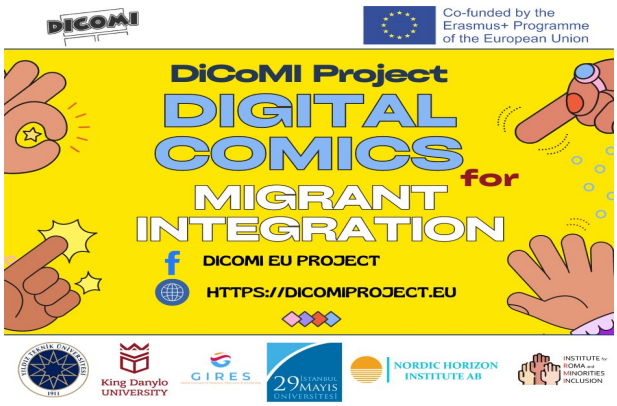
-DICOMI-

Digital Comics of Migration

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



Digital Storis of Migration is a project funded by Turkish National Agency under the programme of Erasmus+ KA220 Strategic Partnership in School Education. The partnership of the Project consists of 5 partners from 5 coutries. The partners are Yildiz Technical University (Türkiye), 29 Mayis University (Türkiye), King Danylo University (Ukraine), Global Institute for Research Education & Scholarship (GIRES) (the Netherlands), Institute for Roma and Minorities (Germany), and Nordic Horizon Institute AB (Sweden). The project started on the 31.12.2023 and will last for 24 months till the 30.06.2026.

Our project aims to support response of European education and training systems to war in Ukraine, Syria and other countries experiencing war-related migration. Through digital comics derived from real experiences of families displaced from their countries because of war, the project aims to contribute to the key competences and professional development of teachers, school leaders and other teaching professions.

Wars are the worst scenario that could happen to people, especially children. The cold brutality and fear affects children and their education, and the future of theirs. In addition to war, migration is another process that might create disadvantages for children. While migration increases diversity and contributes to civilizations, it may lead to disadvantages of lack of basic skills, poor achievement, integration and adapting to new culture and school. This project aims to lessen the disadvantages of war, war-related and compulsory migration in education through teacher and student trainings. For this aim, one of the most effective literary tool, comics, are used in the project.

Comics has been found effective, entertaining, easy to read, fluent and informative by readers as it brings the written language, sounds and motion together. When they started to be published, they became popular in almost every country, translated into many languages and waited by its readers for the next books. This motivating, entertaining, and attracting effect is used in the project for school education.

OBJECTIVES

Digital Comics of Migration aims to enhance the response of education and training systems to war, war-related migration and compulsory migration through comics. Students who experienced war, war-related migration or compulsory migration are disadvantaged in terms of language, school system, and friendships. This project aims to promote inclusion, equality and non-discrimination through real stories of migrating and war experiencing families.

In the project, families who migrated because of war or other compulsory reasons are aimed to be interviewed to learn their stories of migration, experiences of adapting and education. These stories will be reviewed in terms of educational purposes, objectives will be determined and digital comics will be created. The digital comics will integrate the real experiences of migration, which is expected to increase understanding and empathy for migration and war.

Comics are referred as the seventh art, combining language, sound and motion on papers. This seventh art will be digitalized through digital comics, which aims to contribute to integrate creativity, arts and culture and their use in educational materials.

Comics will be used to create new, innovative or joint courses as modules to be implemented in 4 countries: Türkiye, Ukraine, Germany, the

Netherlands and Sweden. 10 modules will be designed integrating creativity, inclusion, equality, arts and key competences. These modules also aim to contribute to digitalization of education and upbringing digital skills of teachers and students.

Another goal of the project is to contribute to professional development of teachers. Thus, online teacher training sessions will be organized to train teachers about migration, inclusion, comics and the modules. Teacher training will be implemented in 5 countries with 50 participants at least.

Another goal of the project is to contribute to key competences through modules that integrate reading, writing, digital and interpersonal skills. In 5 countries (Türkiye, Ukraine, the Netherlands, Germany and Sweden), the modules will be implemented at schools by the teachers trained for the modules, inclusion, integrity, creativity and comics. Students will be reading comics derived from real experiences, improve their understanding and empathy as well as cognitive and interpersonal skills.

TARGET GROUPS

The main target group of our project consists of students aged 9-17 and teachers who teach to students between 9-17. The project does not aim to address only children of immigrant families, because the experiences and integrity of them relies on the attitudes and behaviours of non-immigrants. Thus, any school and classroom with any migrant or possible migrant student or family is the target group of the project.

The final beneficiaries of the project are families, universities, local and national educational institutions, decision makers, policy makers and NGOs operating in the field of education. The final beneficiaries are integrated in the project in various steps and work packages to improve the quality and effectiveness of the project. They will be consulted, interviewed and integrated into the whole process of the project.



WORK PACKAGES

Our project includes 5 work packages and the activities in these work packages. Our work packages under general headings are as follows;

WP1: Project Management

WP2: Design of Digital Comics: The main aim of this work package is to design digital comics of families who migrated because of war in their homelands.

WP3: "Digital Comics of Migration" Learning Program: The main purpose of this work package is to implement the "Digital Comics of Migration" Learning Program for settled students in Türkiye, Ukraine, the Netherlands, Germany and Sweden who are going to school with displaced children due to war in Syria and Ukraine.

WP4: From Action to Recommendation: The target areas of this project are supporting students whose families were forcibly displaced, social cohesiveness, digital and green skills and digital comics.

WP5: Evaluation Programme (Conferences, Workshops, Meetings) : This work package aims to manage the communication and dissemination activities of the project.

