewertungskarten für Rollenspiele

Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   	Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   
Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Nachricht:    Rollenspiel:   	Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   
Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Nachricht:    Rollenspiel:   	Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   

E2 – Lesen des Comics

Ziele:

C1. Sie erklären die Schwierigkeiten eines Neuankömmlings, sich in eine soziale Gruppe einzufügen.

C2. Sie erklären Möglichkeiten, wie man einen Neuankömmling positiv willkommen heißen kann.

A1. Sie schätzen eine einladende Haltung, wenn ein Neuling einer sozialen Gruppe beitrifft.

Materialien

Comic-Handouts „Hallo...?“

Arbeitsblatt „Einladende Haltung“

UMSETZUNG

1. Ihr Lehrer wird Ihnen die Comic-Hefte und Arbeitsblätter aushändigen. Wenn Sie über technische Geräte verfügen, können Sie den Comic über den QR-Code oder den folgenden Link auf dem Computer lesen:



2. Bitte lest zuerst bis zum sechsten Bild und beantwortet die Frage: „Was glaubt ihr, wird als Nächstes passieren?“. Schreibt eure Antworten bitte auf eure Arbeitsblätter.

3. Wenn Sie fertig sind, lesen Sie bitte bis zum 21-Bild (Ende von Seite 2) und füllen Sie das Arbeitsblatt „Welcoming Attitudes“ aus. Nachdem Sie das Arbeitsblatt ausgefüllt haben, beantworten Sie bitte die Frage: „Was glaubst



**Funded by
the European Union**



4. Bitte listen Sie positive Verhaltensweisen gegenüber Neuankömmlingen und Unterschieden auf.

[illegible]

E3 – Rollenspiel-Wiederholung

Ziele:

C2. Sie erklären, wie man einen Neuankömmling positiv willkommen heißt.

A1. Sie werden eine einladende Haltung schätzen, wenn ein Neuling einer sozialen Gruppe beitrifft.

SEL1. Sie stärken das Selbstbewusstsein der Jugendlichen in Bezug auf eine einladende Haltung.

SEL2. Sie stärken das soziale Bewusstsein der Schüler für die Schwierigkeiten eines Neulings.

Materialien:

Rollenspielkarten

Bewertungskarten für Rollenspiele

1. Bitte kehren Sie zu Ihren Gruppen aus der ersten Aktivität zurück und nehmen Sie die Rollenspielkarten.
2. Nehmen Sie bitte die neuen Rollenspiel-Bewertungskarten, die Ihr Lehrer austeilt.
3. Bitte kehrt die Geschichten auf den Karten um und führt ein kurzes Rollenspiel auf, das auf positivem Verhalten gegenüber Neuankömmlingen und Unterschieden basiert.
4. Jede Gruppe führt ihr Rollenspiel auf und jede Gruppe bewertet die auftretende Gruppe. Die beste Gruppe wird anhand der Bewertungen ausgewählt.

2. Nehmen Sie bitte die neuen Rollenspiel-Bewertungskarten, die Ihr Lehrer austeilt.

3. Bitte kehrt die Geschichten auf den Karten um und führt ein kurzes Rollenspiel auf, das auf positivem Verhalten gegenüber Neuankömmlingen und Unterschieden basiert.

4. Jede Gruppe führt ihr Rollenspiel auf und jede Gruppe bewertet die auftretende Gruppe. Die beste Gruppe wird anhand der Bewertungen ausgewählt.



Funded by
the European Union



5. Herzlichen Glückwunsch zu euren Bemühungen und Darbietungen!
Bitte wählt die am besten bewertete Gruppe aus und gratuliert ihr.
6. Bitte füllt die Reflexionskarten aus.

Bewertungskarten für das Rollenspiel

Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   	Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   
Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Nachricht:    Rollenspiel:   	Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   
Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Nachricht:    Rollenspiel:   	Name der präsentierenden Gruppe: Kreativität:    Botschaft:    Rollenspiel:   



Funded by
the European Union



Reflexionskarten

Heute habe ich gelernt, dass Mir ist klar geworden, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,



Funded by
the European Union



DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TRO1-KA220-SCH-000166103

MODUL

8

***MAN WEISS
NIE***



Funded by
the European Union



GESAMTEINDRUCK

MODUL 8 – MAN WEISS NIE



40 MIN.

ZIELE:

- C1. Sie erklären die durch Einwanderer initiierte Entwicklung.
- C2. Sie erklären den Zusammenhang zwischen Entwicklung und Migration.
- C3. Sie analysieren die Auswirkungen von Migration auf die Entwicklung auf persönlicher Ebene.
- C4. Sie analysieren die Auswirkungen von Migration auf die Entwicklung auf gesellschaftlicher/nationaler Ebene.
- A1. Sie schätzen die Vielfalt der Hintergründe von Menschen.
- A2. Sie schlagen einen Plan für den sozialen Zusammenhalt im Zusammenhang mit Migration in der Wissenschaft vor.
- SEL. Sie erkennen die Stärken von Einwanderern (soziales Bewusstsein).

AKTIVITÄTEN:

1. Wer sind sie?
Sie werden berühmte Flüchtlinge kennenlernen und ihre Beiträge diskutieren.
2. Venn-Diagramm zur Migration
Sie lesen den Comic „Different Directions“ und zeichnen ein Venn-Diagramm über verschiedene Migrationskontexte.
3. Rede des Archäologen
Du schreibst eine Kurzgeschichte über Carls Reise nach Ägypten und die Rede von Carls Vater.

MATERIALIEN:

- Tafel
- Papier / Heft
- Bleistifte, Buntstifte
- Ausdrücke berühmter Flüchtlinge
- Comics 8 – Verschiedene Richtungen
- Arbeitsblatt „Wer ist das?“



Funded by
the European Union



- Nobelpreis und Migration
- Arbeitsblatt zum Venn-Diagramm
- Arbeitsblatt zur Rede des Archäologen

ABLAUF

V erbessern 5 Min.	Wer sind sie? Sie werden Wissenschaftler, Sänger und Künstler mit Migrationshintergrund kennenlernen.
E weitern 20 Min.	Venn-Diagramm zur Migration Sie erstellen ein Venn-Diagramm zu verschiedenen Kontexten der Migration.
B efähigen 15 Min.	Rede des Archäologen Sie schreiben eine Kurzgeschichte über Carls Reise nach Ägypten.



Funded by
the European Union



E1 – Wer sind sie?

UMSETZUNG

Ziele

C1. Du erklärst die Entwicklung, die durch Einwanderer ausgelöst wurde.

A1. Du wirst die Vielfalt der Hintergründe von Menschen wertschätzen.

SEL. Du erkennst die Stärke von Einwanderern (soziales Bewusstsein).

Materialien:

Arbeitsblatt „Wer ist das?“.

