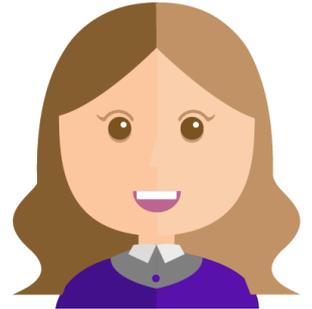
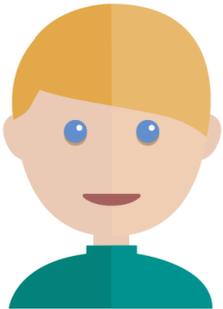




ODISSEU



ODISSEU

## Digitales Handbuch für Lehrkräfte



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-IT02-KA201-048187



## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung .....</b>	<b>4</b>
1.1 Hintergrundinformationen zur Nutzung des Handbuchs und des ODISSEU-Onlinespiels .....	6
1.1.1 Begriffe der Migration .....	6
1.1.2 Die UN Agenda 2030 – Ziele der nachhaltigen Entwicklung .....	7
1.1.3 Kompetenzen .....	8
<b>2. Global Citizenship Education angewandt auf Migrationsthemen .....</b>	<b>11</b>
2.1 Die Mikro-Makro-Dimensionen und umgekehrt .....	12
2.2 Die Drei-Zeiten-Dimension .....	14
2.3 Machtanalyse zur Migration .....	16
2.3.1 Wirtschaftliche Macht .....	17
2.3.2 Die Macht der Medien.....	18
2.3.3 Soziale Institutionen .....	19
2.3.4 Politische Macht.....	19
2.3.5 Staatliche Macht.....	21
<b>3. Die Rolle der Lehrkraft in der Bildung des Global Citizens .....</b>	<b>21</b>
3.1 Was ist projektbasiertes Lernen?.....	21
3.1.1 Entwicklung von projektbasierten Lernerfahrungen.....	22
3.1.2 Problembasiertes Lernen und Zwangsmigration .....	23
<b>4. Forschung.....</b>	<b>24</b>
<b>5. Storytelling.....</b>	<b>28</b>
5.1 Die Entwicklung von Konzepten durch Storytelling .....	28
5.1.1 Wie man als Lehrende Storytelling benutzen kann.....	29
5.1.2 Storytelling und interkulturelle Verständigung.....	30
5.2 Bewertungsmethoden von Storytelling .....	30
<b>6. Die Entwicklung einer Geschichte .....</b>	<b>32</b>
6.1 Das ADDIE Model .....	33
6.1.1 Analyse.....	33
6.1.2 Entwurf .....	34
6.1.3 Entwicklung.....	36
6.1.4 Implementierung.....	36
6.1.5 Evaluation .....	37
<b>7. Online-Simulationsspiele.....</b>	<b>39</b>
7.1 Spiele in der Lehre.....	39



ODISSEU

---

7.2 Kategorien der Online-Spiele.....	40
7.3 Vorteile des spielbasierten Lernens .....	40
<b>8. Aktive Zivilgesellschaft and Global Citizenship Education .....</b>	<b>42</b>
8.1 Lobbyarbeit und Kapagnenführung .....	43
<b>TEIL 2 - SITZUNGSPLÄNE.....</b>	<b>47</b>
Aktivitäten zu: Global Citizenship auf Migrationsthemen angewandt .....	47
Aktivitäten zu: Forschung.....	53
Aktivitäten zu: Storrytelling .....	57
Aktivitäten zu: Online Simulation Games.....	61
<b>ANHANG .....</b>	<b>70</b>



# 1. Einleitung

## Unterrichtssysteme

Die europäischen Bildungssysteme stellen heutzutage ein interkulturelles Laboratorium dar, in dem Schüler\*innen mit unterschiedlicher Herkunft, Traditionen und Erfahrungen die viel Zeit miteinander verbringen. Migration ist kein Phänomen der Neuzeit, Migration gab es schon immer und prägte unserer aller Gesellschaften. Die durch Migration entstehende Vielfalt in der Gesellschaft spiegelt sich auch in den Klassenzimmern wider. Oft sind der breiten Bevölkerung auch die Gründe, Faktoren und Bedürfnisse von Migration nur unzureichend bekannt oder werden nicht ausreichend erklärt, was Vorurteile und Misstrauen gegenüber Zuwander\*innen hervorruft.

Der politische Diskurs in Funk, Fernsehen und Social Media beeinflusst die Wahrnehmung von Migration, die die öffentliche Meinung zwischen Willkommens- und Ablehnungshaltungen polarisiert, in der es kaum Mittelpositionen zu geben scheint. Die Realität ist jedoch viel komplexer als das, was wir in einem Tweet oder einem Post auf Facebook lesen können.

Die wachsende Vielfalt in der Europäischen Union (EU) stellt den Bildungssektor vor die Herausforderung, Strategien für die Akzeptanz von Unterschieden zu entwickeln und die Lehrkräfte zu befähigen, den Schüler\*innen ein Instrument zum Verständnis dieser komplexen und sich verändernden Realität an die Hand zu geben. In der Gesellschaft ist die Schule eine wichtige Institution für die Vermittlung von Werten und Einstellungen, Offenheit und das Lernen aus Unterschieden zu schätzen lehrt. Die Einrichtung Schule kann einen Ort bieten, an dem junge Menschen die Fähigkeiten und Kompetenzen erwerben, die ihnen helfen, Konflikte auf friedliche Weise zu lösen und aus der Vielfalt zu lernen.

Das Serious-Game ODISSEU zielt darauf ab, kritische Denkkompetenzen bei Schüler\*inne zu entwickeln, indem es die Lebenserfahrungen von drei imaginären, aber realistischen Charakteren erforscht, die aus unterschiedlichen Gründen aus ihrem Herkunftsland fliehen mussten. Diese multi-medial aufbereitete Lernmaterialie bietet die Erfahrung von unerwarteten Ereignissen, die mit der normalen Lebensroutine brechen, und kann ein emotionaler Anstoß sein. Das Handbuch unterstützt die Lehrer\*innen dabei, Aktivitäten im Klassenzimmer durchzuführen, die durch Recherche und Geschichtenerzählen den Schüler\*innen Kontext- und Problemlösungsaufgaben, sowohl vor als auch nach dem Game, stellen können.

*Die Ziele des Handbuchs sind:*

- 1) Den Lehrkräften von Sekundarschulen praktische, partizipatorische Instrumente zur Information, Sensibilisierung und Befähigung der Schulen zur Bekämpfung von Hassreden gegenüber Geflüchteten und Schüler\*innen mit Migrationshintergrund anbieten.
- 2) Steigerung des zivilgesellschaftlichen Engagements, der Medienkompetenz und der ICT-Fähigkeiten der Schüler\*innen sowie Sensibilisierung gegenüber erzwungener Migration und globalen Themen, um einen aktiven und kritischen Wandel anzuregen.
- 3) Weiterentwicklung der interkulturellen Kompetenzen und des kreativen Denkens der Schüler\*innen, um Vorurteile gegenüber Geflüchteten aufzubrechen sowie Formen der Manipulation, des Extremismus und Populismus in Gesellschaft und Medien zu erkennen.



Inhalt der Module	Partner
<p><b>1. Ursachen und Auswirkungen der Migration</b></p> <p>Dieses Modul beinhaltet eine Reflexion über die Anwendung des methodologischen Ansatzes der globalen Staatsbürgerschaftserziehung zu Migrationsfragen durch Aktivitäten, die in der Lage sind, kritisches Denken, Konfliktlösung, Verständnis für globale Ungleichheiten und Fähigkeiten zur Bewusstseinsbildung zu entwickeln.</p> <p><i>Anwendbar für Lehrkräfte in: Fremdsprache, Literatur, Geschichte, Geographie, Sozialkunde, Wirtschaft, Recht.</i></p>	OXFAM
<p><b>2. Forschung</b></p> <p>Das Modul bietet Ihnen eine Methodik zur Organisation einer Reihe von Indikatoren und Instrumente, um eigenständig einen ganzheitlichen Ansatz für die Analyse und Überwachung der Medien in Bezug auf Migrationsfragen konzipieren zu können.</p> <p><i>Anwendbar für Lehrkräfte in den Fächern: Mathe, Literatur, Soziologie, Wirtschaft, Fremdsprache.</i></p>	UPIT
<p><b>3. Storytelling:</b></p> <p>In diesem Modul erfahren Sie, wie Sie durch Darstellungsaktivitäten Rede- und Führungskompetenzen erlernen.</p> <p><i>Anwendbar für Lehrkräfte in den Fächern: ICT, Sport, Literatur, Fremdsprache, Wissenschaft.</i></p>	FAU
<p><b>4. Erstellung von Medieninhalten:</b></p> <p>In diesem Modul geht es um die Entwicklung transversaler Kompetenzen: Auswahl von relevanter Quellen; Erstellung medial aufbereiteter Stories über die Storytelling-Videos der Geflüchteten; Organisation kohärenter visueller und inhaltlicher Erzählungen. Dies alles dient dem ODISSEU Serious-Game als Basis.</p> <p><i>Anwendbar für Lehrkräfte in den Fächern: Geschichte, Kunst, ICT, Literatur.</i></p>	MEATH
<p><b>5. Online Simulation Spiele:</b></p> <p>In diesem Modul werden die Schulen als digitale Umgebung verstanden, in der technologischen und ICT-Kompetenzen der Schüler*innen gefördert werden. Durch den Erwerb grundlegender Programmierungskompetenzen und Skripterstellung sollen die Schüler einen Einblick in den Prozess der Game-Entwicklung erhalten.</p> <p><i>Anwendbar für Lehrkräfte in den Fächern: ICT, digitale Animation, Technologie.</i></p>	CARDET
<p><b>6: Aktive Bürgerschaft:</b></p> <p>In diesem Modul werden Kompetenzen im Bereich der Projektgestaltung vermitteln, um die Erkenntnisse und Perspektiven der Schüler*innen zu Migrationsfragen in der EU sichtbar zu machen und einen Konsens zu schaffen.</p> <p><i>Anwendbar für alle Lehrkräfte</i></p>	KOPIN

## 1.1 Hintergrundinformationen zur Nutzung des Handbuchs und des ODISSEU-Onlinespiels

### 1.1.1 Begriffe der Migration

Um eine Diskussion über Migration in der Schule sowie in der breiten Gesellschaft führen zu können, ist es essentiell, die verschiedenen Rechtsformen und – begriffe zu kennen, die hinter dem Großbegriff „Migration“ stecken.

Das Glossar zur Migration der International Organisation for Migration (IOM) der Vereinten Nationen (UN) definiert jene folgendermaßen:

Term	Definition
<b>Migrant</b>	Ein völkerrechtlich nicht definierter Oberbegriff, der das laienhafte Verständnis einer Person widerspiegelt, die sich aus verschiedenen Gründen von ihrem gewöhnlichen Wohnort entfernt haben, sei es innerhalb eines Landes oder über eine nationale Grenze hinweg, vorübergehend oder dauerhaft. Der Begriff umfasst eine Reihe genau definierter rechtlicher Kategorien von Personen, wie z.B. Wanderarbeiter; Personen, deren besondere Migrationform gesetzlich definiert sind, wie z.B. geschmuggelte Migranten; sowie Personen, deren Status oder Bewegungsmöglichkeiten im internationalen Recht nicht spezifisch definiert sind, wie z.B. internationale Studenten. <i>Anmerkung: Auf internationaler Ebene gibt es keine allgemein anerkannte Definition für "Migranten". Die vorliegende Definition wurde von der IOM für ihre eigenen Zwecke entwickelt und soll keine neue rechtliche Kategorie implizieren oder schaffen.</i>
<b>Asylbewerber</b>	Eine Person, die um internationalen Schutz ersucht. In Ländern mit einem individualisierten Verfahren ist ein Asylbewerber eine Person, über deren Antrag das Land, in dem sie den Schutz beantragt hat, noch nicht endgültig entschieden wurde. Nicht jeder Asylsuchende wird letztlich als Flüchtling anerkannt, aber jeder anerkannte Flüchtling ist zunächst ein Asylsuchender. <i>Quelle: United Nations High Commissioner for Refugees, Master Glossary of Terms (2006)</i>
<b>Flüchtlinge</b>	Eine Person, die sich aufgrund einer begründeten Furcht vor Verfolgung aus Gründen der Rasse, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder politischen Überzeugung außerhalb des Landes ihrer Staatsangehörigkeit befindet und den Schutz dieses Landes nicht in Anspruch nehmen kann oder wegen dieser Furcht nicht in Anspruch nehmen will; oder die, da sie keine Staatsangehörigkeit besitzt und sich aufgrund konfliktreicher Umstände außerhalb ihres Herkunftslandes befindet, nicht in dieses Land zurückkehren kann oder wegen dieser Furcht nicht dorthin zurückkehren will. <i>Quelle: Adapted from Convention relating to the Status of Refugees ((adopted 28 July 1951, entered into force 22 April 1954) 189 UNTS 137) Art. 1A(2).</i>
<b>Binnenvertriebene Personen</b>	Personen oder Personengruppen, die zur Flucht oder zum Verlassen ihrer Heimat oder ihres gewöhnlichen Aufenthaltsortes gezwungen wurden, insbesondere infolge oder zur Vermeidung des Kontakts mit bewaffneten Konflikten, Situationen allgemeiner Gewalt, Menschenrechtsverletzungen oder natürlichen oder von Menschen verursachten Katastrophen, und noch keine internationale anerkannte Staatsgrenze überschritten haben. <i>Quelle: Guiding Principles on Internal Displacement, annexed to United Nations Commission on Human Rights, Report of the Representative of the Secretary-General, Mr Francis M. Deng, Submitted Pursuant to Commission Resolution 1997/39, Addendum (11 February 1998) UN Doc E/CN.4/1998/53/Add.2, 6</i>
<b>Umweltflüchtling</b>	Eine Person oder Personengruppe(n), die vorwiegend aufgrund plötzlicher oder fortschreitender Veränderungen der Umwelt, die sich nachteilig auf ihr Leben oder ihre Lebensbedingungen auswirken, gezwungen sind, ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort zu verlassen, oder sich dafür entscheiden, dies entweder vorübergehend oder dauerhaft zu tun, und sich innerhalb oder außerhalb ihres Herkunftslandes oder ihres gewöhnlichen Aufenthalts bewegen. <i>Quelle: Council of the International Organization for Migration (IOM), Migration and the Environment (November 2007) MC/INF/288; IOM, International Dialogue on Migration (no. 18) Climate Change, Environmental Degradation and Migration (2012); IOM, Outlook on Migration, Environment and Climate Change (2014).</i>