EXPECTED RESULTS

We aim at creating following following results via work packages;

- Improving the response of education to war, war-related migration and compulsory migration
- Improving inclusion, promoting equality and non-discrimination by enhancing understanding and empathy through real-experience based comics
- Increasing the professional development of teachers with new tools, methods, creative and artistic materials
- Developing policy recommendations from Action to Recommendation about inclusion, comics as educational materials, and digitalization of education
- Developing key competences of reading, writing, digital literacy and digital skills through modules

Funded by the European Union

ONLINE MEETING

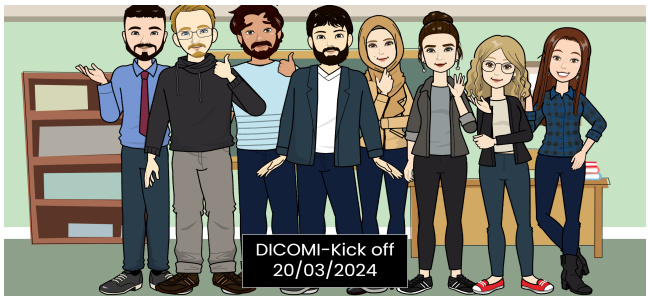
Since the start of the project, 1st online meeting was held. In these online meeting, the planning of the project, the development of the products, the execution of the dissemination activities, the implementation of the activities and administrative issues were discussed.

FIRST TPM MEETING IN GERMANY

The First Opening Meeting of the Digital Comics of Migration project was held in Wuppertal, Germany on 20, 21st March 2024.



In the meeting, the first work packages are discussed and task distribution is maintained successfully. Project partners were enthusiastic to start a new journey with the project. They created their comics avatars and a team photo in digital comics.



The following tasks were planned and next meeting time and place is determined.

PROJECT PARTNERS

YILDIZ TECHNICAL UNIVERSITY

29 MAYIS UNIVERSITY

KING DANYLO UNIVERSITY

GLOBAL INSTITUTE FOR RESEARCH EDUCATION & SCHOLARSHIP

INSTITUTE FOR ROMA AND MINORITIES INCLUSION

NORDIC HORIZON INSTITUTE AB

SOCIAL MEDIA ACCOUNTS

Website

https://dicomiproject.eu/

Facebook Page

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

Twitter Account

https://x.com/DicomiEUproject

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

Funded by the European Union

digital stories

-DICOMI-

Digital Comics of Migration

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



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

-Yildiz Technical University (Turkije)

-29 Mayis University (Turkije)

-King Danylo University (Oekraïne)

-Global Institute for Research Education & Scholarship (GIRES) (Nederland)

-Institute for Roma and Minorities Inclusion (Duitsland)

-Nordic Horizon Institute AB (Zweden)

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

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

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

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

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

Funded by the European Union

digital stories

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

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

OBJECTIVES

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

Kinderen die oorlog, migratie of gedwongen migratie hebben meegemaakt, ondervinden **taalkundige, sociale en onderwijskundige achterstanden**. Dit project wil bijdragen aan **inclusie, gelijkheid en non-discriminatie** door middel van **echte verhalen** van families die met oorlog en migratie te maken hebben gehad.

Daarnaast worden er **interviews** gehouden met families die door oorlog of andere dwingende redenen zijn gevlucht. Hun ervaringen met migratie, aanpassing en onderwijs worden geanalyseerd en omgezet in **educatieve digitale comics**.

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

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

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

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

TARGET GROUPS

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

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

Funded by the European Union

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

De **eindbegunstigden** van het project zijn:

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

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



WORK PACKAGES

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

- **WP1: Projectmanagement**
- **WP2: Ontwerp van Digitale Comics** – Het ontwerpen van digitale comics op basis van de verhalen van migrantenfamilies.
- **WP3: "Digitale Comics over Migratie" Leerprogramma** – Implementatie van het leerprogramma in scholen in **Turkije, Oekraïne, Nederland, Duitsland en Zweden**.
- **WP4: Van Actie naar Aanbeveling** – Ondersteuning van studenten met een migratieachtergrond, sociale cohesie, digitale en groene vaardigheden.
- **WP5: Evaluatieprogramma** (Conferenties, Workshops, Bijeenkomsten) – Beheer van communicatie en verspreiding van projectresultaten.

VERWACHTE RESULTATEN

Met dit project willen we de volgende resultaten bereiken:

✔Verbeteren van de reactie van het onderwijs op **oorlog, oorlogsmigratie en gedwongen migratie**

✔ Bevorderen van **inclusie, gelijkheid en non-discriminatie** door middel van **comics gebaseerd op echte ervaringen**

✔ Stimuleren van de **professionele ontwikkeling van docenten** met nieuwe methoden en creatieve materialen

✔ Ontwikkelen van **beleidsaanbevelingen** over inclusie, het gebruik van comics als educatief materiaal en digitalisering van onderwijs