1. Bitte befolgen Sie die Anweisungen Ihres Lehrers. Sie werden ein Ratespiel spielen. Jeder Schüler erhält drei der unten aufgeführten Karten. Schüler A liest die kurze Beschreibung vor und Schüler B errät, um wen es sich handelt. Wenn Schüler A fertig ist, fragt Schüler B nach seinen Karten.



Funded by
the European Union



Arbeitsblatt „Wer ist das?“

Geboren im Süden der Niederlande. Später zog er nach London und Paris. Er ist ein berühmter Künstler für Selbstporträts.

Vincent Van Gogh

Er wurde in Nigeria geboren. Nachdem er seine Familie aufgrund religiöser Konflikte verloren hatte, reiste er nach Großbritannien. Er ist ein Fußballspieler, der für Vereine wie Crystal Palace, Chelsea und jetzt Inter Mailand in Italien gespielt hat.

Victor Moses

Sie wurde in Deutschland geboren. Ihre Familie war jüdisch und hatte unter der Nazi-Regierung große Schwierigkeiten, weshalb sie nach London zog. Sie ist eine berühmte Kinderbuchautorin.

Judith Kerr, *Der Tiger, der zum Tee kam*

Er wurde in Sansibar geboren. Nach der Revolution von 1964 in Sansibar zog er mit seiner Familie nach England. Er ist ein berühmter Sänger einer bekannten Band, Queen.

Freddie Mercury

Er wurde als polnischer Jude in Russland geboren. Er zog nach England und nach Leeds. Er war Unternehmer und gründete eine der berühmtesten internationalen Modemarken.

Michael Marks

Sie wurde in Pristina, Jugoslawien (heute Kosovo), als Tochter albanischer Eltern geboren. Ihre Familie verließ Kosovo aus politischen Gründen 1991, als Ora noch ein Baby war, und zog nach London.

Rita Ora

Abbildung 1. Arbeitsblatt „Wer ist das?“

2. Wenn das Ratespiel beendet ist, folgen Sie den Erläuterungen Ihres Lehrers zu den tatsächlichen und potenziellen Vorteilen der Auswanderung für die Herkunftsländer, die oft unterschätzt werden. Einwanderer überweisen Geld oder investieren in Unternehmen; viele kehren mit neuem Human-, Sozial- und Finanzkapital zurück, was die lokale Wirtschaft ankurbelt und neue Handelsbeziehungen schafft.

3. Sie können die folgende Grafik analysieren:

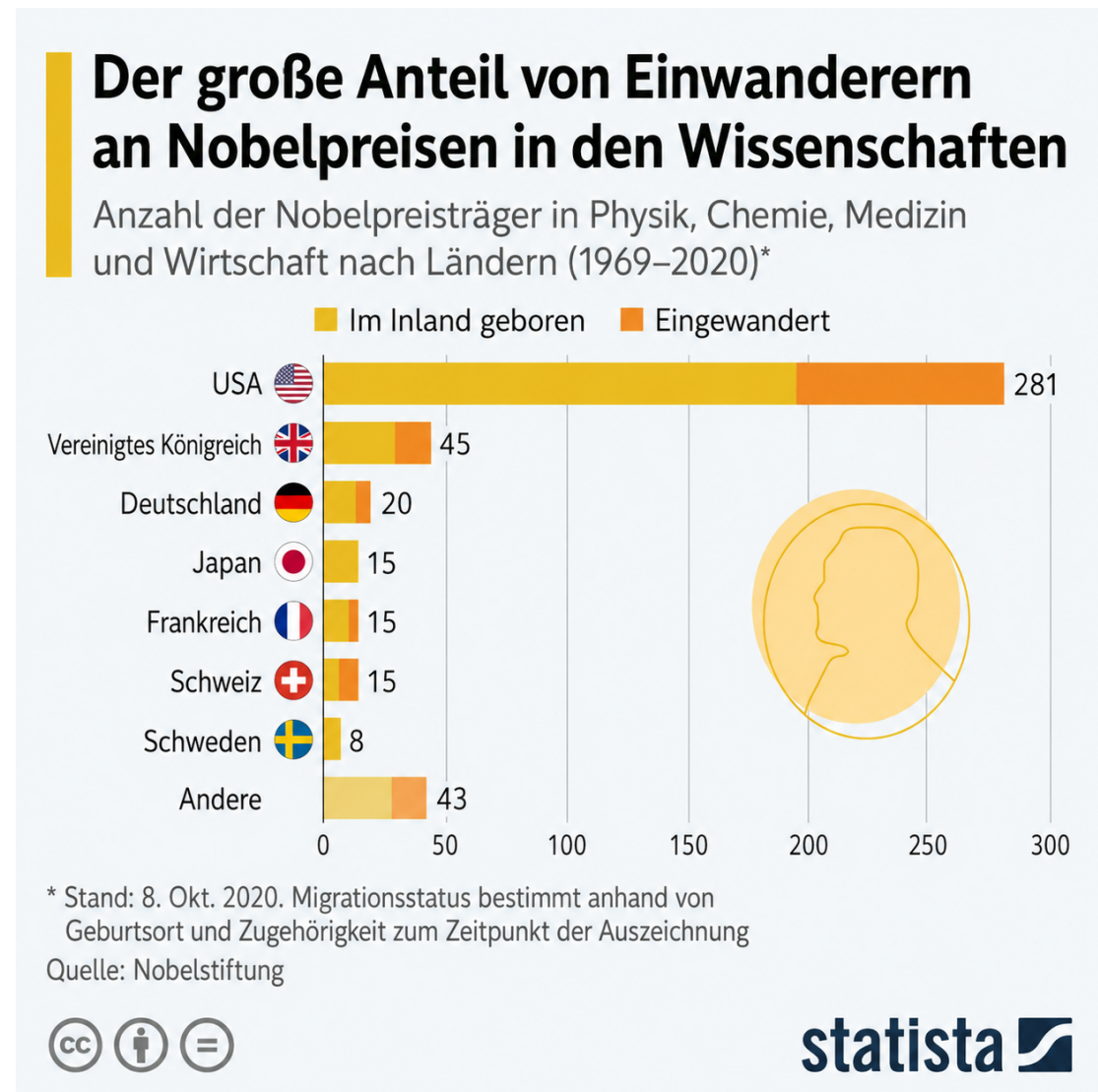


Abbildung 2. Nobelpreis und Migration

(<https://cdn.statcdn.com/Infographic/images/normal/19646.jpeg>)



Funded by
the European Union



E2 – Venn-Diagramm zur Migration

Ziele:

C2. Sie erklären den Zusammenhang zwischen Entwicklung und Migration.

C3. Sie analysieren den Zusammenhang zwischen Migration und Entwicklung auf persönlicher Ebene.