	<p><i>Anmerkung: Es gibt keine internationale Vereinbarung über einen Begriff, der zur Beschreibung von Personen oder Personengruppen verwendet werden soll, die sich aus umweltbezogenen Gründen bewegen. Mit dieser Definition des Begriffs "Umweltmigrant" sollen keine neuen rechtlichen Kategorien geschaffen werden. Es handelt sich um eine Arbeitsdefinition, mit der alle verschiedenen Situationen beschrieben werden sollen, in denen sich Menschen im Zusammenhang mit Umweltfaktoren bewegen.</i></p>
<b>Diaspora</b>	<p>Migranten oder Nachkommen von Migranten, deren Identität und Zugehörigkeitsgefühl, sei es real oder symbolisch, durch ihre Migrationserfahrung und ihren Migrationshintergrund geprägt sind. Sie unterhalten Verbindungen zu ihren Heimatländern und untereinander, die auf einem gemeinsamen Verständnis von Geschichte, Identität oder gegenseitigen Erfahrungen im Aufnahmeland beruhen.</p> <p>Quelle: Adapted from International Organization for Migration, IOM's Strategy to Enable, Engage and Empower Diaspora (n.d.)</p> <p><i>Anmerkung: Wie in der IOM-Strategie zur Unterstützung, Einbindung und Ermächtigung der Diaspora weiter ausgeführt wird, "bezeichnet IOM die Diaspora auch als transnationale Gemeinschaften, weil sie in einer Welt beispielloser globaler Mobilität Menschen umfassen, die mit mehr als einem Land verbunden sind. Der transnationale Charakter der Diaspora impliziert, dass diese Menschen entscheidend sind, wenn es darum geht, Länder und Gemeinschaften zu verbinden, weil sie sich auf mehrere Netzwerke berufen können, sich auf verschiedene Identitäten beziehen und ein Gefühl der Zugehörigkeit zu mehr als einer Gemeinschaft teilen".</i></p>

### 1.1.2 Die UN Agenda 2030 – Ziele der nachhaltigen Entwicklung<sup>1</sup>

Wie auf dem Onlineportal der Vereinten Nationen (UN) beschrieben, sind die Ziele der nachhaltigen Entwicklung die Grundlage, um eine bessere und nachhaltigere Zukunft für alle zu erreichen. Sie sprechen die globalen Herausforderungen an, vor denen wir stehen, einschließlich derer, die mit Armut, Ungleichheit, Klimawandel, Umweltzerstörung, Frieden und Gerechtigkeit zusammenhängen. Die 17 Ziele sind alle miteinander verbunden. Und damit niemand zurückbleibt, ist es wichtig, dass wir sie alle bis 2030 erreichen.

Die Ziele konzentrieren sich auf **5 P**: **People**, **Prosperity**, **Peace**, **Planet** und **Partnership**. Dies sind die kritischen Dimensionen, die den Kern des internationalen Abkommens bilden, das 2015 von 193 Mitgliedsstaaten unterzeichnet worden ist. Die Staaten geloben, ein nachhaltiges und integratives Wirtschaftswachstum zu fördern, soziale Integration und Umweltschutz zu gewährleisten und eine friedliche, gerechte und integrative Gesellschaft durch eine neue globale Partnerschaft zu unterstützen.



<sup>1</sup> <https://www.un.org/sustainabledevelopment/>

ODISSEUs Bildungswerkzeuge zielen darauf ab, das Wissen und Verständnis über die Sustainable Development Goals (SDGs) zu verbessern - ein Rahmenwerk zur Förderung und Sensibilisierung für die ökologischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Ziele, die bis 2030 in jedem Breitengrad der Welt erreicht werden sollen. Die Fähigkeit der Staaten, die Politik und die Wirtschaft nach diesen Zielen zu leiten, stellt in der heutigen Zeit einen "Push"- oder "Pull"-Faktor für Migration dar.

### 1.1.3 Kompetenzen

Aus pädagogischer Sicht sollte die Teilnahme an spezifischen Bildungsaktivitäten ein Gewinn für die Lehrpläne der Schulen sein. Die ODISSEU-Lerninstrumente zielen darauf ab, die Kompetenzen zu bürgerlichen Engagement durch eine Vielzahl von Methoden zu stärken.

Das vom Europarat entwickelte Rahmenkonzept "Kompetenz für demokratische Kultur" identifiziert 20 grundlegende Kompetenzen für das Leben in modernen Gesellschaften, die von Schülern in formalen, nicht-formalen und informellen Bildungskontexten entwickelt werden sollten. Die ODISSEU Spiel- und Unterrichtspläne haben den Ehrgeiz, lehrplanmäßige Aktivitäten in Sekundarschulen zu ergänzen, um das unten dargestellte Spektrum an Kompetenzen zu vermitteln.

#### Kompetenzmodell für die demokratische Kultur



*Beschreibungen der Kompetenzen, die die Schüler\*innen durch ODISSEU lernen können*

## Werte

Achtung der Menschenwürde und der Menschenrechte; Wertschätzung der kulturellen Vielfalt; Wahrung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichheit und Rechtsstaatlichkeit

- Die Schüler\*innen können argumentieren, dass alle öffentlichen Institutionen die Menschenrechte respektieren, schützen und umsetzen sollten und dass der interkulturelle Dialog genutzt werden sollte, um Respekt und eine Kultur des "Zusammenlebens" zu entwickeln.
- Die Schüler\*innen sind der Meinung, dass alle Bürger\*innen nach dem Gesetz gleich und unparteiisch behandelt werden sollten, und argumentieren, dass Gesetze in jedem Land immer fair angewendet und durchgesetzt werden sollten.

## Einstellung/Haltung

Offenheit gegenüber kultureller Vielfalt und anderen Überzeugungen, Weltanschauungen und Bräuchen; Respekt; Zivilgesellschaftliche Verantwortung; Selbstwirksamkeit; Toleranz

- Die Schüler\*innen schätzen die Möglichkeit, Erfahrungen mit anderen Kulturen, sowohl reale als auch simulierte, zu machen, um Menschen mit anderen Werten, Sitten und Verhaltensweisen zu begegnen.
- Die Schüler\*innen äußern Respekt gegenüber Menschen, die einen anderen kulturellen, religiösen und sozioökonomischen Status haben als sie selbst.
- Die Schüler\*innen verpflichten sich, bei der Verletzung der Würde und der Rechte anderer nicht tatenlos zuzuschauen. Sie sind bereit zu diskutieren, was getan werden kann, um die Gesellschaft zu einem besseren Ort zu machen.
- Die Schüler\*innen zeigen, dass sie Verantwortung für eigene Fehler übernehmen und Verpflichtungen gegenüber anderen konsequent einhalten.
- Die Schüler\*innen bringen ihren Glauben an ihre eigene Fähigkeit zum Ausdruck, Hindernisse zu überwinden, wenn sie ein Ziel verfolgen. Wenn sie sich ändern wollen, sind sie zuversichtlich, dass sie es schaffen können.
- Die Schüler\*innen gehen positiv und konstruktiv mit Unsicherheiten um und arbeiten auch unter nicht vorhersehbaren Umständen gut.

## Kompetenzen

Autonome Lernfähigkeiten; analytische und kritische Denkfähigkeiten; Zuhören und Beobachten; Einfühlungsvermögen; Flexibilität und Anpassungsfähigkeit; sprachliche, kommunikative und mehrsprachige Fähigkeiten; Kooperationsfähigkeit; Konfliktlösungsfähigkeit

- Die Schüler\*innen können sich mit minimaler Betreuung über neue Themen informieren und die Qualität der eigenen Arbeit beurteilen.
- Die Schüler\*innen können die mit den verschiedenen Optionen verbundenen Risiken einschätzen und zeigen, dass sie darüber nachdenken, ob die von ihnen verwendeten Informationen korrekt sind.



- Die Schüler\*innen sind in der Lage, darauf zu achten, was andere Menschen implizieren, aber nicht sagen, und zu bemerken, wie Menschen mit anderen kulturellen Zugehörigkeiten auf ähnliche Situationen unterschiedlich reagieren.
- Die Schüler\*innen versuchen ihre Altersgenossen besser zu verstehen, indem sie sich vorstellen, wie die Dinge aus ihrer Sicht aussehen; indem sie die Gefühle anderer Menschen bei ihren Entscheidungen berücksichtigen und indem sie die Ansicht zum Ausdruck bringen, dass sie, wenn sie an Menschen in anderen Ländern denken, deren Freuden und Sorgen teilen.
- Die Schüler\*innen passen sich an neue Situationen an, indem sie ihr Wissen auf eine neue Art und Weise anwenden, und erfahren und achten die soziokulturellen Konventionen anderer kultureller Zielgruppen, wenn sie mit Mitgliedern dieser Gruppen interagieren.
- Die Schüler\*innen stellen Fragen, die ihr Verständnis für die Haltungen anderer Menschen zeigen, und können auf verschiedene Weise und in unterschiedlichen Sprachen Höflichkeit ausdrücken.
- Die Schüler\*innen arbeiten an der Konsensbildung zur Erreichung der Gruppenziele; wenn sie als Mitglied einer Gruppe arbeiten, halten sie sich gegenseitig über alle relevanten oder nützlichen Informationen auf dem Laufenden.
- Die Schüler\*innen können andere bei der Lösung von Konflikten unterstützen, indem sie ihr Verständnis für die verfügbaren Optionen verbessern und die an Konflikten beteiligten Parteien dazu ermutigen, einander aktiv zuzuhören und ihre Probleme und Sorgen zu teilen.

#### Wissen und kritisches Verständnis

Wissen und kritisches Selbstverständnis; Wissen und kritisches Verständnis von Sprache und Kommunikation; Wissen und kritisches Verständnis der Welt (einschließlich Politik, Recht, Menschenrechte, Kultur, Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit)

- Die Schüler\*innen können aus verschiedenen Perspektiven kritisch über sich selbst reflektieren, indem sie ihre eigenen Vorurteile und Stereotypen und das, was sich dahinter verbirgt, sichtbar machen.
- Die Schüler\*innen können erklären, warum Menschen anderer kultureller Zugehörigkeit möglicherweise anderen verbalen und non-verbalen Kommunikationskonventionen folgen, die aus deren Perspektive sinnvoll sind.
- Die Schüler\*innen können kritisch über die Beziehung zwischen Menschenrechten, Demokratie, Frieden und Sicherheit in einer globalisierten Welt, über die Grundursachen von Menschenrechtsverletzungen, einschließlich der Rolle von Stereotypen und Vorurteilen in Prozessen, die zu Menschenrechtsverletzungen führen, reflektieren.
- Die Schüler\*innen können die Auswirkungen von Propaganda in der heutigen Welt beschreiben und erläutern, wie Menschen sich vor Propaganda schützen können.

## 2. Global Citizenship Education angewandt auf Migrationsthemen



Die Migrationsströme sind im letzten Jahrzehnt zu einem Thema geworden, das in der EU von nationalistischen und populistischen Diskursen angeheizt wird. Erzählungen und Gegen-Erzählungen über deren Ursachen und Auswirkungen haben die öffentliche Meinung in einem solchen Maße desorientiert, dass negative Stereotypen und ungerechtfertigte Vorurteile in der öffentlichen Meinung weit verbreitet sind und einen durch Hassreden geschürten politischen Diskurs noch verstärkt werden.

Junge Menschen, insbesondere Schüler\*innen, leben in der Dualität multikultureller Klassenzimmer, in denen unterschiedliche kulturelle Hintergründe aufeinandertreffen und sich gegenseitig bereichern. In der Gesamtgesellschaft und dem öffentlichen Diskurs werden jedoch andere, teils widersprüchliche Botschaften vermittelt.

*Wie können Pädagog\*innen das kritische Denken der Schüler\*innen über Migration anregen?*

Der methodische Ansatz der Global Citizenship Education unterstützt die Lernenden dabei, das Phänomen der Migration aus verschiedenen Blickwinkeln zu analysieren.