✔ Vergroten van **digitale en interpersoonlijke vaardigheden** bij leerlingen

Funded by the European Union

digital stories

EERSTE ONLINE VERGADERING

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

EERSTE TPM-BIJEENKOMST IN DUITSLAND

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



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

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



Funded by the European Union

digital stories

PROJECT PARTNERS

YILDIZ TECHNICAL UNIVERSITY

29 MAYIS UNIVERSITY

KING DANYLO UNIVERSITY

GLOBAL INSTITUTE FOR RESEARCH EDUCATION & SCHOLARSHIP

INSTITUTE FOR ROMA AND MINORITIES INCLUSION

NORDIC HORIZON INSTITUTE AB

SOCIAL MEDIA ACCOUNTS

Website

https://dicomiproject.eu/

Facebook Page

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

Twitter Account

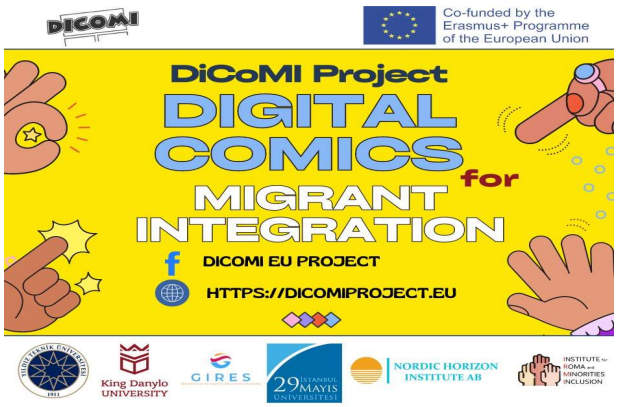
https://x.com/DicomiEUproject

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

-DICOMI-

Digitale Comics der Migration

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



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

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

Kriege sind das schlimmste Szenario, das Menschen, insbesondere Kindern, widerfahren kann. Die kalte Brutalität und Angst wirkt sich auf Kinder und ihre Bildung sowie auf ihre Zukunft aus. Neben Kriegen ist Migration ein weiterer Prozess, der Kindern Nachteile bringen kann. Während Migration die Vielfalt erhöht und zur Zivilisation beiträgt, kann sie zu Nachteilen führen, wie dem Fehlen grundlegender Fähigkeiten, schlechten Leistungen, mangelnder Integration und Anpassung an eine neue Kultur und Schule. Dieses Projekt zielt darauf ab, die Nachteile von Kriegen, kriegsbedingter und erzwungener Migration im Bildungsbereich durch Lehrer- und Schülerfortbildungen zu verringern. Zu diesem Zweck wird im Projekt eines der effektivsten literarischen Mittel, der Comic, eingesetzt.

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

ZIELE

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

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

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

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

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

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

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

ZIELGRUPPEN

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

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



ARBEITSPAKETE

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

WP1: Projektmanagement

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

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

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

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

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

ERWARTETE ERGEBNISSE

Wir streben an, durch Arbeitspakete folgende Ergebnisse zu erzielen:

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

ONLINE-TREFFEN

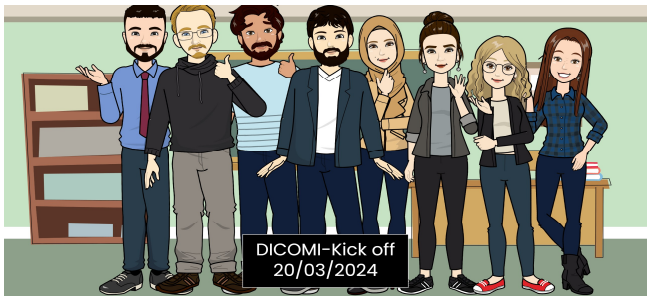
Seit Beginn des Projekts fand das erste Online-Treffen statt. Bei diesen Online-Treffen wurden die Projektplanung, die Entwicklung der Produkte, die Durchführung der Verbreitungsaktivitäten, die Umsetzung der Aktivitäten und administrative Fragen besprochen.

ERSTES TPM-TREFFEN IN DEUTSCHLAND

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



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



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

Funded by the European Union

PROJEKTPARTNER

YILDIZ TECHNICAL UNIVERSITY

29 MAYIS UNIVERSITY

KING DANYLO UNIVERSITY

GLOBAL INSTITUTE FOR RESEARCH EDUCATION & SCHOLARSHIP

INSTITUTE FOR ROMA AND MINORITIES INCLUSION

NORDIC HORIZON INSTITUTE AB

SOCIAL MEDIA ACCOUNTS

Website

https://dicomiproject.eu/

Facebook Page

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

Twitter Account

https://x.com/DicomiEUproject

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

-DICOMI-

Digitala serier om migration

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



Digital Storis of Migration är ett projekt som finansieras av Turkiets nationella program inom ramen för Erasmus+ KA220-programmet för strategiskt partnerskap inom skolutbildning. Projektets partnerskap består av 5 partners från 5 länder . Partnerna är Yildiz tekniska universitet (Turkiet), 29 Mayis universitet (Turkiet), King Danylo universitet (Ukraina), Global Institute for Research Education & Scholarship (GIRES) (Nederländerna), Institutet för romer och minoriteter (Tyskland) och Nordic Horizon Institute AB (Sverige). Projektet startade den 31 december 2023 och kommer att pågå i 24 månader till den 30 juni 2026.

Vårt projekt syftar till att stödja de europeiska utbildningssystemens insatser för att hantera krig i Ukraina, Syrien och andra länder som upplever krigsrelaterad migration. Genom digitala serier som härrör från verkliga erfarenheter från familjer som fördrivits från sina länder på grund av krig, syftar projektet till att bidra till nyckelkompetenser och professionell utveckling hos lärare, skolledare och andra läraryrken.

Krig är det värsta scenariot som kan drabba människor, särskilt barn. Den kalla brutaliteten och rädslan påverkar barn och deras utbildning, och deras framtid. Förutom krig är migration en annan process som kan skapa nackdelar för barn. Medan migration ökar mångfalden och bidrar till civilisationer, kan det leda till nackdelar som brist på grundläggande färdigheter, dåliga prestationer, integration och anpassning till ny kultur och skola. Detta projekt syftar till att minska nackdelarna med krig, krigsrelaterad och obligatorisk migration i utbildningen genom lärar- och elevutbildning. För detta syfte används ett av de mest effektiva litterära verktygen, serier, i projektet.

Serier har av läsare upplevts som effektiva, underhållande, lättlästa, flytande och informativa eftersom de sammanför skriftspråk, ljud och rörelse. När de började publiceras blev de populära i nästan alla länder, översattes till många språk och läsarna väntade på sina nästa böcker. Denna motiverande, underhållande och lockande effekt används i projekt för skolutbildning.