C4. Sie analysieren den Zusammenhang zwischen Migration und Entwicklung auf gesellschaftlicher/nationaler Ebene.

A1. Sie schätzen die Vielfalt der Hintergründe von Menschen.

SBL. Sie erkennen die Stärken von Einwanderern (soziales Bewusstsein).

Materialien:

Comic 8 – *Verschiedene Richtungen*

Arbeitsblatt zum Venn-Diagramm

20 Minuten

UMSETZUNG

1. Bitte nehmen Sie das Venn-Diagramm-Arbeitsblatt entgegen, das Ihr Lehrer austeilt. Sie werden Comics lesen und das Venn-Diagramm zu den Vorteilen von Einwanderern, lokalen Gemeinschaften und dem Land ausfüllen.
2. a. In Klassenräumen mit digitalen Hilfsmitteln können Sie diesen Link oder QR-Code verwenden:





Funded by
the European Union



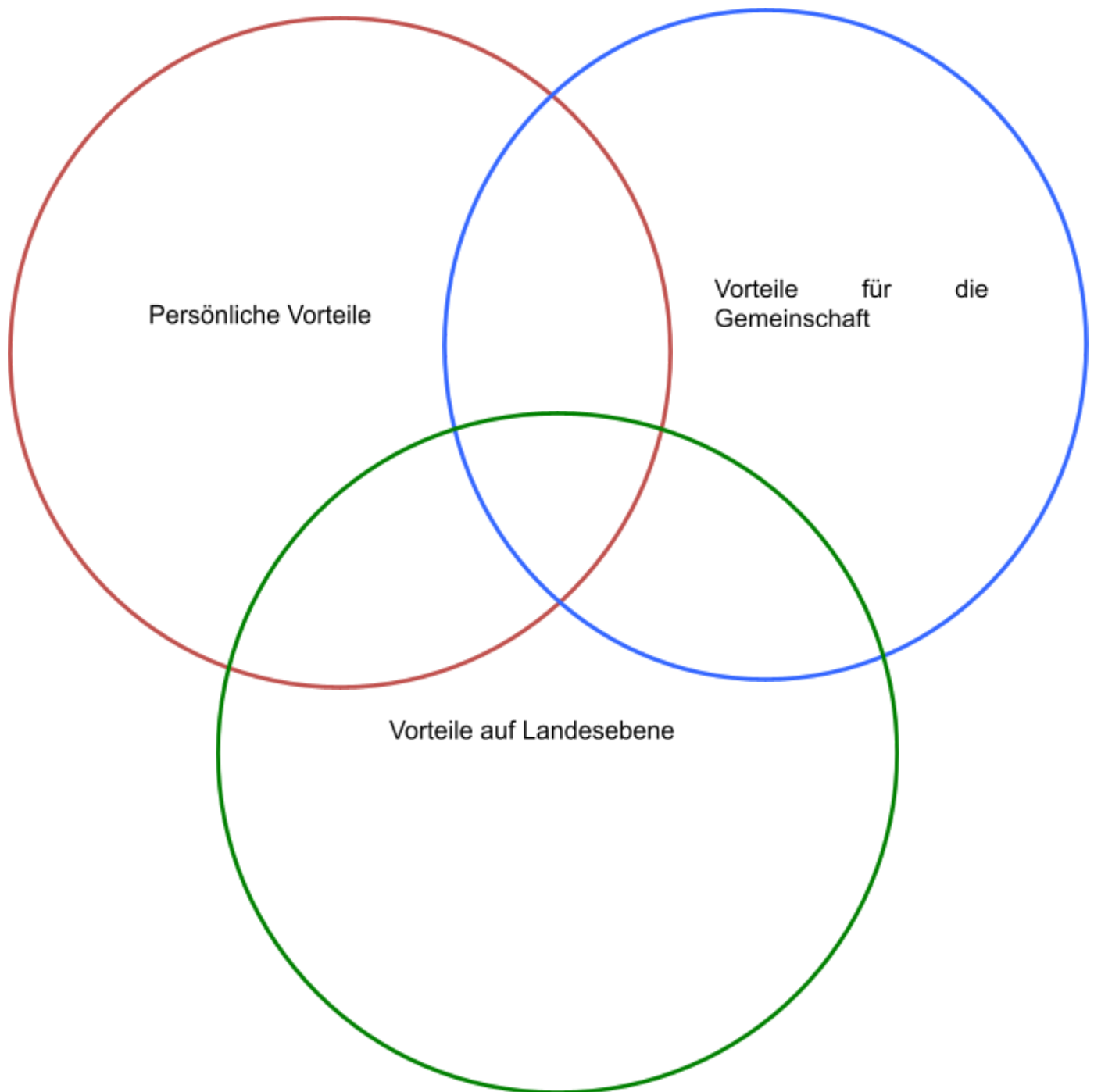
- b. In traditionellen Klassenzimmern verwenden Sie bitte den Ausdruck von Comic 8 *Different Directions*.
3. Bitte lest den Comic einzeln und füllt das Venn-Diagramm zu zweit aus.
4. Wenn ihr fertig seid, erklärt bitte eure Venn-Diagramme.
5. Hängt die Venn-Diagramme an die Tafel im Klassenzimmer.
6. Scannen oder fotografieren Sie die Diagramme der Schüler und laden Sie sie [hier](#) hoch.



Funded by
the European Union



Venn-Diagramm-Arbeitsblatt:





Funded by
the European Union



E3 – Rede des Archäologen

Ziele:

C2. Sie erklären den Zusammenhang zwischen Entwicklung und Migration.

A1. Sie schätzen die Vielfalt der Hintergründe von Menschen.

A2. Sie schlagen einen Plan für den sozialen Zusammenhalt im Zusammenhang mit Migration in der Wissenschaft vor.

SBL. Sie erkennen die Stärken von Einwanderern (soziales Bewusstsein).

Materialien:

Notizbuch und Bleistift

UMSETZUNG

1. Carl und seine Familie reisen nach Ägypten. Bitte schreiben Sie den Rest der Geschichte auf das Arbeitsblatt.
2. Nutze die Vorteile, die du im Venn-Diagramm der vorherigen Aufgabe aufgeführt hast.
3. Wenn Sie fertig sind, lesen Sie bitte Ihre Geschichten vor.
4. Bitte scannen oder fotografieren Sie die Geschichten der Schüler und laden Sie sie [hier](#) hoch.