Die Definition wird in der Erklärung von Maastricht zum Globalen Lernen (2002) festgelegt:  
***Globales Lernen ist eine Bildung, die die Augen und den Verstand der Menschen für die Realitäten der globalisierten Welt öffnet und sie dazu weckt, eine Welt der Gerechtigkeit, Gleichheit und Menschenrechten für alle zu schaffen.***

*Unter globaler Bildung versteht man Entwicklungserziehung, Menschenrechtserziehung, Bildung zu Nachhaltigkeit, Bildung für Frieden und Konfliktprävention sowie interkulturelle Bildung; sie ist die globale Dimension der Bildung des Bürgers.*

Ausgehend von den methodologischen Dimensionen des globalen Lernens, wie sie in den Globalen Bildungsrichtlinien des Europarates definiert sind, und deren Anpassung an das Thema Migration,

können mehrere Ansatzpunkte zur Analyse dieses Phänomens identifiziert werden. Auf den nächsten Seiten finden Sie ein Beispiel, um diese Übung zu beginnen, ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

## 2.1 Die Mikro-Makro-Dimensionen und umgekehrt

1. Die Mikro-Makro-Dimensionen und umgekehrt	
<b>Von lokal zu global</b> konzentriert sich auf die Verbindung zwischen der globalen Dimension der Probleme und den Auswirkungen auf lokaler Ebene (Glokalisierung)	
<b>Lokale Aspekte im Zusammenhang mit Migration</b> <i>Ausreiseland</i> - Bruch und Verlust von Familien- und Gemeinschaftsbeziehungen - Abwanderung von Fachkräften - Klimawandel - Kriege und Konflikte - Armut, Hunger und Krankheiten - Verfolgungen und Menschenrechtsverletzungen <i>Aufnahmeland:</i> - Verwaltung der Aufnahmeeinrichtungen - Eingliederung und Integration durch Sozial- und Bildungsdienste - Arbeitsplätze und Arbeitsmarkt - Sicherheit und Kriminalität	<b>Globale Fragen im Zusammenhang mit Migration</b> - Allgemeine Erklärung der Menschenrechte - die Genfer Flüchtlingskonvention von 1951 - Kolonialismus und Post-Kolonialismus - Welthandelsmarkt - Kapitalismus und Neokapitalismus - wirtschaftliche Ungleichheiten innerhalb und zwischen Ländern - Regierungs- und Staatsformen - Ausbeutung der natürlichen und menschlichen Ressourcen - Verschmutzung - Schmuggel

2. Die Mikro-Makro-Dimensionen und umgekehrt	
<b>Von persönlich zu kollektiv</b> Es braucht persönliche Erfahrungen und Lebensgeschichten, um über die größeren Probleme nachzudenken, die eine Gruppe von Menschen betreffen.	
<p style="text-align: center;"><b>Persönlich</b></p> 1991 veröffentlichte Manfred Max-Neef ein Buch mit dem Titel "Human scale development", in dem aufgezeigt wird, dass die menschlichen Bedürfnisse endlich und klassifizierbar sind; Manfred identifizierte neun grundlegende menschliche Bedürfnisse, die in allen menschlichen Kulturen und im Laufe der Geschichte existiert haben und die je nach Kontext unterschiedlich befriedigt wurden. Diese neun menschlichen Bedürfnisse sind: <ul style="list-style-type: none"> <li>• - Subsistenz (Nahrung, Wasser, Unterkunft),</li> <li>• - Schutz (ein sicherer Ort zum Leben, soziale Sicherheit),</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Kollektiv</b></p> Verfolgungen von Minderheiten auf der ganzen Welt sind auch heute noch eine Realität. Von Juden und Zigeunern in Europa, Eingeborenen und Ureinwohnern in Nordamerika, Tutsi in Ruanda, Rohingya in Myanmar, usw. Nicht-binäre Geschlechtsidentität wird in vielen Ländern der Welt immer noch als illegal betrachtet und kann sogar mit der Todesstrafe bestraft werden.  <b>"I am a migrant"</b> ist die Plattform der UN-Migrationsagentur zur Förderung der Vielfalt und der Integration von Migrant*innen in die Gesellschaft. Sie wurde speziell zur Unterstützung von Freiwilligen-

- - Beteiligung (Teil von Entscheidungen zu sein, die unser Leben betreffen),
- - Müßiggang (etwas Freizeit, Entspannung),
- - Zuneigung (wir brauchen Freunde, Liebe),
- - Verständnis (Lernen, Meditation),
- - Kreation (Kochen, Entwerfen, Erfinden),
- - Identität (ein Gefühl der Zugehörigkeit, sich selbst kennen)
- - Freiheit (die Möglichkeit zu wählen, wie wir unser Leben leben).

**Wenn diese Bedürfnisse nicht befriedigt werden, neigen die Menschen dazu, sich an Orte zu begeben, wo sie bessere Bedingungen vorfinden.**

gruppen, lokalen Behörden, Unternehmen, Verbänden, Gruppen, ja allen Menschen guten Willens konzipiert, die über den feindseligen öffentlichen Diskurs gegen Migranten besorgt sind.

"i am a migrant" lässt die Stimmen der Individuen ertönen und gibt einen ehrlichen Einblick in die Triumphe und Drangsale von Migranten jeglicher Herkunft und in allen Phasen ihrer Migrationsreisen. Obwohl wir versuchen, positive Wahrnehmungen von Migranten zu fördern, scheuen wir uns nicht, das Leben so darzustellen, wie es erlebt wird. Wir versuchen, Fremdenfeindlichkeit und Diskriminierung in einer Zeit zu bekämpfen, in der man ständig negativen Erzählungen gegenüber Migration begegnet - sei es in unseren sozialen Medien oder im Radio.

<https://iamamigrant.org/>

### 3. Die Mikro-Makro-Dimensionen und umgekehrt

#### Von emotional zu rational

formt emotionale Reaktionen in rationale Reflexionen zur Handlung um

#### Emotional

*Vor der Abreise:* Ausgehend von den Gründen für das Verlassen des Landes können die Menschen von Gefühlen der Angst und Traurigkeit überwältigt sein, wenn die Menschen gezwungen sind, plötzlich zu fliehen; oder sie erfahren Aufregung und Verantwortungsgefühl gegenüber der Familie und der Gemeinschaft, Geld in die Heimat zu Familie und Freunde zu schicken.

*Angekommen:* Die überwiegende Mehrheit der Migrant\*innen ist von einigen Formen der posttraumatischen Belastungsstörung betroffen, d.h. einem psychischen Gesundheitszustand, der durch ein schreckliches Ereignis ausgelöst wird - entweder durch das Erleben oder das Miterleben. Zu den Symptomen können sogenannte Flashbacks, Alpträume und schwere Angstzustände sowie unkontrollierbare Gedanken über das Ereignis gehören.

#### Rational

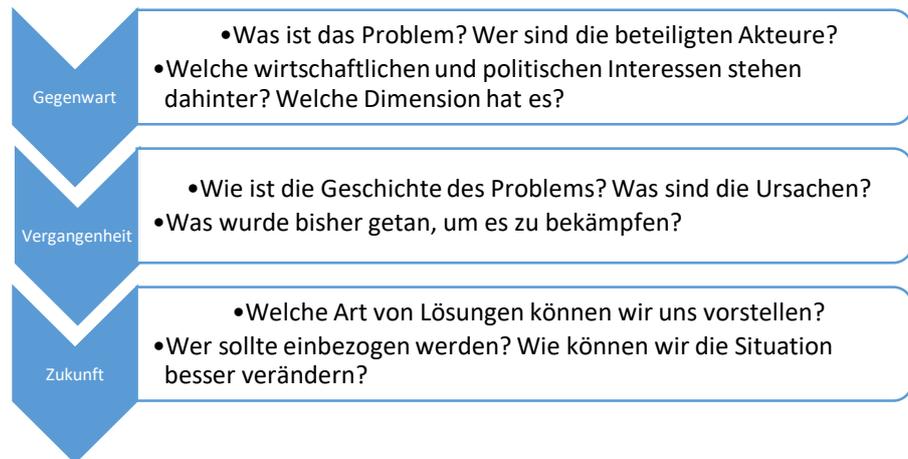
Oftmals wird die Migration geplant und vor der Abreise folgendes festgelegt:

- Endziel
- Route und Zwischenstopps
- wie viel es kosten wird
- Familien- oder Verwandtennetzwerke im Ausland, die die Reise unterstützen können
- was man in dem neuen Land tun sollte

Externe Faktoren, wie Entführungen, Schmuggel und die Schließung von Grenzen, können behindern, das Endziel zu erreichen, und Risiken und Frustrationen erhöhen.

## 2.2 Die Drei-Zeiten-Dimension

Normalerweise konzentrieren wir uns auf die Probleme, wie sie gerade auftreten, aber in den meisten Fällen liegen die Ursachen für die Probleme in der Vergangenheit. Bei Migrationsfragen ist dies umso wichtiger, da die Migrationsströme stark mit dem Kolonialismus und dem Neokolonialismus verbunden sind.



### Eine Welt in Bewegung

(Artikel aus dem EU-finanzierten Projekt abgerufen: Future Youth School Forums <https://fys-forums.eu/en/fys-toolkit/forum-curriculum-people-force-flee/130-introduction-to-people-forced-to-flee> )

Seit die ersten Menschen vor 60.000 Jahren Afrika verließen und sich über die ganze Welt auszubreiten begannen, ist die Menschheitsgeschichte eine Geschichte der Migration(1)

Zum Beispiel wurde die Entstehung der USA als führende Supermacht des 20. Jahrhunderts durch drei Jahrhunderte anhaltender Einwanderung begünstigt. In jüngerer Zeit ist der Aufstieg Chinas zu einer Wirtschaftsmacht vor allem der massiven Binnenmigration vom Land in die Industriestädte zu verdanken. 1950 war Shenzhen ein Fischerdorf mit knapp über 3.000 Einwohnern. Bis 2025 wird es voraussichtlich eine Stadt mit über 12 Millionen Einwohnern sein(2).

Die britische Hauptstadt London wurde im Jahr 43 n. Chr. von Einwanderern aus dem kaiserlichen Rom gegründet. Doch trotz der über die Jahrhunderte hinweg erheblichen Zuwanderung ist London in fast 2.000 Jahren viel langsamer gewachsen als Shenzhen in einer einzigen Generation(3). Dennoch ist das Muster der jüngsten und außergewöhnlichen Migration in Shenzhen heute in ganz China und in anderen Städten des globalen Südens zu betrachten.

Für jeden Zufluss von Migration gibt es einen umgekehrten Abfluss in einen anderen Teil der Welt. Im Jahr 1841 betrug die Bevölkerung Irlands 6,5 Millionen. Bis 2015 war sie auf 4,5 Millionen geschrumpft. Die Große Hungersnot (Gorta Mór) von 1845-1852 setzte einen Anstoß zur Auswanderung in das Vereinigte Königreich, die USA, Australien und andere Länder in Gang, die bis heute anhält. Die natürliche Bevölkerungszunahme durch Reproduktion konnte die Menschen, die Irland in den letzten 160 Jahren verlassen haben, nicht kompensieren(4). Die heutige Bevölkerung des Territoriums der Republik Irland beträgt nur noch zwei Drittel der Bevölkerung von 1841, während die irische Diaspora in anderen Teilen der Welt 80 Millionen Menschen umfassen soll.

Jeder Kontinent, jedes Land und jede Region hat seine einzigartige Migrationsgeschichte, und Sie können Ihre eigenen Beispiele recherchieren und einfügen. Menschen migrieren aus vielen Gründen, und jeder Mensch hat seine eigene einzigartige und persönliche Geschichte. Viele ziehen auf der Suche nach einem besseren Leben und neuen Möglichkeiten um. Andere sind gezwungen, vor Verfolgung, Konflikten und Katastrophen zu fliehen. Was auch immer ihre Gründe sein mögen, ihre Heimat zu verlassen, die Menschen sind in hohem Maße anpassungsfähig und mobil. Migration, was auch immer ihre Ursachen sein mögen, ist Teil unserer gemeinsamen menschlichen Erfahrung.

### *Die letzten 100 Jahre*

Während fast der gesamten Menschheitsgeschichte war die Migration unreguliert. Seit Anfang des 20. Jahrhunderts wurde jedoch die menschliche Bewegung, insbesondere zwischen den Nationalstaaten, stärker von der Regierung kontrolliert und reguliert.

Die Anforderung, einen Reisepass vorzulegen, um eine Landesgrenze überschreiten zu dürfen, ist historisch neu. Die meisten Länder führten um die Zeit des 1. Weltkriegs Pässe für alle Reisenden ein<sup>(5)</sup> - bis dahin konnten sich die meisten Menschen in relativer Freiheit zwischen den Ländern bewegen. Die Länder unterschieden in der Regel nicht zwischen Menschen, die auf der Suche nach neuen Möglichkeiten ankamen, und solchen, die vor Konflikten und Verfolgung flohen. So war beispielsweise die Bevölkerung der Vereinigten Staaten im 19. Jahrhundert von Italienern, die der Armut entkamen, und von Juden, die der Verfolgung im Russischen Reich entkamen, überschwemmt. Beide Gruppen waren gleichermaßen willkommen.

Mit dem Niedergang der Imperien wurde das 20. Jahrhundert zum Jahrhundert des Nationalstaates. Am Vorabend des 1. Weltkriegs 1914 hatte die Welt 56 souveräne Staaten<sup>(6)</sup>. Bis 2016 war diese Zahl auf 210 souveräne Staaten angewachsen<sup>(7)</sup>. Wenn es viel mehr Länder auf der Welt gibt, bedeutet dies, dass es viel mehr Grenzen für potenzielle Migrant\*innen gibt, die sie überschreiten können, und dass es gleichzeitig mehr Möglichkeiten für Staaten gibt, ihre Bewegungen zu kontrollieren. Dieses Maß an Kontrolle und Ausgrenzung wurde sowohl auf freiwillige Migranten auf der Suche nach einem besseren Leben als auch auf Menschen angewandt, die vor Konflikten und Verfolgung fliehen.