MÅL

Digital Comics of Migration syftar till att förbättra utbildningssystemens respons på krig, krigsrelaterad migration och tvångsmigration genom serier. Studenter som upplevt krig, krigsrelaterad migration eller tvångsmigration missgynnas när det gäller språk, skolsystem och vänskap. Detta projekt syftar till att främja inkludering, jämlikhet och icke-diskriminering genom verkliga berättelser om migrerande och krigsupplevande familjer.

I projektet kommer familjer som migrerat på grund av krig eller andra tvingande skäl att intervjuas för att få veta deras berättelser om migration, anpassningserfarenheter och utbildning. Dessa berättelser kommer att granskas utifrån utbildningssyften, mål kommer att fastställas och digitala serier kommer att skapas. De digitala serierna kommer att integrera verkliga erfarenheter av migration, vilket förväntas öka förståelsen och empatin för migration och krig.

Serier kallas den sjunde konstformen och kombinerar språk, ljud och rörelse på papper. Denna sjunde konstform kommer att digitaliseras genom digitala serier, som syftar till att bidra till att integrera kreativitet, konst och kultur och deras användning i utbildningsmaterial.

Serier kommer att användas för att skapa nya, innovativa eller gemensamma kurser som

moduler som ska implementeras i fyra länder: Turkiet, Ukraina, Tyskland, Nederländerna och Sverige. 10 moduler kommer att utformas för att integrera kreativitet, inkludering, jämlikhet, konst och nyckelkompetenser. Dessa moduler syftar också till att bidra till digitalisering av utbildning och uppfostran av digitala färdigheter hos lärare och elever.

Ett annat mål med projektet är att bidra till lärares professionella utveckling. Därför kommer online-lärarutbildningar att organiseras för att utbilda lärare om migration, inkludering, serier och modulerna. Lärarutbildning kommer att genomföras i 5 länder med minst 50 deltagare.

Ett annat mål med projektet är att bidra till nyckelkompetenser genom moduler som integrerar läsning, skrivning, digitala och interpersonella färdigheter. I fem länder (Turkiet, Ukraina, Nederländerna, Tyskland och Sverige) kommer modulerna att implementeras i skolor av lärare som utbildats för modulerna inkludering, integritet, kreativitet och serier . Eleverna kommer att läsa serier som är baserade på verkliga erfarenheter, förbättra sin förståelse och empati samt kognitiva och interpersonella färdigheter.

MÅLGRUPPER

Den huvudsakliga målgruppen för vårt projekt består av elever i åldrarna 9-17 och lärare som undervisar elever mellan 9-17 år. Projektet syftar inte bara till att rikta sig till barn från invandrarfamiljer, eftersom deras erfarenheter och integritet är beroende av icke-invandrares attityder och beteenden. Därför är alla skolor och klassrum med migrant- eller potentiella migrantelever eller -familjer projektets målgrupp.

Projektets slutliga mottagare är familjer, universitet, lokala och nationella utbildningsinstitutioner, beslutsfattare, politiker och icke-statliga organisationer som är verksamma inom utbildningsområdet. Slutmottagarna integreras i projektet i olika steg och arbetspaket för att förbättra projektets kvalitet och effektivitet. De kommer att konsulteras, intervjuas och integreras i hela



ARBETSPAKET

Vårt projekt omfattar 5 arbetspaket och aktiviteterna i dessa arbetspaket. Våra arbetspaket under övergripande rubriker är följande ;

WP1: Projektledning

WP2: Design av digitala serier: Huvudsyftet med detta arbetspaket är att designa digitala serier av familjer som migrerade på grund av krig i sina hemländer.

WP3: Lärandeprogrammet "Digitala serier om migration" : Huvudsyftet med detta arbetspaket är att implementera lärandet "Digitala serier om migration" för etablerade elever i Turkiet, Ukraina, Nederländerna, Tyskland och Sverige som går i skolan med barn som fördrivits på grund av kriget i Syrien och Ukraina.

WP4: Från handling till rekommendation: Målområdena för detta projekt är att stödja elever vars familjer tvångsförflyttats, social sammanhållning, digitala och gröna färdigheter samt digitala serier.

WP5: Utvärderingsprogram (konferenser, workshops, möten): Detta arbetspaket syftar till att hantera projektets kommunikations- och informationsspridningsaktiviteter.

FÖRVÄNTADE RESULTAT

Vi strävar efter att skapa följande resultat genom arbetspaket ;

- Förbättra utbildningens svar på krig, krigsrelaterad migration och tvångsmigration
- Förbättra inkludering, främja jämlikhet och icke-diskriminering genom att stärka förståelse och empati genom verklighetsbaserade serier
- Öka lärares professionella utveckling med nya verktyg, metoder, kreativa och konstnärliga material

- Utveckla policyrekommendationer från handling till rekommendation om inkludering, serier som utbildningsmaterial och digitalisering av utbildning
- Utveckla nyckelkompetenser inom läsning, skrivning, digital kompetens och digitala färdigheter genom moduler

ONLINE-MÖTE

Sedan projektets start har ett första onlinemöte hållits. Vid dessa onlinemöten diskuterades projektets planering, produktutveckling, genomförande av spridningsaktiviteter, implementering av aktiviteter och administrativa frågor.

FÖRSTA TPM-MÖTET I TYSKLAND

Det första öppningsmötet för projektet Digital Comics of Migration hölls i Wuppertal, Tyskland den 20 och 21 mars 2024.



Under mötet diskuteras de första arbetspaketen och arbetsfördelningen upprätthålls framgångsrikt. Projektpartnerna var entusiastiska över att påbörja en ny resa med projektet. De skapade sina seriefigurer och ett teamfoto i digitala serier.



Följande uppgifter planerades och tid och plats för nästa möte är bestämd.