Funded by
the European Union



Arbeitsblatt „Rede des Archäologen“

[illegible]

Auf der Pressekonferenz erklärte Herr Downey (Carls Vater):

19

"



Funded by
the European Union



DIGITALE COMICS ZUR MIGRATION

LERNPROGRAMM

2023-1-TRO1-KA220-SCH-000166103

MODUL

9

MEHRERE BESITZTÜMER



Funded by
the European Union



GESAMTÜBERSICHT

MODUL 9 – MEHRFACHE ZUGEHÖRIGKEITEN



40 MIN.

ZIELE:

- C1. Sie können den Wert von Unterschieden erklären.
- C2. Sie werden die Schwierigkeiten erklären können, mit denen Einwanderer aufgrund ihrer Mehrfachzugehörigkeit konfrontiert sind.
- A1. Sie erkennen, wie schwierig die Anpassung an eine neue Kultur sein kann.
- A2. Sie werden unterschiedliche Eigenschaften wertschätzen.
- SEL1. Sie werden Ihr Selbstbewusstsein in Bezug auf Unterschiede stärken.
- SEL2. Sie werden ihre Beziehungsfähigkeiten durch Partnerarbeit verbessern.

AKTIVITÄTEN:

1. Ich bin anders
Sie schreiben ihre unterschiedlichen oder besonderen Eigenschaften auf und legen sie in ein Glas.
2. Comics lesen
Sie lesen den Comic „Wer bin ich?“ und spielen das geführte Leseballspiel.
3. Mehrere Ichs
Du ziehst eine Karte aus dem Glas und schreibst eine Geschichte darüber.

MATERIALIEN:

- Bunte Karten
- Ein Glas
- Comic – „Wer bin ich...?“ Handouts
- Ein weicher Ball
- Notizbuch oder Papier



Funded by
the European Union



ABLAUF

V erbessern 10 Min.	Ich bin anders Sie schreiben Ihre besonderen Eigenschaften auf Karten und legen diese in ein Glas.
E weitern 20 Min.	Comics lesen Ihr lest den Comic „Wer bin ich?“ und spielt das Spiel „Guided Reading Ball“.
E mpower 10 Min.	Multiple Me's Du wählst eine Eigenschaft aus dem Glas aus und schreibst zu zweit eine kurze Geschichte darüber.



Funded by
the European Union



E1 – Ich bin anders

Ziele:

C1. Ihr könnt den Wert von Unterschieden erklären.
A2. Ihr werdet unterschiedliche Eigenschaften wertschätzen.
SEL1. Ihr werdet euer Selbstbewusstsein in Bezug auf Unterschiede stärken.

Materialien:
Bunte Karten
Ein Glas

UMSETZUNG

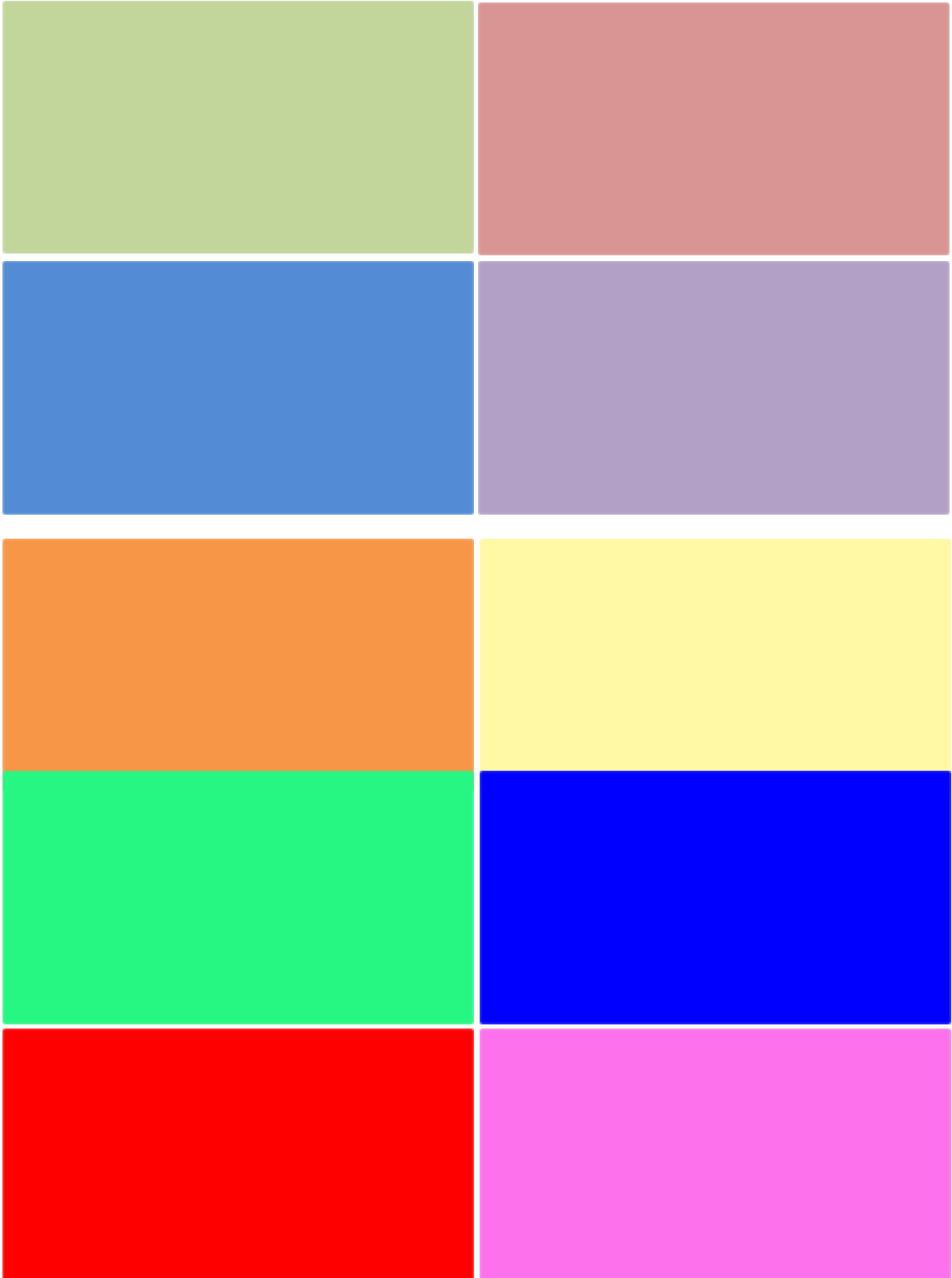
1. Bitte befolgen Sie die Anweisungen Ihres Lehrers. In dieser Aktivität konzentrieren Sie sich auf Unterschiede.
2. Nimm die bunten Karten, die dein Lehrer verteilt, und beantworte die Frage: „Was unterscheidet dich von anderen?“
3. Bitte schreibe deine Antworten auf die bunten Karten und teile sie nicht mit deinen Freunden.
4. Bitte falten Sie Ihre Karten und legen Sie sie in das Glas, das Ihr Lehrer mit in den Unterricht gebracht hat.



Funded by
the European Union



Bunte Karten



E2 – Den Comic lesen

Lernziele

C1. Du wirst in der Lage sein, den Wert von Unterschieden zu erklären.