Die Flüchtlingsbewegungen des 2. Weltkriegs waren die größten Zwangsmigrationen, die es bisher in der Weltgemeinschaft gegeben hat, und belasteten vor allem die Nationalstaaten in Europa stark. So flohen zwischen 1944 und 1948 zwischen 13,5 und 16,5 Millionen deutschsprachige Menschen aus Mittel- und Osteuropa nach Westen.<sup>(8)</sup> Zur Bewältigung dieser gewaltigen Bevölkerungsbewegungen entwarfen die neuen Institutionen der Vereinten Nationen das humanitäre Völkerrecht in der Form, wie es heute noch existiert. Die Worte "Flüchtling" und "Asyl" erhielten einen rechtlichen Status, zu dessen Einhaltung sich die meisten Nationalstaaten verpflichteten.<sup>(9)</sup> Diese internationalen Regelungen wurden dann in der Genfer Flüchtlingskonvention von 1951 kodifiziert, die bis heute in Kraft ist.

### *Das 21. Jahrhundert*

Wenn die Architekten des humanitären Völkerrechts in den 1940er Jahren glaubten, sie würden auf eine einzigartige Nachkriegskrise reagieren, wären sie nun von der jüngsten Vergangenheit enttäuscht. Die postkoloniale Welt hat große erzwungene Migration erlebt. Sie betrafen vor allem die neuen unabhängigen Länder des globalen Südens. Zum Beispiel wurden 15 Millionen Menschen während der Teilung Indiens und Pakistans nach der Unabhängigkeit 1947 vertrieben.<sup>(10)</sup> Das Flüchtlingsprojekt<sup>(11)</sup> zeichnet die Zahl der Menschen nach, die seit 1975 weltweit durch Konflikte zur Flucht gezwungen wurden. Es zeigt die sich ständig verändernden Brennpunkte der Gewalt auf der ganzen Welt auf. Heute haben sich 86% der Flüchtlinge weltweit in den Ländern des globalen Südens niedergelassen.

Im Jahr 2016 wurde die Gesamtzahl der Menschen, die infolge von Verfolgung, Konflikten, Gewalt und Menschenrechtsverletzungen weltweit vertrieben wurden, auf über 66 Millionen geschätzt, mehr als jemals zuvor seit dem Zweiten Weltkrieg.<sup>(12)</sup> Von diesen 66 Millionen Menschen wurden etwa 44 Millionen durch Gewalt intern vertrieben und gezwungen, innerhalb der Grenzen ihres eigenen Landes, aber außerhalb des formellen Schutzes des internationalen Flüchtlingsrechts zu leben.<sup>(13)</sup> Die restlichen 22 Millionen Menschen überquerten die internationalen Grenzen und wurden zu Flüchtlingen. Sie stehen unter dem formellen Schutz des UNHCR, des Flüchtlingshilfswerks der Vereinten Nationen.

Die Menschen, die gezwungen sind, Notlagen wie Naturkatastrophen oder den Auswirkungen des Klimawandels zu entkommen, sind in diesen Zahlen nicht mitgezählt. Die Begriffe "Klimaflüchtling" oder "Umweltmigrant" haben keinen anerkannten Rechtsstatus. Schätzungen gehen jedoch davon aus, dass bis 2050 zwischen 150 Millionen und 200 Millionen Menschen zu "Zwangsklimamigranten" werden könnten.<sup>(14)</sup> Diese Zahl stellt diejenigen, die Schutz vor Verfolgung suchen, in den Schatten. Die gewaltsame Implosion

Syriens nach dem "arabischen Frühling" 2011 hat zu einer neuen Flüchtlingskrise in Europa beigetragen. Im Jahr 2015 erreichten 1 Million Flüchtlinge Europa, nachdem sie die gefährliche Reise auf dem Seeweg (15) von der Türkei oder Nordafrika aus unternommen hatten. Dies hat zu neuen Fragen darüber geführt, wie die Bedürfnisse einer großen Zahl von hochgradig gefährdeten Menschen in einer Zeit wirtschaftlicher Sparmaßnahmen und politischer Unsicherheit in Europa am besten erfüllt werden können. Trotz der Rhetorik ist die Zahl der Flüchtlinge, die jetzt in die EU einreisen, viel geringer als in früheren Perioden, wie z.B. in den Jahren nach dem 2. Weltkrieg. Die Zahl der Flüchtlinge, die im Jahr 2015 nach Europa kamen, macht nur 0,2% der Gesamtbevölkerung der EU aus; eine Reihe von Neuankömmlingen sollte mit dem nötigen politischen Willen aufgenommen werden können. (16)

Die Hauptlast der Aufnahme syrischer Flüchtlinge wird von den Nachbarn Syriens getragen. Insgesamt wurden in Syrien 11,6 Millionen Menschen durch Gewalt vertrieben, von denen 5,1 Millionen als Flüchtlinge eine nationalstaatliche Grenze überquert haben. Die größte Gruppe von 3 Millionen syrischen Flüchtlingen ist nach Norden in die Türkei geflohen. Im kleinen Libanon zählen heute ein Drittel der Bevölkerung als Flüchtling, das entspricht eine Million Menschen. Der Libanon ist ein fragiler Staat, der seit langem Menschen aufnimmt, die vor der Gewalt in der Region fliehen. Die Gesellschaft und die Infrastruktur des Landes sind jedoch durch den jüngsten Zustrom von Flüchtlingen aus Syrien so stark belastet, dass sie den Anforderungen kaum noch gerecht werden können. Die Erfahrung des Libanon entspricht in etwa dem Verhältnis, wenn das Vereinigten Königreich etwa 21 Millionen Flüchtlinge (ein Drittel der Bevölkerung Großbritanniens) aufnehmen würde. Im März 2016 verpflichtete sich die britische Regierung, in den nächsten 5 Jahren 20.000 syrische Flüchtlinge aufzunehmen.

Abseits des europäischen medialen Fokus schaffen andere Krisen ihre eigenen Geschichten von erzwungener Migration. So wurden beispielsweise eine Million Menschen durch den Konflikt in der Zentralafrikanischen Republik vertrieben und 3,5 Millionen wurden durch die Gewalt im Südsudan zur Flucht gezwungen. Diese gehören zu den ärmsten Ländern der Welt, und ihre Nachbarn verfügen nur über geringe Mittel, um eine große Zahl von gefährdeten Menschen aufzunehmen. 86% der weltweiten Flüchtlinge sind in Entwicklungsländer geflohen. (17)

Das FYS-Forumsprojekt fordert die Schüler\*innen auf, kritische Fragen zu stellen, ihr Verständnis für die Refugee-Krise zu entwickeln und sich mit Menschen solidarisch zu zeigen, die gezwungen sind, vor Konflikten und Katastrophen zu fliehen. Wo auch immer in der Welt sie stehen, eine humanitäre Solidarität gegenüber Menschen, die zur Flucht gezwungen sind, ist eine der dringendsten Herausforderungen, denen sich die heutige globale Gemeinschaft stellen muss.

Quellen:

- |                                                              |                                                                                      |                                                              |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 1 <a href="http://bit.ly/14ekcVg">http://bit.ly/14ekcVg</a>  | 2 <a href="http://bit.ly/1WBo5wq">http://bit.ly/1WBo5wq</a>                          | 3 <a href="http://bit.ly/1SGYywx">http://bit.ly/1SGYywx</a>  |
| 4 <a href="http://bit.ly/1e59kgZ">http://bit.ly/1e59kgZ</a>  | 5 <a href="http://bit.ly/1F3Qr5C">http://bit.ly/1F3Qr5C</a>                          | 6 <a href="http://bit.ly/1R6phPQ">http://bit.ly/1R6phPQ</a>  |
| 7 <a href="http://bit.ly/1smPlvW">http://bit.ly/1smPlvW</a>  | 8 <a href="http://bit.ly/1MTdsPv">http://bit.ly/1MTdsPv</a>                          | 9 <a href="http://bit.ly/23W42YI">http://bit.ly/23W42YI</a>  |
| 10 <a href="http://bit.ly/1IZhoea">http://bit.ly/1IZhoea</a> | 11 <a href="http://www.therefugeeproject.org/">http://www.therefugeeproject.org/</a> | 12 <a href="http://bit.ly/1RW8Hal">http://bit.ly/1RW8Hal</a> |
| 13 <a href="http://bit.ly/1GOr2MZ">http://bit.ly/1GOr2MZ</a> | 14 <a href="http://bit.ly/1L1WhsU">http://bit.ly/1L1WhsU</a>                         | 15 <a href="http://bit.ly/1OZvLQa">http://bit.ly/1OZvLQa</a> |
| 16 <a href="http://bit.ly/1UTYP37">http://bit.ly/1UTYP37</a> | 17 <a href="http://bit.ly/1RW8Hal">http://bit.ly/1RW8Hal</a>                         |                                                              |

## 2.3 Machtanalyse zur Migration

ODISSEU will die Kluft zwischen verschiedenen Lebenserfahrungen durch Storytelling und persönliche Lebensgeschichten überbrücken. Diese Geschichten sind das Ergebnis zwischenmenschlicher und gruppenübergreifender Interaktionen. Die Fähigkeit, die wichtigen Akteure und ihre Interessen in jeder Phase des Migrationsprozesses zu identifizieren, kann einen Unterschied machen. Die Entwicklung einer kritischen Meinung über die globalen/lokalen Machtverhältnisse im Bereich der Migration kann den Schüler\*innen helfen zu verstehen, was ihre Rolle in diesem Prozess ist oder sein



kann. Darüber hinaus ist die Machtanalyse ein wichtiger Schritt für jede Bewerbungs- und Kampagnenaktivität von Organisationen der Zivilgesellschaft. Im Folgenden wird ein Vorschlag gemacht, wie man Schüler\*innen bei Schulaktivitäten weiter ausgearbeitet werden kann.

### 2.3.1 Wirtschaftliche Macht

(Privatvermögen, Unternehmen, Grund- und Immobilienbesitz, Finanzen, Steueroasen). Sie kann Ursache und Wirkung von Migration zugleich sein.

Wir leben im Zeitalter der Globalisierung. Die Befürworter der Globalisierung behaupten, dass ihre größere Offenheit und Vernetzung zwischen den Ländern das Wirtschaftswachstum fördert und gut für alle ist. Wer über Globalisierung spricht, spricht oft von vier Hauptfreiheiten und wie diese Freiheiten die Länder stärker miteinander verbinden.<sup>2</sup>

- *Freiheit des Kapitalverkehrs zwischen den Ländern (Kapital ist das in Unternehmen investierte Geld): Die Menschen können in praktisch jedem Land der Welt Aktien und Anteile kaufen oder ihr Geld investieren. Das Geld bewegt sich frei und schnell zwischen den Ländern.*
- *Freier Waren- und Dienstleistungsverkehr zwischen den Ländern (Waren und Dienstleistungen sind Dinge, die wir kaufen und verkaufen): Wir sind frei, Produkte auf der ganzen Welt zu kaufen und zu verkaufen. Die Steuern auf Importe und Exporte wurden drastisch gesenkt oder ganz abgeschafft. Die heute in Läden angebotenen Waren kommen praktisch aus den unterschiedlichsten Teilen der Welt.*
- *Freiheit für Wissen und Ideen, sich zwischen den Ländern zu bewegen (Wissen und Ideen sind alles, was wir wissen): Wissen und Informationen werden durch das Internet sofort in die ganze Welt übertragen. Zum Beispiel können Wissenschaftler in einem Land fast sofort auf die Recherche von Wissenschaftler\*innen in einem anderen Land zugreifen.*
- *Die Freiheit der Arbeitskraft, sich zwischen den Ländern zu bewegen (Die Arbeitskraft ist der Mensch und die Arbeit, die er leistet): Die Menschen können nicht überall auf der Welt frei reisen, um zu leben und zu arbeiten. Die Menschen arbeiten normalerweise in dem Land, dessen Staatsbürger sie sind, oder in einem Land, in dem sie eine besondere Erlaubnis zum Leben haben. Es gibt Kontrollen an den Grenzen, um die Bewegung von Menschen zu kontrollieren.*

Einige Beispiele dafür, wie wirtschaftliche Machtverhältnisse Migration beeinflussen können:

- Einfluss auf extreme Klimabedingungen, die ländliche und städtische Gebiete beeinträchtigen und die Menschen zur Flucht auf der Suche nach Nahrung und sauberem Wasser zwingen.
- Die Ausbeutung von Land und Rohstoffen, ohne Steuern in den Ländern zu zahlen, was bedeutet, dass sie kein Budget haben, um die Zivilgesellschaft mit fairen Arbeitsbedingungen und angemessenen Wohlfahrts-, Gesundheits- und Bildungssystemen zu versorgen.
- Unterstützung von bewaffneten Konflikten, um geographische Gebiete zu kontrollieren, während die Menschen gezwungen sind, auf der Suche nach sicheren Zonen zu fliehen.

---

<sup>2</sup> Retrieved from EU funded project School for Future Youth [https://sfyouth.eu/toolkit/explore\\_global\\_issues/Refugees/Refugees-CriticalThinkingActivityAdditionalBackgroundInformation.pdf](https://sfyouth.eu/toolkit/explore_global_issues/Refugees/Refugees-CriticalThinkingActivityAdditionalBackgroundInformation.pdf)



- Vereinbarungen mit nichtdemokratischen politischen Führern zu treffen, um die Wirtschaft von Ländern und Regionen zu kontrollieren und die Mehrheit der Bevölkerung in Hunger und ohne Freiheiten zu lassen.
- Ausbeutung illegaler Migranten\*innen, die in den Ländern der nördlichen Welt unbezahlte oder schlecht bezahlte Arbeit in der Landwirtschaft und Industrie usw. verrichten.