PROJEKTPARTNERS

YILDIZ TEKNISKA UNIVERSITET

29 MAYIS UNIVERSITY

Kung Danylo, FN:s universitet

GLOBALA INSTITUTTET FÖR FORSKNING, UTBILDNING OCH STIPENDIER

INSTITUTET FÖR INKLUDERING AV ROMER OCH MINORITETER

NORDIC HORIZON INSTITUTE AB

SOCIALA MEDIER-KONTON

Webbplats

https://dicomiproject.eu/

Facebooksida

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

Twitter-konto

https://x.com/DicomiEUproject





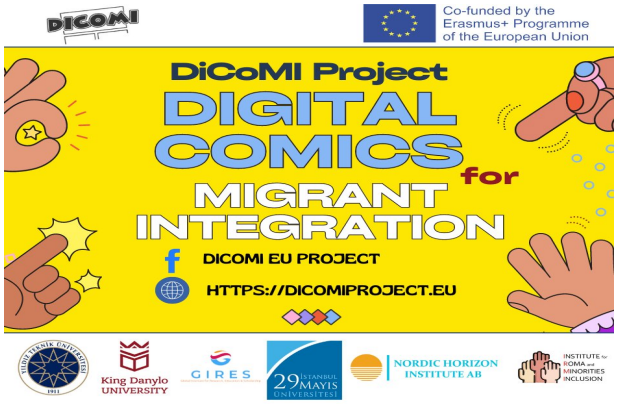



Europeiska kommissionens stöd till produktionen av denna publikation innebär inte ett godkännande av innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen och det turkiska nationella kontoret kan inte hållas ansvariga för någon användning som kan göras av informationen däri.

-DICOMI-

Göçün Dijital Çizgi Romanı

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



Göçün Dijital Çizgi Romanı, Erasmus+ KA220 Okul Eğitiminde Stratejik Ortaklık programı kapsamında Türkiye Ulusal Ajansı tarafından finanse edilen bir projedir. Projenin ortaklığı 5 ülkeden 5 ortaktan oluşmaktadır. Ortaklar Yıldız Teknik Üniversitesi (Türkiye), 29 Mayıs Üniversitesi (Türkiye), Kral Danylo Üniversitesi (Ukrayna), Küresel Araştırma Eğitim ve Burs Enstitüsü (GIRES) (Hollanda), Romanlar ve Azınlıklar Enstitüsü (Almanya) ve Nordic Horizon Enstitüsü AB'dir (İsveç). Proje 31.12.2023 tarihinde başlamış olup 30.06.2026 tarihine kadar 24 ay sürecektir.

Projemiz, Avrupa eğitim ve öğretim sistemlerinin Ukrayna, Suriye ve savaşla ilgili göç yaşayan diğer ülkelerdeki savaşa verdiği yanıtı desteklemeyi amaçlamaktadır. Savaş nedeniyle ülkelerinden yerinden edilen ailelerin gerçek deneyimlerinden türetilen dijital çizgi romanlar aracılığıyla proje, öğretmenlerin, okul yöneticilerinin ve diğer öğretmenlik mesleklerinin temel yeterliliklerine ve mesleki gelişimlerine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Savaşlar, insanların, özellikle de çocukların başına gelebilecek en kötü senaryodur. Soğuk vahşet ve korku, çocukları ve eğitimlerini ve geleceklerini etkiler. Savaşın yanı sıra göç, çocuklar için dezavantajlar yaratabilecek bir diğer süreçtir. Göç, çeşitliliği artırırken ve medeniyetlere katkıda bulunurken, temel becerilerde eksiklik, düşük başarı, entegrasyon ve yeni kültüre ve okula uyum sağlama gibi dezavantajlara yol açabilir. Bu proje, öğretmen ve öğrenci eğitimleri yoluyla eğitimde savaşın, savaşla ilgili ve zorunlu göçün dezavantajlarını azaltmayı amaçlamaktadır. Bu amaçla, projede en etkili edebi araçlardan biri olan çizgi romanlar kullanılmaktadır.

Çizgi romanlar, yazılı dili, sesleri ve hareketi bir araya getirdiği için okuyucular tarafından etkili, eğlenceli, okunması kolay, akıcı ve bilgilendirici bulunmuştur. Yayımlanmaya başladıklarında, hemen hemen her ülkede popüler oldular, birçok dile çevrildiler ve okuyucuları tarafından bir sonraki kitapları beklediler. Bu motive edici, eğlendirici ve ilgi çekici etki, projede okul eğitimi için kullanılmaktadır.

AMAÇLAR

Dijital Göç Çizgi Romanları, çizgi romanlar aracılığıyla eğitim ve öğretim sistemlerinin savaş, savaşla ilgili göç ve zorunlu göçe verdiği yanıtı geliştirmeyi amaçlamaktadır. Savaş, savaşla ilgili göç veya zorunlu göç yaşayan öğrenciler dil, okul sistemi ve arkadaşlıklar açısından dezavantajlıdır. Bu proje, göç eden ve savaş yaşayan ailelerin gerçek hikayeleri aracılığıyla kapsayıcılığı, eşitliği ve ayrımcılık yapmamayı teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Projede, savaş veya diğer zorunlu nedenlerle göç eden ailelerle röportaj yapılarak göç hikayeleri, uyum sağlama deneyimleri ve eğitimleri öğrenilmesi amaçlanmaktadır. Bu hikayeler eğitim amaçları açısından incelenecek, hedefler belirlenecek ve dijital çizgi romanlar yaratılacaktır. Dijital çizgi romanlar, göç ve savaşa ilişkin anlayışı ve empatiyi artırması beklenen gerçek göç deneyimlerini entegre edecektir.

Çizgi romanlar, kağıt üzerinde dil, ses ve hareketi birleştiren yedinci sanat olarak anılmaktadır. Bu yedinci sanat, yaratıcılığı, sanatı ve kültürü ve bunların eğitim materyallerinde kullanımını entegre etmeye katkıda bulunmayı amaçlayan dijital çizgi romanlar aracılığıyla dijitalleştirilecektir.