C2. Sie erklären die Schwierigkeiten, mit denen Einwanderer aufgrund ihrer vielfältigen Zugehörigkeiten konfrontiert sind.

A1. Sie erkennen, wie schwierig die Anpassung an eine neue Kultur sein kann.

A2. Sie werden unterschiedliche Eigenschaften wertschätzen.

Materialien:

Comic-Handouts „Wer bin ich?“

Ein weicher Ball

UMSETZUNG

1. Bitte nehmen Sie den Comic „Wer bin ich?“ entgegen. Wenn Sie über technische Geräte verfügen, können Sie den Comic über den QR-Code oder den folgenden Link auf dem Computer aufrufen:



2. Bitte lesen Sie den Comic und bereiten Sie sich auf Fragen für das geführte Leseballspiel vor.

3. Beim geführten Leseballspiel stellen Sie sich gegenseitig Fragen und werfen den Ball. Derjenige, der den Ball fängt, beantwortet die Frage. Nach der richtigen Antwort stellt er eine weitere Frage und wirft den Ball zu jemand anderem. Sie haben drei Versuche, um die richtige Antwort zu geben.

4. Bitte konzentrieren Sie sich bei der Vorbereitung Ihrer Fragen auf die verschiedenen Gegenstände.

5. Nachdem Sie den Comic gelesen haben, können Sie das Spiel mit der ersten Frage Ihres Lehrers beginnen.

E3 – Mehrere Ichs

Ziele:

C1. Guided Reading Ball kann den Wert von Unterschieden erklären.

A1. Guided Reading Ball wird erkennen, wie schwierig es sein kann, sich an eine neue Kultur anzupassen.

A2. Guided Reading Ball wird unterschiedliche Eigenschaften wertschätzen.

SEL1. Guided Reading Ball wird sein Selbstbewusstsein in Bezug auf Unterschiede stärken.

SEL2. Guided Reading Ball wird seine Beziehungsfähigkeiten durch Partnerarbeit verbessern.

Materialien:

Notizbücher/Papier

UMSETZUNG

1. Bitte bildet Zweiergruppen und zieht jeweils zwei Karten aus dem Glas.
2. Ihr sollt eine Geschichte über eine Figur schreiben, die die Eigenschaften aufweist, die ihr aus dem Glas gezogen habt. Die Figur ist mit ihrer Familie an einen neuen Ort gezogen. Sie hat Schwierigkeiten im Umgang mit den beiden Eigenschaften, die ihr aus dem Glas gezogen habt. Eine der von euch ausgewählten Besonderheiten beschreibt, wie sich die Figur zu Hause verhält, während die andere beschreibt, wie sie sich in der Schule verhält. Ihr sollt über die Erfahrungen und Gefühle der Figur zu Hause und in der Schule schreiben.
3. Bitte schreibt eine Kurzgeschichte über die von euch gewählte Figur. Diese Figur hat aufgrund ihrer unterschiedlichen/besonderen Eigenschaften Schwierigkeiten zu Hause und in der Schule.
5. Nachdem ihr eure Kurzgeschichten fertiggestellt habt, füllt bitte die Reflexionskarten aus und ladet eure Antworten [hier](#) hoch.



Funded by
the European Union



Reflexionskarten

Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute Ich habe gelernt, dass Mir wurde klar, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,
Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,	Heute habe ich gelernt, dass Ich habe erkannt, dass Von nun an werde ich versuchen,

***DIGITALE COMICS ZUR
MIGRATION***

LERNPROGRAMM

2023-1-TRO1-KA220-SCH-000166103

***MODUL
10***

***WAS IST MIT
DER NATUR?***



Funded by
the European Union



ÜBERBLICK

MODUL 10 – WAS IST MIT DER



GO MINI

ZIELE:

C1. Die Schüler identifizieren und erklären anhand visueller Quellen sichtbare Umweltindikatoren, Ursachen und Auswirkungen des Klimawandels.

C2. Die Schüler wenden analytisches Denken an, um anhand von Zahlenangaben ihren persönlichen CO₂-Fußabdruck zu berechnen und zu interpretieren.

C3. Die Schüler nutzen kreatives und kritisches Denken, um eine Erzählung auf der Grundlage eines digitalen Comics vorherzusagen und zu vervollständigen.

C4. Die Schüler bewerten und reflektieren die Unterschiede zwischen ihrer vorhergesagten und der ursprünglichen Erzählung, um ihr interpretatives Denken zu stärken.

C5. Die Schüler synthetisieren ihr Vorwissen, um einen überzeugenden Brief oder ein Lied zu verfassen, in dem sie Lösungen für den Klimawandel vorschlagen.

A1. Die Schüler entwickeln Empathie für betroffene Gemeinschaften und Umgebungen, indem sie mit den realen Auswirkungen des Klimawandels konfrontiert werden.

A2. Die Schüler verinnerlichen ein Gefühl der persönlichen und kollektiven Verantwortung für ökologische Nachhaltigkeit.

A3. Die Schüler bringen ihr persönliches Engagement für den Klimaschutz durch kreative und wertebasierte Ausdrucksformen zum Ausdruck.

SEL1. Die Schüler üben sich in aktivem Zuhören und respektvollem Dialog während Gruppendiskussionen.

SEL2. Die Schüler werden sich an gemeinsamer Problemlösung und gruppenbasierter Entscheidungsfindung beteiligen.

SEL3. Die Schüler stärken ihr soziales Bewusstsein und ihre Empathie durch kooperative Interaktion und Reflexion.

SEL4. Die Schüler zeigen Selbstvertrauen und verantwortungsbewusste öffentliche Kommunikation, wenn sie ihre Arbeit vorstellen.



Funded by
the European Union



AKTIVITÄTEN:

1. Was wir sehen, was wir verursachen

Die Schüler analysieren Fotos aus dem realen Leben, um die sichtbaren Auswirkungen des Klimawandels zu identifizieren, und berechnen ihren persönlichen CO₂-Fußabdruck, um über ihre Auswirkungen auf die Umwelt nachzudenken.

2. Stimmen im Sturm: Vorhersagen zur Klimageschichte

Die Schüler erstellen und analysieren gemeinsam einen digitalen Comic, indem sie Dialoge vorhersagen, und vergleichen dann ihre Version mit dem Original, um Umweltnarrative und -perspektiven zu untersuchen.

3. Darstellen, sich zu Wort melden: Kreative Aufrufe zum Wandel

Die Schüler verfassen und teilen einen überzeugenden Brief oder ein Lied, in dem sie ihr persönliches Engagement für Umweltmaßnahmen zum Ausdruck bringen und realistische Lösungen für den Klimawandel vorschlagen.