### 2.3.2 Die Macht der Medien

(Meinungsfreiheit, Information/Fehlinformation, Propaganda, normalisierende Machtnarrative)

Das 2001 erschienene Buch *Media and Migration* zeigt drei Möglichkeiten auf, wie die Medien den Migrationsprozess beeinflussen können:<sup>3</sup>

- a) seine Rolle als Push-Faktor für die Auswanderung: Das Internet hat die Vorstellung von verschiedenen Lebensformen auf der Erde erweitert, und die Menschen haben persönliche Ambitionen, ihre Lebensbedingungen und ihre Lebensqualität zu verbessern.
- b) ihre Rolle bei der Fixierung von Stereotypen und der Mitgestaltung von Diskursen der Inklusion oder Exklusion, die das bürgerliche Handeln, aber auch die Migrationspolitik in den Aufnahmeländern beeinflussen: Heutzutage sind die Medienerzählungen über Migration recht polarisiert, entweder fördern sie Mitgefühl und Solidarität gegenüber Migranten\*innen, die an den EU-Grenzen unter Menschenrechtsverletzungen leiden; oder sie warnen vor der Invasion und ethnischen Verdrängungsprozessen durch außereuropäische Kulturen aufgrund von Migrationsmobilität.
- c) seine Rolle bei der "Schaffung und Aufrechterhaltung transnationaler Gemeinschaften, die den Migranten helfen können, sich in ihrem Exil-Land zu Hause zu fühlen, aber gleichzeitig vielleicht ihre Integrations- und Eingliederungsprozesse verlangsamen".

Einen tieferen Überblick über die Rolle des Journalismus bei der Wahrnehmung von Migration finden Sie in dem Artikel "How the media contributed to the migrant crisis" von Daniel Trilling, veröffentlicht in *The Guardian* <https://www.theguardian.com/news/2019/aug/01/media-framed-migrant-crisis-disaster-reporting>

Für die Zwecke des ODISSEU-Projekts konzentriert sich die E-Bibliothek mit realen Lebensgeschichten von Migranten neben der Nutzung von Online- und sozialen Medien auf verschiedene Verbreitungsstrategien. Einige Medien können einflussreicher sein als andere, aber unabhängig vom gewählten Medium ist das Schlüsselwort für das Erzählen von Geschichten die Emotion. Es ist wichtig, einen Eindruck zu hinterlassen und die Leute, die die Geschichte sehen oder lesen, emotional anzusprechen. Soziale Medien sind heute das weltweit am weitesten verbreitete Kommunikationsmittel. Jedes soziale Medium richtet sich an unterschiedliche Ziele, hat eine unterschiedliche Verbreitung und ein unterschiedliches Engagement der Nutzer. Soziale Medien sind für eine Vielzahl von Autoren\*innen und Zuhörer\*innen von Inhalten leicht zugänglich und können mit verschiedenen Mitteln - Videos, Fotos - erzählte Geschichten enthalten, ohne dass viel Text oder Worte verwendet werden müssen, was für diejenigen Geschichtenerzähler, die sich mit schriftlicher Kommunikation nicht

---

<sup>3</sup> [https://www.researchgate.net/publication/262257850\\_Media\\_and\\_Migration\\_Constructions\\_of\\_Mobility\\_and\\_Difference](https://www.researchgate.net/publication/262257850_Media_and_Migration_Constructions_of_Mobility_and_Difference)



allzu wohl fühlen, von Vorteil sein kann. Online- und soziale Medien können aufgrund ihrer Beschaffenheit in kurzer Zeit starke Emotionen hervorrufen - dies kann sowohl ein Pro als auch ein Kontra sein, da das Risiko eines "emotionalen Klick-Ködners" ohne wirkliche Weiterverfolgung der durch die Geschichte vermittelten Botschaft hoch sein kann.

### *2.3.3 Soziale Institutionen*

(Agenturen für soziale Dienste, Universitäten, religiöse Einrichtungen, NGO's, gemeinnützige Organisationen, Unterstützungseinrichtungen)

In den Ausreis-Ländern sind die sozialen Dienste in der Regel unzureichend. Schlechte Infrastrukturen und ein niedriges Bildungsniveau erlauben es nicht, angemessene Wohlfahrtssysteme aufzubauen, die die Lebensbedingungen der Zivilgesellschaft verbessern können.

In den Aufnahmeländern geht es bei einem der Hauptargumente populistischer Bewegungen um die Kosten für die Unterstützung und Integration von Menschen mit Migrationshintergrund. Die meisten der migrantenfeindlichen Rhetoriken basieren auf diesen Aspekten. Dennoch bietet die EU den Ländern, die Migranten aufnehmen, wirtschaftliche Unterstützung an. Die in den letzten zehn Jahren in den Ländern angebotenen Dienstleistungen haben dazu geführt, dass eine gute Anzahl qualifizierter Arbeitsplätze für die aufnehmende Gemeinschaft zur Verfügung steht.

### *2.3.4 Politische Macht*

(Vertretung von Werten, hierarchische Repräsentation, Lobbying, Stärkung der Stimme, Empowerment, Korruptionsbekämpfung)

#### *Einige relevante politische Maßnahmen*

#### **EU-Türkei Vertrag und Aktionsplan (2016)<sup>4</sup>**

In einer Bewertung des Türkei-Berichts 2015 hat das Europäische Parlament ein besonderes Interesse an der Zusammenarbeit zwischen der EU und der Türkei im Bereich der Migration gezeigt. Es begrüßte die Erklärung, erinnerte jedoch daran, dass das Outsourcing keine glaubwürdige langfristige Lösung sei, und forderte die EU-Mitgliedstaaten zu mehr Solidarität bei der Aufnahme von Flüchtlingen auf. Er betonte ebenfalls:

- Die 3 Milliarden Euro aus der "Flüchtlingsfazilität für Flüchtlinge in der Türkei" müssen für die Wiederaufnahme von Flüchtlingen verwendet werden. Die Kommission muss sicherstellen, dass die Mittel ordnungsgemäß verwendet werden und dem Europäischen Parlament (EP) regelmäßig darüber Bericht erstatten.
- Besondere Aufmerksamkeit sollte gefährdeten Gruppen wie Frauen und Kindern, insbesondere Waisen und religiösen Minderheiten wie Christen und Yaziden gewidmet werden; be-

---

<sup>4</sup><http://www.europarl.europa.eu/legislative-train/theme-towards-a-new-policy-on-migration/file-eu-turkey-state-ment-action-plan>



tont wird die dringende Notwendigkeit, gegen geschlechtsspezifische Gewalt und Missbrauch gegen Frauen und Mädchen auf den die Türkei durchquerenden Migrantenrouten vorzugehen;

- Die Europäische Kommission sollte sicherstellen, dass die Regel der Nichtzurückweisung gebührend beachtet wird.

Am 17. Dezember 2018 beschloss die Generalversammlung der Vereinten Nationen den **Global Compact on Refugees**<sup>5</sup>. Nach zwei Jahren umfassender Konsultationen unter der Leitung des UNHCR mit Mitgliedstaaten, internationalen Organisationen, Flüchtlingen, der Zivilgesellschaft, dem Privatsektor und Experten. Seine vier Hauptziele sind:

- Den Druck auf die Aufnahmeländer zu verringern;
- Die Autonomie der Flüchtlinge zu stärken;
- Erweiterung des Zugangs zu Lösungen in Kooperation mit Drittstaaten;
- Unterstützung der Bedingungen in den Herkunftsländern für eine Rückkehr in Sicherheit und Würde.

**Amnesty International 2018 Global Report** (Seite 10-13) über den Global Compact on Refugees:

Die Verpflichtungen im Bereich der Menschenrechte und des Flüchtlingsrechts fehlten im ersten Entwurf weitgehend. Selbst Fundamente wie das Prinzip der Nicht-Zurückweisung und das Recht auf Asyl wurden nicht berücksichtigt. Auch der Klimawandel als mögliche Ursache von Zwangsvertriebung wurde außen vorgelassen, und es gab wenig Raum für die Stimmen der Flüchtlinge, um sie in irgendeinem Mechanismus zu institutionalisieren. Was blieb, war eine starke Ausrichtung auf die Interessen der Staaten und gegen die Rechte der Flüchtlinge.

**Malta Erklärung**<sup>6</sup>: Vier EU Staaten (Deutschland, Frankreich, Italien und Malta) stimmten einem System zur Verteilung von Migration zu (24/09/19). Der Text der Vereinbarung wurde nicht veröffentlicht, aber folgenden Grundsätze sind im Dokument enthalten:

- "Freiwillige Rotation der Häfen", in denen Asylsuchende von Bord gehen dürfen.
- Ein weiterer Schlüsselaspekt ist, dass die Teilnahme vorerst freiwillig ist. Sobald aber Quoten vereinbart sind, "wird die Verteilung verpflichtend sein".

Eine umfassende und detaillierte Beschreibung der EU-Migrationspolitik finden Sie auf der Webseite des Rates der Europäischen Union **How the EU manages migration flows**

<https://www.consilium.europa.eu/en/policies/migratory-pressures/#>

<https://www.consilium.europa.eu/en/policies/migratory-pressures/managing-migration-flows/>

---

<sup>5</sup> <https://www.unhcr.org/the-global-compact-on-refugees.html>

<sup>6</sup> <https://www.politico.eu/article/4-eu-countries-agree-on-migration-relocation-system-malta/>  
[https://www.ceps.eu/wp-content/uploads/2019/10/PI2019\\_14\\_SCRC\\_Malta-Declaration-1.pdf](https://www.ceps.eu/wp-content/uploads/2019/10/PI2019_14_SCRC_Malta-Declaration-1.pdf)  
[https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/policies/european-agenda-migration/background-information/docs/2\\_eu\\_solidarity\\_a\\_refugee\\_relocation\\_system\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/policies/european-agenda-migration/background-information/docs/2_eu_solidarity_a_refugee_relocation_system_en.pdf) **CARDET CHECK FOR GAME** LINK

### 2.3.5 Staatliche Macht

(Gerichte, Polizei, Gefängnisse, Verwaltung der Demokratie, Delokalisierung von Diensten)

Die hohe Zahl der Migranten, die Europa zwischen 2014 und 2017 erreicht hatten, und die Bürokratie vieler EU-Länder hat das Justizsystem bei der Beurteilung, wer für internationalen Schutz qualifiziert ist oder nicht, verlangsamt. Einige Migranten warten bis zu 3 Jahre auf die Beurteilung. Dies ist ein sehr frustrierender Abschnitt im Leben der Migrant\*innen, da sie in der Ungewissheit über ihre Zukunft leben, sie können nicht arbeiten oder reisen, weil sie keine Dokumente haben.

## 3. Die Rolle der Lehrkraft in der Bildung des Global Citizens

Die Lernenden müssen flexibel, kreativ, proaktiv und kritisch denkende Teamplayer sein, um gute Global Citizens zu werden. Diese Fähigkeiten werden durch aktive Lernmethoden entwickelt. In einer solchen partizipativen Umgebung wird die Lehrkraft eher zu einem Moderator, die den Lernprozess unterstützt, anstatt ihn zu leiten. Die Lehrkraft unterstützt die Schüler\*innen bei der Bewertung von Tatsachen, beim Treffen fundierter Entscheidungen und bei der Lösung von Problemen. Die Rolle des Lehrenden verschiebt sich von der eines "Wissensvermittlers" zu dem eines "Organisatoren von Wissen".<sup>7</sup>

### 3.1 Was ist projektbasiertes Lernen?



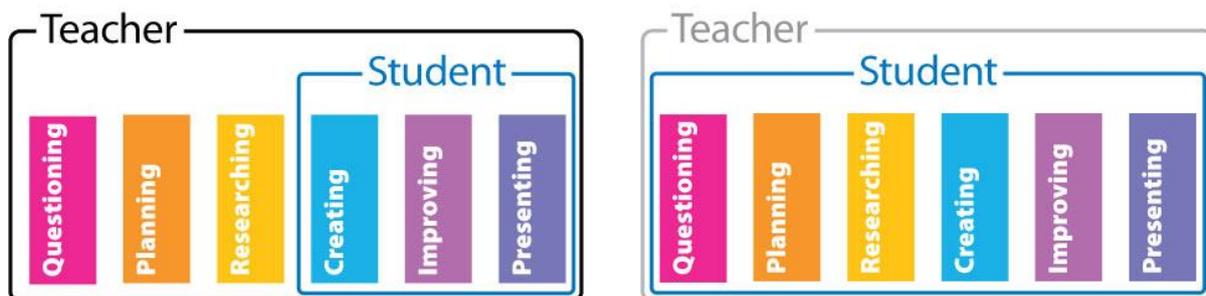
„Projektbasiertes Lernen (PBL) bedeutet nicht, etwas Neues auf den Teller zu bringen. Es geht darum, den Teller neu zu arrangieren, wobei der Schwerpunkt auf der Stimme und der Wahl der Schüler\*innen liegt.“ (John Spencer<sup>8</sup>)

Projektbasiertes Lernen (PBL) ist ein auf die Lernenden ausgerichteter und interaktiver pädagogischer Ansatz, der darauf abzielt, das Interesse der Schüler\*innen durch eingehende und langfristige Projekte zu wecken, die es ihnen ermöglichen, neue Konzepte und Fähigkeiten zu erwerben. Bei einer solchen Methodik wird der Lehrende zum Vermittler und das Lernen zu einer gemeinschaftlichen Erfahrung. Der Einsatz authentischer Projekte fördert ein vertieftes Lernen durch Zusammenarbeit und Nachforschung und gipfelt in einem Endprodukt oder einer Veranstaltung. Im Allgemeinen stellen Projekte eine Reihe von Aufgaben dar, die von einzelnen oder Gruppen von

<sup>7</sup> Oxfam – Global Citizenship in the classroom. A guide for teachers (available at: [www.oxfam.org.uk/education](http://www.oxfam.org.uk/education))

<sup>8</sup> John Spencer – Making time for Project-Based Learning - <http://www.spencerauthor.com/pbl-time/> (last consulted: November 2019)

Schüler\*innen zu Hause oder im Klassenzimmer über einen bestimmten Zeitraum hinweg durchgeführt werden können. Die Realisierung eines Projekts erfordert normalerweise die Festlegung eines bestimmten Zeitrahmens und die Definition eines Teams, das sich um die relevanten Aktivitäten kümmert muss, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. In diesem Prozess bereiten die Lehrenden die frühen Phasen des Untersuchungsprozesses vor, wobei die Schüler\*innen erst zu einem späteren Zeitpunkt einbezogen werden. PBL bezieht die Lehrenden in den gesamten Prozess ein. Sie denken über das Thema der Untersuchung nach und stellen es in Frage, sie stellen kritische Fragen zum Thema, die sich in das Hauptziel ihres Lernprozesses übersetzen lassen. Dann planen sie konkrete Aktivitäten und Aktionen, um ihre Fragen zu beantworten.