Çizgi romanlar, 4 ülkede (Türkiye, Ukrayna, Almanya, Hollanda ve İsveç) uygulanacak modüller olarak yeni, yenilikçi veya ortak dersler oluşturmak için kullanılacaktır. Yaratıcılık,

kapsayıcılık, eşitlik, sanat ve temel yeterlilikleri entegre eden 10 modül tasarlanacaktır. Bu modüller ayrıca eğitimin dijitalleştirilmesine ve öğretmen ve öğrencilerin dijital becerilerinin yetiştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Projenin bir diğer amacı da öğretmenlerin mesleki gelişimine katkıda bulunmaktır. Bu nedenle, öğretmenleri göç, kapsayıcılık, çizgi romanlar ve modüller hakkında eğitmek için çevrimiçi öğretmen eğitim oturumları düzenlenecektir. Öğretmen eğitimi en az 50 katılımcı ile 5 ülkede uygulanacaktır.

Projenin bir diğer amacı da okuma, yazma, dijital ve kişilerarası becerileri entegre eden modüller aracılığıyla temel yeterliliklere katkıda bulunmaktır. 5 ülkede (Türkiye, Ukrayna, Hollanda, Almanya ve İsveç) modüller, kapsayıcılık, dürüstlük, yaratıcılık ve çizgi roman modülleri için eğitilmiş öğretmenler tarafından okullarda uygulanacaktır. Öğrenciler gerçek deneyimlerden türetilen çizgi romanları okuyacak, anlayışlarını ve empatilerini ve bilişsel ve kişilerarası becerilerini geliştireceklerdir.

HEDEF KİTLE

Projemizin ana hedef grubu 9-17 yaş arası öğrenciler ve 9-17 yaş arası öğrencilere ders veren öğretmenlerden oluşmaktadır. Proje sadece göçmen ailelerin çocuklarına hitap etmeyi amaçlamamaktadır çünkü onların deneyimleri ve bütünlükleri göçmen olmayanların tutum ve davranışlarına dayanmaktadır. Bu nedenle, göçmen veya olası göçmen öğrenci veya ailelerin bulunduğu herhangi bir okul ve sınıf projenin hedef grubudur.

Projenin nihai yararlanıcıları aileler, üniversiteler, yerel ve ulusal eğitim kurumları, karar vericiler, politika yapıcılar ve eğitim alanında faaliyet gösteren STK'lardır. Nihai yararlanıcılar, projenin kalitesini ve etkinliğini artırmak için çeşitli adımlarda ve iş paketlerinde projeye dahil edilirler. Onlara danışılacak, görüşülecek ve projenin tüm sürecine dahil edileceklerdir.



İŞ PAKETLERİ

Projemizde 5 adet iş paketi ve bu iş paketlerinin içerisinde etkinlikler bulunmaktadır. İş paketlerinin genel hedefleri şu şekilde özetlenebilir:

İP1: Proje Yönetimi

İP2: Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Bu iş paketinin temel amacı, anavatanlarındaki savaş nedeniyle göç eden ailelerin dijital çizgi romanlarını tasarlamaktır.

İP3: "Göçün Dijital Çizgi Romanları" Öğrenme Programı: Bu iş paketinin temel amacı, Suriye ve Ukrayna'daki savaş nedeniyle yerinden edilmiş çocuklarla okula giden Türkiye, Ukrayna, Hollanda, Almanya ve İsveç'teki yerleşik öğrenciler için "Göçün Dijital Çizgi Romanları" Öğrenme Programını uygulamaktır.

İP4: Eylemden Öneriye: Bu projenin hedef alanları, aileleri zorla yerinden edilen öğrencileri desteklemek, sosyal uyum, dijital ve yeşil beceriler ve dijital çizgi romanlardır.

İP5: Değerlendirme Programı (Konferanslar, Çalıştaylar, Toplantılar): Bu iş paketi, projenin iletişim ve yaygınlaştırma faaliyetlerini yönetmeyi amaçlamaktadır.

BEKLENEN SONUÇLAR

Yukarıda bahsedilen iş paketleriyle şu sonuçlara ulaşmayı hedefliyoruz:

- • Savaş, savaşla ilgili göç ve zorunlu göçe yönelik eğitim tepkisini iyileştirmek
- • Gerçek deneyime dayalı çizgi romanlar aracılığıyla anlayışı ve empatiyi artırarak kapsayıcılığı iyileştirmek, eşitliği ve ayrımcılık yapmamayı teşvik etmek
- • Öğretmenlerin mesleki gelişimini yeni araçlar, yöntemler, yaratıcı ve sanatsal materyallerle artırmak
- • Kapsayıcılık, eğitim materyalleri olarak çizgi romanlar ve eğitimin dijitalleştirilmesi hakkında Eylemden Öneriye politika önerileri geliştirmek
- • Modüller aracılığıyla okuma, yazma, dijital okuryazarlık ve dijital becerilerin temel yeterliliklerini geliştirmek

Funded by the European Union

ONLINE TOPLANTI

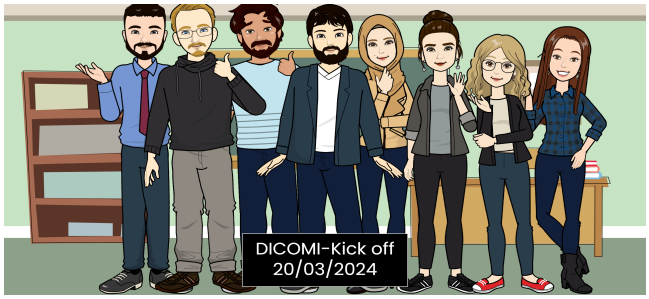
Projenin başlangıcından bu yana 1. çevrimiçi toplantı yapıldı. Bu çevrimiçi toplantıda projenin planlanması, ürünlerin geliştirilmesi, yaygınlaştırma faaliyetlerinin yürütülmesi, faaliyetlerin uygulanması ve idari konular görüşüldü.