MATERIALIEN:

Visuelle Hilfsmittel und Präsentationswerkzeuge

- Ausgedruckte Fotos aus dem realen Leben zum Klimawandel (z. B. schmelzende Gletscher, Dürren, Waldbrände, Überschwemmungen) (können auch digital gezeigt werden)
- Projektor oder gedruckte Fotopakete (falls kein Projektor verfügbar ist, können auch große Fotoabzüge verwendet werden)
- Whiteboard oder Tafel (für Diskussionen mit der ganzen Klasse und Zusammenfassung des Fußabdrucks)

Handouts und Arbeitsblätter für Schüler

- Checkliste zum CO₂-Fußabdruck (ausgedrucktes Blatt mit 10 Punkten zum individuellen Ausfüllen)
- Comic-Vorlagen:
 - Version 1: Die erste Hälfte des Comics mit ausgefüllten Dialogen und die zweite Hälfte mit leeren Sprechblasen, die die Schüler ausfüllen können.
 - Version 2: Die vollständige Version des Comics mit allen Dialogen, die später zum Vergleich und zur Reflexion verwendet wird.
- Vorlagen für kreatives Schreiben:
 - Liniertes Papier zum Schreiben von Briefen/Liedtexten



Funded by
the European Union



- Optionaler Schreibrahmen: Grundstruktur für Briefe oder Liedverse/Refrains
- Formular für Peer-Feedback (einfaches gedrucktes Blatt für Kommentare zu Klarheit, Kreativität und Lösungen)

Briefpapier

- Kugelschreiber und Bleistifte
- Buntstifte oder Wachsmalkreiden (optional, für Comics oder kreativen Ausdruck)
- Radiergummis, Anspitzer

Werkzeuge für Gruppenarbeit

- A3- oder A4-Papier (für Gruppen-Brainstorming, Comic-Arbeiten oder Zusammenfassungen von Fußabdruckdaten)
- Klemmbretter oder harte Oberflächen (wenn keine Tische für das gemeinsame Schreiben zur Verfügung stehen)

ABLAUF

V erbessern 25 Min.	Was wir sehen, was wir verursachen <i>Die Schüler analysieren Fotos aus dem realen Leben, um die sichtbaren Auswirkungen des Klimawandels zu identifizieren, und berechnen ihren persönlichen CO₂-Fußabdruck, um über ihre Auswirkungen auf die Umwelt nachzudenken.</i>
E rweitern 30 Min.	Stimmen im Sturm: Vorhersagen zum Klimawandel <i>Die Schüler erstellen gemeinsam einen digitalen Comic, indem sie Dialoge vorhersagen, und analysieren diesen anschließend. Anschließend vergleichen sie ihre Version mit dem Original, um Umweltnarrative und -perspektiven zu untersuchen.</i>
B efähigen 35 Min.	Darstellen, sich zu Wort melden: Kreative Aufrufe zum Wandel <i>Die Schüler verfassen und teilen einen überzeugenden Brief oder ein Lied, in dem sie ihr persönliches Engagement für Umweltmaßnahmen zum Ausdruck bringen und realistische Lösungen für den Klimawandel vorschlagen.</i>



Funded by
the European Union



E1 – Was wir sehen, was wir verursachen

VORBEREITUNG

Ziele

C1. Die Schüler identifizieren und erklären anhand visueller Quellen sichtbare Umweltindikatoren, Ursachen und Auswirkungen des Klimawandels.

C2. Die Schüler wenden analytisches Denken an, um anhand von Zahlenangaben ihren persönlichen CO₂-Fußabdruck zu berechnen und zu interpretieren.

A1. Die Schüler entwickeln Empathie für betroffene Gemeinschaften und Umgebungen, indem sie mit den realen Auswirkungen des Klimawandels konfrontiert werden.

A2. Die Schüler verinnerlichen ein Gefühl der persönlichen und kollektiven Verantwortung für ökologische Nachhaltigkeit.

SEL1. Die Schüler üben sich in aktivem Zuhören und respektvollem Dialog während Gruppendiskussionen.

SEL2. Die Schüler werden sich an gemeinsamer Problemlösung und gruppenbasierter Entscheidungsfindung beteiligen.

Materialien:

Ausgedruckte Fotos von realen Auswirkungen des Klimawandels (schmelzende Gletscher, Dürren, Waldbrände usw.)

Projektor oder Großdrucke (falls eine visuelle Darstellung erforderlich ist)

Whiteboard/Tafel und Marker/Kreide (für Klassendiskussionen und Zusammenfassungen)

Checkliste zum CO₂-Fußabdruck (ausgedrucktes Arbeitsblatt mit 10 Punkten zum Lebensstil)

Stifte oder Bleistifte

Liniertes Papier oder Notizbücher (für Notizen oder Reflexionen)

Optional: A3-Papier zur Zusammenfassung des durchschnittlichen Fußabdrucks der Klasse



Funded by
the European Union



VORBEREITUNG

Aktivität „Was siehst du?“

1. Einführung (1 Minute)

Begrüßen Sie die Klasse und sagen Sie:

„Beginnen wir damit, uns einige reale Bilder anzusehen, die die Auswirkungen des Klimawandels auf der ganzen Welt zeigen. Wir werden sie betrachten und darüber sprechen, was unserer Meinung nach geschieht und warum.“

2. Bilder betrachten (8 Minuten)

- Zeigen Sie jedes Bild auf dem Bildschirm (oder verteilen Sie Ausdrucke).
- Bitten Sie die Schüler, zu beschreiben, was sie sehen.
- Verwenden Sie Leitfragen, um eine kurze Diskussion mit der ganzen Klasse oder in kleinen Gruppen anzuregen.
- Ermutigen Sie die Schüler, die Bilder mit Umweltursachen und -folgen in Verbindung zu bringen.
-

3. Übergang (1 Minute)

Fassen Sie die Diskussion zusammen und sagen Sie:

„Lasst uns nun einen Blick nach innen werfen und untersuchen, wie sich unsere täglichen Entscheidungen auf den Planeten auswirken.“

Aktivität „Checkliste zum CO₂-Fußabdruck“

1. Einführung (1 Minute)

Sagen Sie:

„Ihr werdet eine kurze Checkliste ausfüllen, um herauszufinden, wie sich eure Gewohnheiten auf die Umwelt auswirken. Es handelt sich nicht um einen Test, sondern nur um eine Reflexion.“

2. Erklären Sie die Bewertung (2 Minuten)

- Erklären Sie kurz das Punktesystem (1 = geringe Auswirkung, 3 = hohe Auswirkung).
- Gehen Sie gemeinsam ein oder zwei Beispielpunkte durch.

3. Ausfüllen durch die Schüler (7 Minuten)

- Die Schüler füllen die Checkliste einzeln aus.
- Bitten Sie sie, ihre Punktzahl unten zusammenzurechnen.