Projekte durchführen (left) vs Project-Based Learning (right): Der Einsatz von Lernenden und Lehrenden  
(Source: <http://thoughtfullearning.com/node/2481>)

Schüler\*innen, die in einer PBL-Umgebung lernen, neigen dazu, die Schule zu genießen, eine aktive Rolle in ihrem eigenen Lernen zu übernehmen und Konzepte auf tiefe und dauerhafte Weise zu verinnerlichen. Eine PBL-Umgebung scheint für Schüler\*innen auf verschiedenen Schulstufen und mit unterschiedlichen Lernfähigkeiten vorteilhaft zu sein. Die Methodik bietet den Schüler\*innen tatsächlich die Möglichkeit, eine praktische Rolle im Lernprozess zu übernehmen, und ermöglicht es ihnen, ihre Stärken zu nutzen, um jede Herausforderung, die sich ihnen stellt, zu kompensieren. Eine PBL-Umgebung ist eine sehr integrative Umgebung, in der alle Schüler\*innen erfolgreich sein können.

### 3.1.1 Entwicklung von projektbasierten Lernerfahrungen

Um PBL-Erfahrungen zu entwickeln, sollten die Lehrkräfte größere Konzepte und Ideen in die Projekte mit einbeziehen. Sie sollen darüber hinaus reflektieren, wie das Projekt die Schüler\*innen bei der Erforschung dieser Konzepte und Ideen unterstützen kann. Der Schüler/die Schülerin sollte jedoch in der Lage sein, sich mit den Fragen und Herausforderungen, die das Projekt angehen soll, auseinanderzusetzen. Wenn es nicht gelingt, eine solche Beziehung herzustellen, kann dies zur Entmutigung und zum Verlust des Interesses des Lernenden führen.

Peggy Ertmer, eine PBL-Pädagogin und Autorin, identifiziert fünf Schlüsselkomponenten für die Entwicklung und Implementierung von PBL im Klassenzimmer.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> <https://www.edutopia.org/video/5-keys-rigorous-project-based-learning> (last consulted: November 2019)



1. **Verbindung mit weltweiten Problemen.** Präsentieren Sie den Schüler\*innen ein nachvollziehbare Problemstellung, das die Schüler\*innen auch in ihrem Alltag mittelbar erleben können.
2. **Der Kern des Lernens.** Laden Sie sie ein, durch Gruppen- oder Einzelarbeit eine Lösung für das vorgestellte Problem zu finden. Während dieser Phase sollte der größte Teil des Lernprozesses stattfinden.
3. **Zusammenarbeit strukturieren.** Wenn die Schüler\*innen in Gruppen arbeiten, erlauben Sie ihnen, sich gegenseitig Aufgaben zuzuweisen. Geben Sie ihnen Regeln für die Zusammenarbeit und bestimmte Rollen (Forschung, Theorieentwicklung, Präsentation der Lösung).
4. **Schüler\*innen am Steuer.** Das Projekt soll unter der Kontrolle der Lernenden stehen. Die Lehrenden stellen den Schüler\*innen lediglich Richtlinien und Strukturen zur Verfügung, in denen sie arbeiten können, überlassen ihnen aber, eine Lösung für das Problem zu finden und den besten Weg zu finden, es dem Rest der Klasse zu präsentieren.
5. **Multifaktoriale Bewertung.** Die Lehrkraft begleitet die Arbeit der Schüler\*innen ständig, um sicherzustellen, dass die Projekte umgesetzt werden und alle aktiv beteiligt sind. Die Lehrkraft sollte Fragen zur Rolle der Schüler\*innen bei den Aufgaben und auch zu den entwickelten Theorien und Materialien stellen. So kann die Lehrkraft die Schüler\*innen ganzheitlich beurteilen und sicherstellen, dass sie mit dem Projekt Schritt halten.

### 3.1.2 Problembasiertes Lernen und Zwangsmigration

*"Der Mann, der zu meiner Mittelschulklasse sprach, ein syrischer Flüchtling, saß an einem Ende des Konferenztisches. Sieben Mittelschüler im Alter von 10 bis 14 Jahren hatten ihre roten Notizbücher geöffnet, vergaßen aber, parallel zur Geschichte Notizen zu machen. Sie werden sich sicherlich trotzdem erinnern". (Jim Shapiro, Berkeley Carroll School, Middle School Director, Debate Coach)*

#### Quellen

- Storytelling - The Human Superpower  
[https://www.youtube.com/watch?v=xbq\\_1KTTZrQ](https://www.youtube.com/watch?v=xbq_1KTTZrQ)
- Immigration and Project-Based Learning, Jim Shapiro - <https://medium.com/@worldleaderschool/immigration-and-project-based-learning-4556b0c9b65c>
- An approach to teaching migration - <https://hackthecurriculum.wordpress.com/2016/03/30/an-approach-to-teaching-migration/>
- PBL on migration - <https://geographyiseasy.wordpress.com/pbl-on-migration/>
- Immigration in the 21st century - [https://go.penpalschools.com/topics/immigration-in-the-21st-century?utm\\_source=blog&utm\\_campaign=penpalstars\\_immigration\\_cassandra&utm\\_content=projectpage](https://go.penpalschools.com/topics/immigration-in-the-21st-century?utm_source=blog&utm_campaign=penpalstars_immigration_cassandra&utm_content=projectpage)
- 6 Steps to Designing PBL: Immigration and The DNA Project - <https://www.scholastic.com/teachers/blog-posts/shari-edwards/6-steps-designing-pbl-immigration-and-dna-project/>

## 4. Forschung

Die Analyse und Beobachtung von Medienbeiträgen ist das einfachste Mittel, um das Phänomen der Migration zu verstehen. Für Lehrkraft und Lernende ist die Analyse der Medien das wichtigste Mittel, um die Rolle der Migration, ihre Auswirkungen und sogar die Bildung von Einstellungen und Verhaltensweisen im Zusammenhang mit dem Phänomen der Migration zu verstehen.

Die Quellen sind vielfältig: Internationale Organisationen (UNO-Hochkommissar für Flüchtlinge, Internationale Organisation für Migration), europäische Institutionen (Frontex, Eurostat, Eurobarometer) oder nationale Einrichtungen (Grenzpolizei, Bundesamt für Flüchtlinge und Migration) sind operative, genaue und konstante Informationsquellen über das Phänomen der Migration. Die Informationen werden häufig in Form von tabellarischen Datenbanken dargestellt. Daten, die in einem kontinuierlichen und aggregierten Fluss in öffentlich zugänglichen Datenbanken geliefert werden, dienen sowohl der aktuellen Lagebeschreibung, als auch der Bereitstellung von Informationslösungen zur Analyse und Visualisierung.

Ebenso wichtig für die Beobachtung des Migrationsphänomens, aber viel schwieriger zu identifizieren, zu validieren und zu nutzen sind offene Quellen und Informationen, die in den Medien und sozialen Medien (nationale Tageszeitungen/Profilzeitschriften; Radio/TV/Presseagenturen; Quellen in sozialen Medien) verbreitet werden.

Am einfachsten zu beschaffen, aber ebenso wichtig wie die anderen Datenkategorien sind die Informationen, die im öffentlichen Kreislauf von Institutionen - Staatschefs und europäische oder internationale Organisationen, Regierungsbeamte - oder Vertretern von Medienexperten bei der Untersuchung von Migrationsfragen zur Verfügung stehen. Ihre Bedeutung liegt darin, dass sie konkrete Politiken und Maßnahmen zur Bewältigung des Phänomens aufzeigen, künftige Aktionen angeben oder Schätzungen zur Entwicklung von Problemen liefern.

Die wichtigste Art ihrer strukturierten Verwertung ist die Analyse der Inhalte. Die Inhaltsanalyse ist eine Forschungstechnik, die auf die objektive, systematische und quantitative Beschreibung des manifesten Inhalts der Quelle abzielt (Wimmer and Dominick, 2010, p. 157).

Die Inhaltsanalyse ist die bekannteste technische Analyse von Sekundärdaten aus schriftlichen, akustischen, visuellen oder audiovisuellen Dokumenten zur Freigabe von Informationen (Zeitungen, Bücher, Fernsehsendungen). Diese Technik dient zur quantitativen oder qualitativen Stichprobennahme: Dokumente werden untersucht, um Berechnungen oder Interpretationen vorzunehmen. Mit anderen Worten, wir verwenden diese Datenerhebungstechnik, wenn es sich bei der Fragestellung um Dokumente handelt (schriftliche, mündliche, visuelle oder audiovisuelle Phrasen), deren Bedeutung wir entschlüsseln, verstehen (qualitative Stichprobenziehung) oder vergleichen wollen (quantitative Stichprobenziehung).

Die inhaltliche Analyse der Medien im Zusammenhang mit der Migration zielt darauf ab, die in verschiedenen Medienquellen dargestellten Informationen zu analysieren. Obwohl der erklärte Zweck der Veröffentlichungen die Information ist, filtern die Medien die Informationen, indem sie sie in Übereinstimmung mit dem Prinzip der Aufwandsminimierung bringen (Stanciugelu, 2018).



Die Merkmale der Inhaltsanalyse sind: Objektivität; systematischer Charakter (die Botschaften werden nach einer expliziten und konsequent angewandten Regel ausgewählt); quantitativer Charakter (Zweck der Inhaltsanalyse ist es, das Vorkommen von Schlüsselwörtern zu identifizieren und zu zählen, die dem Migrationsfeld entsprechen).

Die Vorteile der Inhaltsanalyse sind: Strenge, relativ geringer Aufwand, Zugänglichkeit des Analysematerials. Es ist wichtig, das Analyseraster objektiv zu erstellen, um die Einstellungen, Werte und Absichten des Autors des Dokuments richtig zu interpretieren

Die Schritte der Inhaltsanalyse sind:

- a) *Die Häufigkeitsanalyse* ist nützlich, um das Interesse zu bestimmen, das die Medien diesem Thema entgegenbringen (sie beantwortet einige Fragen, wie z.B: "Wie oft kommt das Wort Migration/Migration/Migration/Zwangsmigration in einem Text vor" oder "Wie viele Zeitungsartikel befassen sich mit Migrationsfragen").
- b) Die *Gültigkeitsanalyse* impliziert, dass in einem Text der Kontrast zwischen Pro und Kontra, der unterschiedliche Grad an Positivität oder Negativität gegenüber Fragen der Migration identifiziert wird.
- c) Die *Intensitätsanalyse* bewertet die Texte, in denen Migrationsfragen, Kommentare, Bilder und andere Variablen (Positionierung in der Zeitung, Art des Materials, des Artikels oder der Nachricht, Vorhandensein oder Nichtvorhandensein von Fotos) analysiert werden.
- d) *Die Quotenanalyse* zielt darauf ab, ob ein bestimmtes Thema eine konstante Haltung der Medien hervorruft (häufige und konstante Assoziation eines Themas oder einer Persönlichkeit mit bestimmten Meinungen, Einstellungen zur Migration)
- e) *Die Computeranalyse* ermöglicht die Erstellung von Datenbanken, ihre Verarbeitung und Durchführung von mittel- und langfristigen Analysen sowie die Gestaltung von Kommunikationsstrategien im Bereich der Migration.
- f) Die Inhaltsanalyse kann durch zwei Arten von Daten erreicht werden: quantitativ (statistische Analyse von Informationen, Zählhäufigkeit) und qualitativ (werden zum Verständnis von Bedeutungen, Attitüden und Verhaltensweisen analysiert).

Die Schritte der Medienanalyse zur Migration sind:

- a) *Festlegung der Analysekatoren* ("Welche Kategorie von Informationen wird analysiert?", "Was ist die Quelle der Informationen?"): die zum Thema Migration geäußerten Meinungen; die verwendeten Argumente; die Richtung der Kommunikation: positiv, negativ oder neutral; die Herkunft der Texte über Migration: Diskurs, lokale, nationale oder internationale Überschriften);
- b) *Festlegung der Schlüsselwörter oder Symbole*, des Themas (ein signifikantes Fragment, das dem Thema der Migration entspricht, aus einem Buch, Artikel, einer Rede), des Kontextes (positive, negative oder neutrale Ausrichtung des Textes). Sie quantifiziert den Raum (Anzahl der Absätze, Reihen, Zentimeter) und die Zeit (Länge der Aufnahme). Nach Royce Songleton bezieht sich die Quantifizierung in der Inhaltsanalyse auf vier Zählssysteme: Messung von Zeit und Raum, Auftreten/Nichtauftreten von Analysekatoren, Häufigkeit und Intensität (Einstellungen, Überzeugungen und soziale Werte) (Chelcea, 2001, S. 224).