ALMANYA'DA İLK TOPLANTI

Göçün Dijital Çizgi Romanı projesinin ilk yüz yüze toplantısı 20 ve 21 Mart 2024 tarihlerinde Wuppertal, Almanya'da gerçekleştirildi.



Toplantıda iş paketleri tartışıldı ve görev paylaşımı başarılı bir şekilde yapıldı. Proje partnerleri yeni bir projeye başladıkları için heyecanlılardı. Ayrıca proje ekibi kendi avatarlarını tasarlayarak çizgi romanı kullanmaya başladı ve dijital bir ekip fotoğrafı oluşturuldu.



Sonraki iş paketleri ve görevler tartışılarak sonraki yü yüze toplantının yeri ve zamanına karar verildi.

PROJECT PARTNERLERİ

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

29 MAYIS ÜNİVERSİTESİ

KING DANYLO ÜNİVERSİTESİ

GLOBAL INSTITUTE FOR RESEARCH EDUCATION & SCHOLARSHIP

INSTITUTE FOR ROMA AND MINORITIES INCLUSION

NORDIC HORIZON INSTITUTE AB

SOSYAL MEDYA HESAPLARI

Website

https://dicomiproject.eu/

Facebook Sayfası

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

Twitter Hesabı

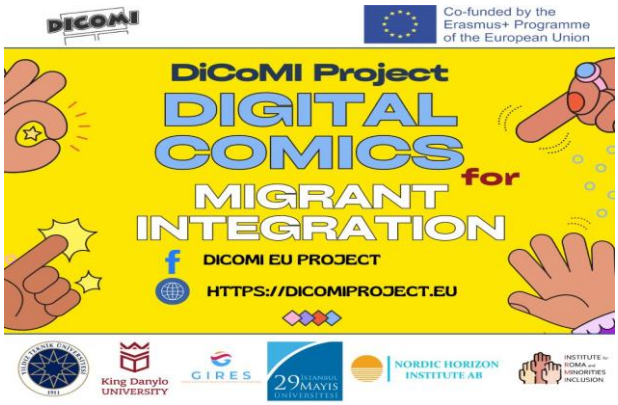
https://x.com/DicomiEUproject

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının yapımına verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon ve Türkiye Ulusal Ajansı, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

-DICOMI-

Цифрові комікси міграції

2023-1-TR01-KA220-SCH-000166103



Цифрові комікси міграції - це проект, що фінансується Національним агентством Туреччини в рамках програми Erasmus+ KA220 «Стратегічне партнерство у шкільній освіті». Партнерство проекту складається з 6 партнерів з 5 країн. Партнерами є Yildiz Technical University (Туреччина), 29 Mayis University (Туреччина), Університет Короля Данила (Україна), Global Institute for Research Education & Scholarship (GIRES) (Нідерланди), Institute for Roma and Minorities (Німеччина) та Інститут Nordic Horizon Institute AB (Швеція). Проект розпочався 31.12.2023 і триватиме 24 місяці до 30.06.2026.

Наш проект спрямований на підтримку реакції європейських систем освіти і навчання на війну в Україні, Сирії та інших країнах, які переживають міграцію, пов'язану з війною. За допомогою цифрових коміксів, створених на основі реального досвіду родин, які були змушені покинути свої країни через війну, проект має на меті сприяти розвитку ключових компетенцій та професійному розвитку вчителів, керівників шкіл та представників інших педагогічних професій.

Війни - це найгірший сценарій, який може трапитися з людьми, особливо з дітьми. Холодна жорстокість і страх впливають на дітей, їхню освіту та майбутнє. Окрім війни, міграція є ще одним процесом, який може створювати несприятливі умови для дітей. Хоча міграція збільшує різноманітність і сприяє розвитку цивілізацій, вона може призвести до таких негативних наслідків, як відсутність базових навичок, низька успішність, інтеграція та адаптація до нової культури і школи. Цей проект має на меті зменшити негативний вплив війни, пов'язаної з війною та вимушеної міграції на освіту шляхом проведення тренінгів для вчителів та учнів. Для цього в проекті використовується один з найефективніших літературних інструментів - комікси.

Читачі визнали комікси ефективними, розважальними, легкими для читання, вільними та інформативними, оскільки вони об'єднують письмову мову, звуки та рух. Коли їх почали видавати, вони стали популярними майже в кожній країні, їх переклали багатьма мовами і читачі з нетерпінням чекали на наступні книги. Цей мотивуючий, розважальний і привабливий ефект використовується в проекті для шкільної освіти.

ЦІЛІ ПРЄКТУ

Проект «Цифрові комікси про міграцію» має на меті посилити реагування систем освіти та навчання на війну, пов'язану з війною міграцію та вимушену міграцію за допомогою коміксів. Учні, які пережили війну, міграцію, пов'язану з війною, або вимушену міграцію, перебувають у несприятливому становищі з точки зору мови, шкільної системи та дружніх стосунків. Цей проект має на меті сприяти інклюзії, рівності та недискримінації через реальні історії сімей, які пережили війну та міграцію.

У рамках проекту планується провести інтерв'ю з сім'ями, які мігрували через війну або інші вимушені причини, щоб дізнатися їхні історії міграції, досвід адаптації та освіти. Ці історії будуть переглянуті з точки зору освітніх цілей, визначені цілі та створені цифрові комікси. Цифрові комікси будуть інтегрувати реальний досвід міграції, що, як очікується, сприятиме кращому розумінню та співпереживанню міграції та війни.