4. Kurze Reflexion (5 Minuten)

- Bitten Sie 2–3 Freiwillige, ihre Punktzahl oder eine Gewohnheit, die sie ändern könnten, mitzuteilen.
- Schreiben Sie einige Punktzahlen an die Tafel und berechnen Sie den Klassendurchschnitt (optional).
- Stellen Sie zum Abschluss die Frage:
„Was ist ein kleiner Schritt, den Sie unternehmen könnten, um Ihren CO₂-Fußabdruck zu verringern?“



https://1.bp.blogspot.com/-6q-Kog_yfMU/VPmgJx5sxRI/AAAAAAAAAEw/V1h_Qpq0M1M/s1600/23_107drought_australia.jpg



Funded by
the European Union



<https://i.imgur.com/Hx8QMdX.jpg>



<https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.ZVEeUU1nmcG6lY2y2lIiFAHaE8&w=316&h=316&c=7>



<https://nypost.com/wp-content/uploads/sites/2/2022/07/kentucky-river-flooding-3.jpg>



Funded by
the European Union



Checkliste zum CO₂-Fußabdruck

Anweisungen für Schüler: Lies jeden Punkt durch und wähle die Option aus, die deine Gewohnheit am besten beschreibt. Kreise deine Antwort ein oder markiere sie. Addier am Ende deine Punkte, um deinen geschätzten CO₂-Fußabdruck zu ermitteln.

#	Punkt	Geringe Auswirkungen (1 Punkt)	Mittlere Auswirkung en (2 Punkte)	Hohe Auswirkungen (3 Punkte)
1	Transport zur Schule	Ich gehe zu Fuß oder fahre mit dem Fahrrad	Ich nutze öffentliche Verkehrsmittel	Ich komme mit dem Privatwagen/Motorrad
2	Stromverbrauch	Wir schalten Lampen/Geräte aus, wenn sie nicht gebraucht werden	Manchmal vergessen	Lassen oft Lichter/Geräte eingeschaltet
3	Wasserverbrauch	Ich dusche kurz und vermeide Verschwendung	Manchmal achte ich darauf	Ich dusche lange/verbrauche viel Wasser
4	Ernährungsgewohnheiten	Meist pflanzliche Ernährung	Mischung aus Fleisch und pflanzlichen Lebensmitteln	Täglicher Verzehr von Fleisch (insbesondere rotem Fleisch)
5	Verwendung von Plastik	Ich vermeide Einwegkunststoffe	Verwende gelegentlich	Ich verwende häufig Einwegkunststoffe
6	Kleidung	Ich kaufe Secondhand-Kleidung oder selten neue Kleidung	Manchmal kaufe ich neue Kleidung	Ich kaufe oft Kleidung
7	Abfallentsorgung	Ich recycle und kompostiere regelmäßig	Ich recycle einige Dinge	Ich sortiere oder recycle selten Abfall
8	Digitales Verhalten	Ich beschränke meine Bildschirmzeit	Mäßige Nutzung	Viel Bildschirmzeit, Geräte immer



Funded by
the European Union



		und schalte Geräte aus		angeschlossen
9	Heizen/Kühlen zu Hause	Seltenes Heizen/Kühlen	Mäßige Nutzung	Tägliche Nutzung von Heizung/Klimaanl age
10	Reisegewohnheiten (im letzten Jahr)	Keine Flüge oder langen Autofahrten	1–2 kurze Reisen	Mehrere Flüge oder lange Autofahrten

Punktzahl

10–15 Punkte: ☐ Geringer Fußabdruck – Sie machen das großartig!

16–22 Punkte: ☐ Mittlerer Fußabdruck – Es gibt noch
Verbesserungspotenzial.

23–30 Punkte: ☐ Hoher Fußabdruck – Kleine Veränderungen können einen
großen Unterschied machen!

E2 – Stimmen im Sturm: Vorhersagen zum Klimawandel

Ziele:

C3. Die Schüler nutzen kreatives und kritisches Denken, um mögliche Dialoge zu erschließen und zu konstruieren, um eine visuelle Erzählung zu vervollständigen.

C4. Die Schüler vergleichen und bewerten ihre Erzählentscheidungen mit dem Original und entwickeln so reflektierende Interpretationsfähigkeiten.

A3. Die Schüler beschäftigen sich emotional mit der Handlung und den Figuren und stärken so ihr Einfühlungsvermögen und ihr Bewusstsein für Klimafragen.

SEL3. Die Schüler arbeiten effektiv in Gruppen zusammen, üben sich darin, andere Perspektiven einzunehmen, und beteiligen sich an reflektierenden Gruppendiskussionen.

Materialien:

- Erste Hälfte des Comics mit fertigen Dialogen, zweite Hälfte mit leeren Sprechblasen
- Ein gedrucktes Exemplar pro Gruppe (oder bearbeitbare Folien bei Verwendung des digitalen Formats)
- Vollständige Version des Comics mit ausgefüllten Dialogen
- Ein Ausdruck pro Gruppe zum Vergleich
- Stifte oder Bleistifte (zum Schreiben der Dialoge)
- A4- oder A3-Papier für Gruppennotizen oder Planung
- Optional: Buntstifte/Wachsmalstifte (für visuelle Kreativität)
- Auf die Tafel geschriebene oder ausgedruckte Fragen (z. B. „*Wie würde diese Figur reagieren?*“, „*Kannst du das realistischer oder emotionaler gestalten?*“)
- Whiteboard/Tafel für abschließende Überlegungen
- Timer oder gut sichtbare Uhr (um die Übergänge zwischen den einzelnen Schritten zu steuern)

35 Minuten

UMSETZUNG

Schritt 1: Lesen Sie die erste Hälfte (5 Minuten)

- Teilen Sie die Schüler in 4er-Gruppen ein.
- Verteilen Sie Teil 1 des Comics (mit ausgefüllten Sprechblasen).
- Weisen Sie die Gruppen an, den Comic gemeinsam zu lesen und sicherzustellen, dass sie den Kontext und den Ton verstehen.