- c) *Das Abfrage von Informationen und deren Systematisierung* (Erstellung von Tabellen, in denen die Analysekategorien, Schlüsselwörter usw. in systematisierter Form vermerkt sind).

Die Inhaltsanalyse erleichtert die Durchführung anderer Arten von Analysen: Analyse von Textelementen, Bewertung des Herausgebers und Bewertung der Rezeption (Tabelle 1).

**Tabelle 1. Formen der Analyse**

<b>Formen der Analyse</b>	<b>Varianten</b>	<b>Aussagekraft</b>
<b>Die Analyse von Textelementen</b>	Studie einer Entwicklungstendenz	Ein Vergleich der Texte, die derselbe Autor zu unterschiedlichen Zeitpunkten veröffentlicht hat (positive, negative oder neutral Einstellungen zu einem Thema im Umfeld der Migration)
	Die Quotenanalyse	Eine Untersuchung der Elemente eines Texts (die Häufigkeit von Schlüsselwörtern in dem zu analysierenden Text)
	Haltungsanalyse	Die Bewertung, mit der eine Zeitung das Thema Migration behandelt, je nach der für die Präsentation gewählten Haltung: neutral, bewertend-positiv, bewertend-kritisch)
<b>Die Bewertung des Autors, seiner Motive und Konzepte</b>	Das representative Model	Gleichsetzung des Inhalts mit der Intention des Textes (der Text wird als getreue Veranschaulichung der Absichten des Autors betrachtet)
	Das instrumentelle Model	Ermöglicht es die Argumentation und Stilmittel des Autors zu analysieren, die die emotionale Botschaft des Textes bestimmen
<b>Die Bewertung der Rezeption</b>		Bestimmung der Reaktionen derer, die diejenigen Quellen analysiert und normativ kommentiert haben

Es ist offensichtlich, dass eine gründliche Analyse der Texte zur Migration und die Anwendung der Inhaltsanalyse zu einem guten Verständnis des Phänomens der Migration führen kann. Ergänzt durch andere Arten von Forschung kann sie eine solide Grundlage für spezialisierte Institutionen sein, um Strategien für das Management von Migrationsbewegungen zu skizzieren.

## Quellen

- Chelcea, S., 2001. *Tehnici de cercetare sociologică*. Bucharest: Editura Facultății de Comunicareși Relații Publice SNSPA.
- Chouliaraki, L., Georgiou, M. and Zaborowski, R., 2015. *The European migration crisis and the media. A cross – European press content analysis*. [online] Available at: <<http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/media-and-migration/Migration-and-media-report-FINAL-June17.pdf>>.
- Fifoiu, D., 2017. Illegal migration – a view of opened sources (Migrația ilegală – o privire din surse deschise). *Intelligence Journal*, 2 June 2017 [online] Available at: <<https://intelligence.sri.ro/migratia-ilegala-o-privire-din-surse-deschise/>>.
- Neuman, L., 2011. *Social Research Methods. Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson.
- Stanciugelu, I., 2018. *Analiza mass-media, de la metodologie la practica relatiilor publice*. [online] Available at: <<http://www.scribub.com/sociologie/resurse-umane/ANALIZA-MASSMEDIA-DE-LA-METODO121411510.php>>.
- Wimmer, R. and Dominick, J., 2010. *Mass Media Research: An Introduction*. Wadsworth Cengage Learning.

## 5. Storytelling

Das Geschichtenerzählen hat in der Menschheit eine lange Tradition. Die Gründe, warum Menschen Geschichten erzählen, sind vielfältig: zur Wissensvermittlung, zur Unterhaltung, zur Bewahrung von kulturellen Tradition. Heute sprechen wir von digitalem Geschichtenerzählen, wenn Geschichten durch multimediale Elemente wie Bilder, Audiosequenzen oder Videos dargestellt werden.

### Was ist Storytelling?

*“In seiner grundlegendsten Form ist das Geschichtenerzählen ein Prozess, bei dem eine Person (der Erzähler) unter Verwendung von Stimmgebung, Erzählstruktur und geistigen Bildern mit dem Publikum kommuniziert, das ebenfalls geistige Vorstellungen verwendet und seinerseits in einem fortlaufenden Kommunikationszyklus hauptsächlich durch Körpersprache und Gesichtsausdruck mit dem Erzähler kommuniziert.”*  
(Roney 1996)

### Zitate über das Wesen des Geschichtenerzählens

- “Sagen Sie mir die Fakten, und ich werde lernen. Sagen Sie mir die Wahrheit, und ich werde glauben. Aber erzählen Sie mir eine Geschichte, und sie wird für immer im Herzen leben..” – *Sprichwort amerikanischer Ureinwohner*
- “Geschichten sind motivierend, herausfordernd und lustig und können helfen, eine positive Einstellung zu entwickeln. Sie können den Wunsch wecken, weiter zu lernen (...) Geschichten im Unterricht zu hören, ist eine soziale Erfahrung. Das Erzählen von Geschichten provoziert eine gemeinsame Reaktion von Lachen, Traurigkeit, Aufregung und Vorfreude, die angenehm ist und dazu beitragen kann, Vertrauen aufzubauen und die soziale und emotionale Entwicklung zu fördern.” *Brewster, J. and Ellis, G. with Girard, D. (2002), p.186*
- “Wir können den Menschen abstrakte Regeln nennen, die wir aus früheren Erfahrungen abgeleitet haben, aber es ist sehr schwierig für andere Menschen, aus ihnen zu lernen. Wir haben Schwierigkeiten, uns an solche Abstraktionen zu erinnern, aber es fällt uns leicht, uns an eine gute Geschichte erinnern. Geschichten machen frühere Erfahrungen lebendig. Geschichten machen die Ereignisse in der Erinnerung für andere und für uns selbst Erinnerungswürdig. Das ist einer der Gründe, warum Menschen gerne Geschichten erzählen.” *Roger C. Shank, from Tell Me A Story*
- “Gute Geschichten überraschen uns. Sie bringen uns zum Nachdenken und Fühlen. Sie bleiben uns im Gedächtnis haften und helfen, uns an Ideen und Konzepte so zu erinnern, wie es eine mit Balkendiagrammen vollgestopfte PowerPoint-Präsentation niemals vermag.” - *Joe Lazauskas and Shane Snow, The Storytelling Edge*

### 5.1 Die Entwicklung von Konzepten durch Storytelling

Das Geschichtenerzählen wird auf vielen Ebenen in der Bildung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen eingesetzt. Es kann aus zwei verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Geschichten als:

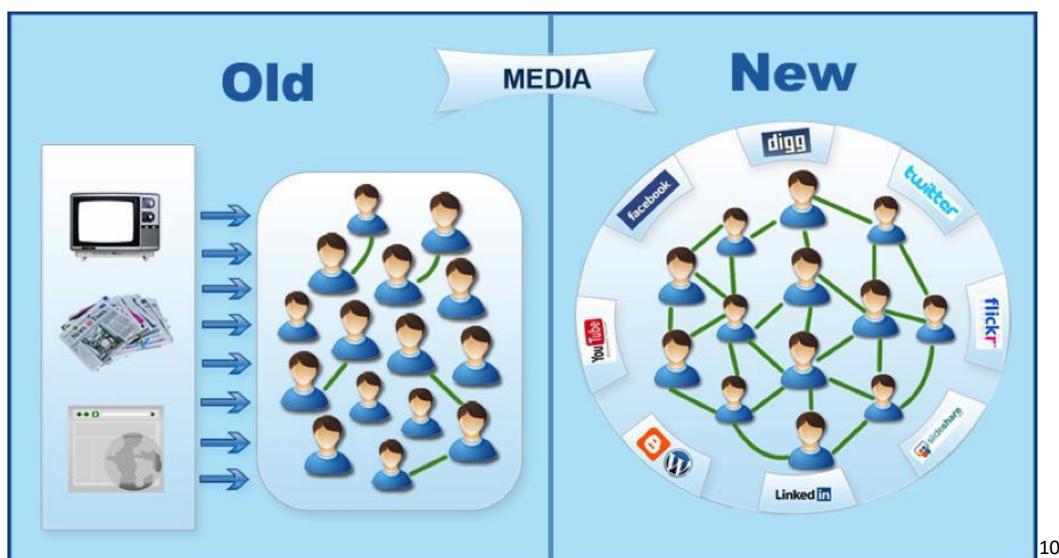
- **Produkt** und **Lehrmethode** - als eine Geschichte, die von den Lehrenden genutzt werden kann, um Wissen, Ideen, Ethik und Werte an die Lernenden weiterzugeben;
- **Prozess** und **Lernmethode**, bei der die Lernenden auf kreative Weise eine bestimmte Geschichte kreieren und sie den Empfänger\*innen zur Verfügung stellen sollen.

So kann das Erzählen von Geschichten den Unterricht verbessern, indem es die Themen lebendiger und interessanter macht. Durch den Einsatz verschiedener Medien kann es zu einem tieferen Verständnis beitragen. Untersuchungen zeigen, dass die Anwendung des digitalen Geschichtenerzählens im Lehrprozess die Beteiligung der Schüler\*innen und ihr Interesse an den Unterrichtsinhalten deutlich erhöht.

Die Themen des digitalen Geschichtenerzählens werden oft in drei Kategorien unterteilt:

- 1) persönliche Geschichten über bestimmte **Lebensereignisse** oder **Erfahrungen**,
- 2) Geschichten, die **informieren** oder **anleiten** und z.B. den Schüler\*innen helfen, ein bestimmtes Thema besser zu verstehen,
- 3) Geschichten, die **historische Ereignisse** (nicht nur aus einer persönlichen Perspektive) untersuchen.

Die Art und Weise, wie wir Geschichten erzählen, hat sich in den letzten 30 Jahren stark verändert. Mit der Entwicklung des Internets konnten sich immer mehr Menschen Gehör verschaffen. Die digitalen Technologien verwischten auch die Grenzen zwischen Produzenten und Konsumenten von Geschichten.



10

### 5.1.1 Wie man als Lehrende Storytelling benutzen kann

Ziel ist es, die Schüler\*innen in die Rolle eines Autors und Verfassers einer Erzählung zu versetzen. Das Erzählen von Geschichten hilft, eine Reihe von Kompetenzen zu entwickeln, die für ein effektives Funktionieren in der modernen Gesellschaft unerlässlich sind.

Geschichten...<sup>11</sup>

- Fördern ein Gefühl des Wohlsens und der Entspannung
- Erhöhen die Bereitschaft der Schüler\*innen, ihre Gedanken und Gefühle zu kommunizieren

<sup>10</sup> <https://de.slideshare.net/Debask/social-media-101-understanding-social-media-channels-demographics-and-usage>

<sup>11</sup> <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>



- Ermutigen zur aktiven Teilnahme
- Erhöhen die sprachliche Sicherheit und Professionalität
- Ermutigen die Lernenden, ihre Vorstellungskraft und Kreativität zu benutzen
- Verbessern die Kooperation zwischen den Schüler\*innen
- Verbessern die Fähigkeit zuzuhören

### 5.1.2 Storytelling und interkulturelle Verständigung

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, wie das Erzählen von Geschichten das interkulturelle Verständnis und die Kommunikation verbessern kann. Geschichten...<sup>12</sup>

- Erlauben, die eigenen kulturellen Wurzeln zu erforschen
- Ermöglichen, andere Kulturen zu erfahren
- Befähigen, sich in unbekannte Personen, Orte und Situationen zu versetzen
- Eröffnen, Einsicht in unterschiedliche Bräuche und Werte
- Helfen zu verstehen, welches Wissen allen Menschen und Kulturen gemein ist
- Ermöglichen, Einblicke in universelle Lebenserfahrungen
- Helfen, über neue Ideen nachzudenken
- Offenlegen von Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen den Kulturen der Welt

## 5.2 Bewertungsmethoden von Storytelling

Wie Ohler (2013)<sup>13</sup> festgestellt hat, sollten Lehrer\*innen folgende Aspekte bei der Bewertung von Geschichten beachten:

- **Klare Ziele setzen.** Wenn Schüler\*innen eine schriftliche, klassische Arbeit vorbereiten, können sie sie stets anhand der Qualität des Geschriebenen beurteilen, ob sie viel oder wenig über das Thema wissen. Wenn sich jedoch Schüler\*innen mit neuen Medien wie digitale Geschichten beschäftigen, fällt es den Lehrenden oft schwer, jene Arbeit mit den neuen Medien zu beurteilen, weil es dort mehr Elemente gibt, die zur Bewertung herangezogen werden müssen. Um diese Bewertungssituation zu erleichtern, kann man Ziele für die Schüler\*innen aufstellen. Haben die Schüler\*innen die Ziele des Projekts gemeistert?
- **Alles bewerten.** Die finale Geschichte ist nur die Spitze des Eisbergs. Die Vorbereitung einer digitalen Geschichte umfasst das Schreiben, die Erstellung von Kunstwerken, die Vorbereitung von Planungsunterlagen und eine Reihe anderer Aktivitäten, die greifbare, beurteilbare Artefakte hervorbringen, die an eine Reihe von Wissen, Literatur und Fertigkeitsbereichen bedürfen. Eine digitale Geschichte ist buchstäblich ein Portfolio für sich selbst, also versuchen Sie, so viel wie möglich des gesamten Arbeitsprozesses zu beurteilen.
- **Den Prozess bewerten.** Haben die Schüler\*innen gut geplant? Haben sie gut in Gruppen gearbeitet? Vieles von dem, was vom digitalen Geschichtenerzählen auf andere Aktivitäten, mediale und nicht-mediale, übertragbar ist, konzentriert sich auf Planungsfähigkeiten.