Комікси називають сьомим мистецтвом, що поєднує мову, звук і рух на папері. Це сьоме мистецтво буде оцифроване за допомогою цифрових коміксів, що має на меті сприяти

інтеграції творчості, мистецтва і культури та їх використанню в освітніх матеріалах.

Комікси будуть використані для створення нових, інноваційних або спільних курсів як модулі, які будуть впроваджені в 4 країнах: Туреччині, Україні, Німеччині, Нідерландах та Швеції. Буде розроблено 10 модулів, що інтегрують творчість, інклюзію, рівність, мистецтво та ключові компетентності. Ці модулі також мають на меті сприяти діджиталізації освіти та вихованню цифрових навичок у вчителів та учнів.

Ще одна мета проекту - сприяти професійному розвитку вчителів. Так, будуть організовані онлайн-тренінги для вчителів з питань міграції, інклюзії, коміксів та модулів. Тренінги для вчителів будуть проведені у 5 країнах, в яких візьмуть участь щонайменше 50 осіб.

Інша мета проєкту - сприяти розвитку ключових компетентностей за допомогою модулів, які інтегрують навички читання, письма, цифрової грамотності та міжособистісного спілкування. У 5 країнах (Туреччина, Україна, Нідерланди, Німеччина та Швеція) модулі будуть впроваджуватися у школах вчителями, які пройшли спеціальну підготовку з питань інклюзії, доброчесності, креативності та коміксів. Учні читатимуть комікси, засновані на реальному досвіді, покращуватимуть своє розуміння та емпатію, а також когнітивні та міжособистісні навички.

ЦІЛЬОВІ ГРУПИ

Основною цільовою групою нашого проекту є учні віком 9-17 років та вчителі, які навчають учнів віком 9-17 років. Проект не спрямований лише на дітей з родин іммігрантів, оскільки їхній досвід і цілісність залежать від ставлення і поведінки людей, які не є іммігрантами. Таким чином, цільовою групою проекту є будь-яка школа і клас, в якому навчається учень або сім'я мігранта чи потенційного мігранта.

Кінцевими бенефіціарами проекту є сім'ї, університети, місцеві та національні навчальні заклади, особи, які приймають рішення, політики та НУО, що працюють у сфері освіти. Кінцеві бенефіціари інтегруються в проект на різних етапах і в різних робочих пакетах для підвищення якості та ефективності проекту. З ними будуть проводитися консультації, співбесіди та інтеграція у весь процес реалізації проекту.



РОБОЧІ ПАКЕТИ

Наш проект складається з 5 робочих пакетів та заходів, що входять до них. Наші робочі пакети під загальними заголовками виглядають наступним чином:

РП1: Управління проектами

РП2: Дизайн цифрових коміксів: Основною метою цього робочого пакету є створення цифрових коміксів про сім'ї, які мігрували через війну на батьківщині.

РП3: Навчальна програма «Цифрові комікси про міграцію»: Основною метою цього робочого пакету є реалізація навчальної програми «Цифрові комікси про міграцію» для осілих учнів у Туреччині, Україні, Нідерландах, Німеччині та Швеції, які ходять до школи разом з дітьми-переселенцями через війну в Сирії та Україні.

РП4: Від дій до рекомендацій: Цільовими сферами цього проекту є підтримка учнів, чиї сім'ї були вимушено переміщені, соціальна згуртованість, цифрові та «зелені» навички та цифрові комікси.

РП5: Програма оцінювання (конференції, семінари, зустрічі) : Цей робочий пакет спрямований на управління комунікаційною та інформаційною діяльністю проєкту.

ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ

Ми прагнемо досягти наступних результатів за допомогою робочих пакетів:

- Покращення реагування освіти на війну, міграцію, пов'язану з війною, та вимушену міграцію

- Покращення інклюзії, сприяння рівності та недискримінації шляхом покращення розуміння та емпатії за допомогою коміксів, заснованих на реальному досвіді
- Підвищення професійного розвитку вчителів за допомогою нових інструментів, методів, творчих та мистецьких матеріалів
- Розробка політичних рекомендацій від дії до рекомендації щодо інклюзії, коміксів як навчальних матеріалів та діджиталізації освіти
- Розвиток ключових компетентностей читання, письма, цифрової грамотності та цифрових навичок за допомогою модулів

ОНЛАЙН ЗУСТРІЧ

Після початку проекту було проведено 1-шу онлайн-зустріч. На цій онлайн-зустрічі обговорювалося планування проекту, розробка продуктів, виконання заходів з розповсюдження, реалізація заходів та адміністративні питання.

ПЕРША ЗУСТРІЧ ТРМ У НІМЕЧЧИНІ

Перше відкрита зустріч команди проекту «Цифрові комікси про міграцію» відбулося у Вуппералі, Німеччина, 20-21 березня 2024 року.



Під час зустрічі обговорювались перші робочі пакети та успішно відбувся розподіл завдань. Партнери проекту з ентузіазмом розпочали нову подорож проектом. Учасники команди створили свої комікс-аватари та командну фотографію в цифровому коміксі.



Було заплановано наступні завдання та визначено час і місце наступної зустрічі.

ПАРТНЕРИ ПРОЕКТУ

	YILDIZ TECHNICAL UNIVERSITY
	29 MAYIS UNIVERSITY
	KING DANYLO UNIVERSITY
	GLOBAL INSTITUTE FOR RESEARCH EDUCATION & SCHOLARSHIP
	INSTITUTE FOR ROMA AND MINORITIES INCLUSION
	NORDIC HORIZON INSTITUTE AB

АКАУНТИ В СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ

Веб-сайт
https://dicomiproject.eu/

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

Акаунт у Твіттері
https://x.com/DicomiEUproject

Підтримка Європейською Комісією підготовки цієї публікації не означає схвалення її змісту, який відображає лише погляди авторів, і Комісія та Турецьке національне агентство не несуть відповідальності за будь-яке використання інформації, що міститься в ній.