Funded by
the European Union



Schritt 2: Vorhersagen und Vervollständigen des Comics (15 Minuten)

- Verteilen Sie Teil 2 des Comics (mit leeren Sprechblasen).
- Jede Gruppe vervollständigt nun die Geschichte, indem sie Dialoge in die leeren Sprechblasen schreibt.
- Fördern Sie Kreativität, emotionale Realitätsnähe und Klimabewusstsein in ihren Antworten.
- Gehen Sie durch den Raum, bieten Sie Unterstützung an und stellen Sie offene Fragen wie:
 - „Wie ist der Tonfall Ihres Endes?“
 - „Wie sensibilisiert eure Version das Bewusstsein?“

Schritt 3: Vergleich mit dem Original (15 Minuten)

- Geben Sie jeder Gruppe die vollständige Originalversion des Comics (Teil 2 mit ausgefüllten Sprechblasen).
- Bitten Sie sie, ihre Version mit der offiziellen zu vergleichen.
- Moderieren Sie eine Diskussion innerhalb der Gruppen oder mit der gesamten Klasse:
 - „Was war ähnlich oder unterschiedlich?“
 - „Welche Version war eindrucksvoller oder emotionaler?“
 - „Welche Botschaft wollte das Original vermitteln?“

E3 – Darstellen, sich zu Wort melden: Kreative Aufrufe zur Veränderung

Ziele:

C5. Die Schüler synthetisieren ihr Vorwissen, um einen überzeugenden Brief oder ein Lied zu verfassen, in dem sie Lösungen für den Klimawandel vorschlagen.

A3. Die Schüler bringen ihr persönliches Engagement für den Klimaschutz durch kreative und wertebasierte Ausdrucksformen zum Ausdruck.

SEL4. Die Schüler zeigen Selbstvertrauen und verantwortungsbewusste öffentliche Kommunikation, wenn sie ihre Arbeit vorstellen.

Materialien

Liniertes Papier oder Schreibhefte (eines pro Schüler)

Stifte oder Bleistifte (zum Entwerfen und Überarbeiten)

Optionale Schreibvorlagen:

Briefstruktur (Anrede → Problem → Lösung → Schlussformel)

Liedstruktur (Strophe-Refrain-Format oder Satzanfänge)

Ausgedruckte oder angezeigte Anweisungen für die Aufgabe (Ziele und Struktur des Briefes/Liedes)

Optionales Feedback-Formular für Mitschüler (einfache Kriterien wie Klarheit, Kreativität und Durchführbarkeit der vorgeschlagenen Lösung)

Whiteboard oder Tafel zum Anbringen der Schreibziele oder Beispielsätze

Timer oder Uhr (zur Einhaltung der 20/15-Minuten-Aufteilung)

Ermutigungskarten oder visuelle Hinweise (optional – zur Unterstützung nervöser Schüler)

Freier Platz im Klassenzimmer, damit die Schüler stehen und sich austauschen können

Optional: ein Stuhl oder ein kleiner Tisch, um einen „Bühnenbereich“ zu simulieren

Optional: Audiorecorder oder Telefon zum Aufzeichnen der Darbietungen (mit Erlaubnis)

VORBEREITUNG

Schritt 1: Gemeinsames Schreiben (20 Minuten)

1. Für unsere abschließende Aktivität bleiben wir in unseren Gruppen. Eure Gruppe wird entweder ein Lied oder einen Brief verfassen, um das Bewusstsein für den Klimawandel zu schärfen.



Funded by
the European Union



2. Ihr erhaltet eine Vorlage (Liedtext oder Brief), die euch dabei hilft, eure Ideen zu strukturieren.
3. Euer Ziel ist es, eine klare Botschaft zu vermitteln, eure Gefühle zu diesem Thema auszudrücken und mindestens eine realistische Lösung für eine bessere Zukunft vorzuschlagen.
4. Ihr habt etwa 15–18 Minuten Zeit, um euren Text gemeinsam zu verfassen. Achtet darauf, dass sich alle einbringen!

Schritt 2: Präsentation in der Gruppe & Feedback von Gleichaltrigen (15 Minuten)

1. Wir werden 3–4 Gruppen bitten, sich freiwillig zu melden, um ihr Lied vorzustellen oder ihren Brief der Klasse vorzulesen (jeweils etwa 2–3 Minuten).
2. Während wir zuhören, füllen alle anderen das „Formular für das gegenseitige Gruppenfeedback“ aus.
3. Auf diesem Formular vergibt ihr respektvolle und ehrliche Bewertungen (auf einer Skala von 1 bis 10) an die präsentierenden Gruppen. Ihr bewertet sie in folgenden Bereichen:
 - **Klarheit:** War ihre Botschaft klar?
 - **Kreativität:** War der Beitrag originell und ausdrucksstark?
 - **Umweltbotschaft:** Hat der Beitrag das Bewusstsein geschärft?
 - **Lösungsansätze:** Waren die Lösungsansätze realistisch?
 - **Emotionale Wirkung:** Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
4. Zum Abschluss reflektieren wir gemeinsam in der Klasse über die eindringlichsten Botschaften, die wir heute gehört haben.



Funded by
the European Union



Feedback-Formular für Gruppen – Aktivität „Act Out, Speak Up“

Hören Sie sich die Darbietungen jeder Gruppe aufmerksam an. Verwenden Sie die folgende Tabelle, um für jede Feedback-Kategorie eine Punktzahl von 1 bis 10 zu vergeben. Seien Sie bei Ihren Bewertungen respektvoll, ehrlich und ermutigend. Konzentrieren Sie sich auf die Stärken und geben Sie faire, wohlüberlegte Bewertungen ab.

Feedback-Kategorie	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
1. Klarheit – War die Botschaft klar?	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10
2. Kreativität – War sie originell und ausdrucksstark?	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10
3. Umweltbotschaft – Hat es das Bewusstsein geschärft?	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10
4. Lösungen – Waren die Lösungen realistisch?	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10
5. Emotionale Wirkung – Wie haben Sie sich dabei gefühlt?	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10	_____ / 10

Abschließende Gedanken (optional):

Die eindrucklichste Botschaft, die ich heute gehört habe, war:

Eine Idee, die ich gerne ausprobieren oder über die ich mehr erfahren möchte, ist: _____



Funded by
the European Union



Vorlage zum Songschreiben

Verwenden Sie diese Vorlage, um einen Song über den Klimawandel zu schreiben. Sie können sich reimen oder freie Verse verwenden. Seien Sie kreativ und vermitteln Sie eine Botschaft, die das Bewusstsein schärft und zum Handeln anregt.

Titel Ihres Songs: _____

Strophe 1:

Refrain (wird während des gesamten Songs wiederholt):

Strophe 2:

Optionale Überleitung:

Schlusschor:



Funded by
the European Union



Vorlage für einen Brief

Verwenden Sie diese Vorlage, um einen überzeugenden Brief zum Thema Klimawandel zu schreiben. Richten Sie sich an jemanden, der etwas bewirken kann – beispielsweise eine Führungskraft, Ihre Gemeinde oder zukünftige Generationen.

To: _____

Sehr geehrte(r) _____,

ich schreibe Ihnen, weil _____

Der Klimawandel hat Auswirkungen auf _____,
und ich bin der Meinung, dass wir jetzt handeln müssen.

Hier sind einige Veränderungen, die wir vornehmen oder unterstützen können:

- _____
- _____

Ich hoffe, Sie werden Maßnahmen ergreifen und Teil der Lösung sein.

Mit freundlichen Grüßen