---

<sup>12</sup> <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>

<sup>13</sup> <http://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>

- **Selbstbewertung und Peer-Review einbeziehen.** Schließen Sie diese ein, wann immer dies möglich und angemessen ist. Die Medienentwicklung beruht auf Risikobereitschaft und ehrlicher Selbsteinschätzung des Ergebnisses. Sie ist auch auf eine Gemeinschaft von Lernenden angewiesen, die ihre Fähigkeiten und Einsichten weitergeben.

## Quellen

- Storytelling - The Human Superpower [https://www.youtube.com/watch?v=xbq\\_1KTTzrQ](https://www.youtube.com/watch?v=xbq_1KTTzrQ)
- How to Tell a Story <https://www.nytimes.com/guides/smarterliving/how-to-tell-a-good-story>
- Structuring a screenplay. Learn how to effectively plot and structure a story. <https://bit.ly/2LpRWJg>
- Handpicked list of tools and resources to help you build your digital story <https://tools.hackastory.com/>
- 18 Free Digital Storytelling Tools For Teachers And Students <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- Brewster, J. and Ellis, G. with Girard, D. (2002): The Primary English Teacher's Guide. New Edition. Harlow: Pearson Education, S. 186 f
- Roney, R. Craig (1996) Storytelling in the Classroom: Some Theoretical Thoughts. In Storytelling World, Winter/Spring, 1996, Page 8.

## 6. Die Entwicklung einer Geschichte

**Instructional Design (ID)**, auch bekannt als **Instructional Systems Design (ISD)**, ist die Praxis der systematischen Gestaltung, Entwicklung und Bereitstellung von Lehrprodukten und -erfahrungen, sowohl digitaler als auch physischer Art, in konsistenter und zuverlässiger Weise im Hinblick auf einen effizienten, effektiven, ansprechenden, engagierten und inspirierenden Wissenserwerb.<sup>14</sup>



Laut Branch & Kopcha soll "das Instruktionsdesign ein iterativer Prozess der Ergebnisplanung, der Auswahl effektiver Strategien und relevanter Technologien für das Lehren und Lernen und der Identifizierung von Bildungsmedien und der Leistungsmessung sein" (p. 77).

Unter Berücksichtigung dieser Charakteristika haben die Projektpartner\*innen diesen Prozess bei der Entwicklung der Storyboards des Online-Spiels umgesetzt. Gleichzeitig würden wir Ihnen raten, ebenso dieses Schemata für Ihre eigenen Medienentwürfe und Geschichten zu verwenden.

Nach Branch und Merrill (2002) gibt es mehrere Merkmale, die in allen Modellen vorhanden sein sollten: **Instructional Design...**

- Ist auf die Lernenden zentriert: Die Lernenden und ihre Leistung stehen im Vordergrund;
- Ist zielorientiert: Gut definierte Ziele sind essentiell;
- Ist auf die Realität fokussiert: Es soll den Lernenden helfen, ein Verhalten zu entwickeln, das der Realität angebracht ist;
- Fokussiert auf Ergebnisse, die in valide und zuverlässig bewertet werden können. Derartige Messinstrumente zu entwickeln, ist sehr wichtig;
- Ist empirisch: Daten sind das Herzstück dieses Prozesses;
- Ist ein gemeinschaftliches Ergebnis. Dieser Prozess erfordert Teamarbeit.<sup>15</sup>

Es stehen zahlreiche Modelle für die Unterrichtsgestaltung zur Verfügung. Die allgemein akzeptierten Designmodelle sind:

- ADDIE
- Dick and Carey
- Assure
- Backward Design (Understanding by Design)
- Kemp Design Model
- The Kirkpatrick Model
- Gerlach-Ely Model
- TPACK

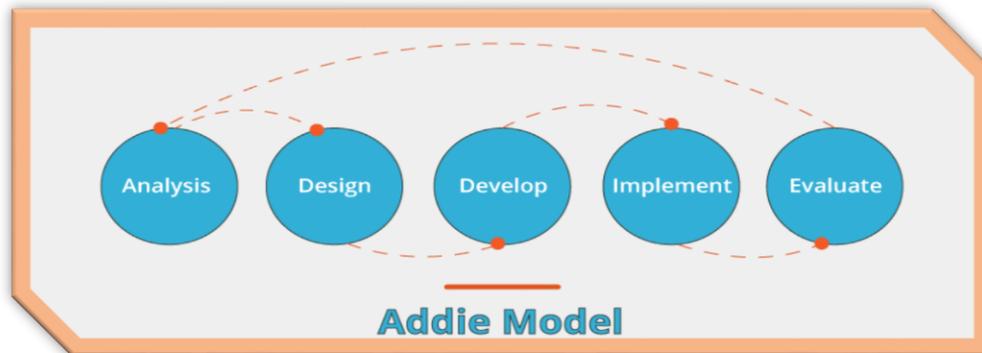
---

<sup>14</sup> Instructional Design, available at: [https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design) (Accessed 12<sup>th</sup> November 2019)

<sup>15</sup> Kurt, S. "Instructional Design Models and Theories," in *Educational Technology*, December 9, 2015. Available at: <https://educationaltechnology.net/instructional-design-models-and-theories/> (Accessed 12<sup>th</sup> November 2019)

## 6.1 Das ADDIE Modell

Das Addie-Modell ist eine Methodik für die Unterrichtsgestaltung, die dazu dient, die Produktion der Bildungsinhalte zu organisieren und zu rationalisieren. Das in den 1970er Jahren entwickelte ADDIE-Modell ist immer noch das am häufigsten verwendete Modell für das Unterrichtsdesign.



Quelle: <https://www.cleanpng.com/png-addie-model-instructional-design-learning-logo-2469621/download-png.html>

### 6.1.1 Analyse<sup>16</sup>



Die Analysephase kann als "Zielformulierung" betrachtet werden. Damit soll sichergestellt werden, dass das, was die Schüler\*innen bereits wissen, nicht unnötig wiederholt wird und der Schwerpunkt stattdessen auf Themen gelegt wird, die die Schüler\*innen noch erforschen und lernen müssen. Mehrere Schlüsselkomponenten sollen genutzt werden, um sicherzustellen, dass die Analyse gründlich ist. Es sollen Kurstexte und -dokumente, Lehrpläne und das Internet eingesetzt werden. Mit Hilfe von Online-Materialien wie z.B. Web-Kursen kann eine Struktur als primärer Leitfaden für den Lehrplan festgelegt werden. In der Analysephase werden in der Regel die folgenden Themen und Fragen behandelt:

- Was ist der durchschnittliche Hintergrund der Lernenden?
- Was müssen die Lernenden am Ende des Unterrichts erreicht haben? Was sind die Bedürfnisse der Lernenden?
- Was wird in Bezug auf Fertigkeiten, Intelligenz, Perspektiven und physische/psychologische Reaktionsfähigkeit benötigt? Was sind die gewünschten Lernergebnisse in Bezug auf Wissen, Fertigkeiten, Attitüden, Verhalten usw.?
- Die Bestimmung der populären Methoden, die um das Thema herum eingesetzt werden, und Einbezug dessen, was entwickelt und verbessert werden muss. Überprüfung der vorhandenen Unterrichtsstrategien. Sind sie angemessen? Welche Aspekte müssen hinzugefügt, geklärt und verbessert werden?
- Festlegung der Zielvorgaben des Projekts. Auf welche Unterrichtsziele konzentriert sich das Projekt?
- Bestimmung der verschiedenen Optionen, die in Bezug auf die Lernumgebung zur Verfügung stehen. Welches ist die günstigste Lernumgebung? Eine Kombination aus persönlichen oder

<sup>16</sup> Kurt, S. "ADDIE Model: Instructional Design," in *Educational Technology*, August 29, 2017, available at: <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/> (Accessed 12th November 2019)

online Diskussionen? Was sind die Vor- und Nachteile von Online- und Klassenzimmer-Studien? Entscheidet man sich für Online- oder Präsenzveranstaltungen oder eine Mischung aus beidem? Wenn Online-Lernen bevorzugt wird, worin besteht dann der Unterschied zwischen klassenraum- und webbasiertem Lernen?

- Bestimmung der limitierenden Faktoren für das Gesamtziel des Projekts. Welche limitierenden Faktoren gibt es in Bezug auf Ressourcen, einschließlich technischer, zeitlicher, personeller, und finanzieller Faktoren?

### Analyse im Rahmen des ODISSEU-Projekts

Die Forschungsziele waren:

- die Bedürfnisse unserer Zuhörer zu verstehen, um wirksame Instrumente für sie zu entwickeln;
- Verstehen, wie unsere verschiedenen Länderkontexte miteinander und länderübergreifend in der EU zusammenhängen, da die ODISSEU-Ergebnisse transversal anwendbar sein müssen;
- gemeinsame praktikable Prinzipien und Methoden finden, die auf der Synthese der identifizierten Gemeinsamkeiten und der kontextuellen Unterschiede basieren. Digitale Bildungspolitik und -praktiken für das Lehren und Lernen zu Migrationsfragen in Schulen

Die kombinierte Forschungsmethode bestand aus:

- (1) eine von allen Partnerorganisationen im Rahmen von Literaturrecherche durchgeführte Schreibtischstudie;
- (2) einer feldbasierter Forschung, die in allen Partnerorganisationen durch Fokusgruppen durchgeführt wird.

Der Forschungsbericht stellt die Ergebnisse vor, die daraus gewonnen wurden:

- 1) die Untersuchung der Lern- und Ausbildungsbedürfnisse sowohl der Lehrkräfte als auch der Bildungsakteure in Bezug auf die Möglichkeiten, junge Menschen in eine informierte Diskussion über Migration und Asyl einzubeziehen;
- 2) die Literaturrecherche zu pädagogischen Modellen zur Förderung von Asylsuchenden und zivilgesellschaftlichem Engagement von Flüchtlingen mit dem Einsatz von Spielen in formalen und informellen Lernumgebungen, um eine eingehende Analyse und Bewertung der bestehenden Spiele vorzunehmen.

Weitere Informationen über die Ergebnisse finden Sie unter: <https://odisseu-project.eu/en/learning-materials/other-project-outputs>

### 6.1.2 Entwurf



In dieser Phase werden alle Ziele, die Instrumente zur Leistungsmessung, verschiedene Tests, die Analyse der Themen, die Planung und die Ressourcen festgelegt. In der Entwurfsphase liegt der Schwerpunkt auf den Lernzielen, dem Inhalt, der Fachanalyse, der Übung, der Unterrichtsplanung, den verwendeten Bewertungsinstrumenten und der Medienauswahl. Die Vorgehensweise in dieser Phase sollte systematisch sein, mit einem logischen, geordneten Prozess der Identifizierung, Entwicklung und Evaluierung von geplanten Strategien, die auf die Erreichung der Projektziele abzielen.



Sie sollte einem sehr spezifischen Regelwerk folgen, und jedes Element des Unterrichtsentwurfsplans muss mit Liebe zum Detail ausgeführt werden. Die Liebe zum Detail ist entscheidend für den Erfolg der Entwurfsphase. Dieser systematische Ansatz stellt sicher, dass sich alles in eine rationale und geplante Strategie einfügt.

*In dieser Phase wird Folgendes festgelegt, um die Relevanz und Qualität der entwickelten Ressourcen sicherzustellen:*

- Verschiedene Arten von Medien, die verwendet werden sollen. Audio, Video und Grafik sind Paradebeispiele. Werden Ressourcen von Dritten genutzt oder werden eigene Ressourcen geschaffen? Werden Lehr- und Lernmaterialien erstellt?
- Es sind verschiedene Ressourcen vorhanden, die für die Durchführung des Projekts erforderlich sind. Welche Ressourcen stehen für die Durchführung des Projekts zur Verfügung?
- Niveau und Arten von Aktivitäten, die während der Studie generiert werden sollen. Wird es kollaborativ, interaktiv oder auf individueller Ebene stattfinden?
- Wie werden die verschiedenen Teile des Projekts unter Verwendung eines lehrerspezifischen Ansatzes umgesetzt (d.h. behavioristisch, konstruktivistisch, etc.?)
- Zeitrahmen für jede Aktivität. Wie viel Zeit soll für jede Aufgabe aufgewendet werden, und wie wird das Lernen umgesetzt (pro Lektion, Kapitel, Modul usw.)? Erfordern die Themen eine lineare Abfolge in der Präsentation (d.h. leicht bis schwierig)?
- Die verschiedenen mentalen Prozesse, die von den Teilnehmern benötigt werden, um die Ziele des Projekts zu erreichen. Was sind die erforderlichen kognitiven Fähigkeiten der Lernenden, um die Lernziele des Projekts zu erreichen?
- Wissen und Fähigkeiten, die nach jeder Aufgabe entwickelt werden. Gibt es eine Möglichkeit, festzustellen, ob solche Werte von den Studierenden tatsächlich erreicht wurden? Welche Methode wird angewandt, um den Erwerb der gewünschten Kompetenzen der Schüler\*innen zu bestimmen?
- Die Vorgehensweise, wie die Studie oder das Projekt auf Papier erscheinen wird. Ist es vielleicht von Vorteil, eine Übersicht über die verschiedenen Aktivitäten zu erstellen, um zu sehen, ob sie mit dem Ziel des Projekts übereinstimmen?
- Wenn das Projekt webbasiert ist, welche Art von Benutzeroberfläche wird verwendet? Gibt es bereits eine Idee, wie die Website aussehen wird?
- Der Feedback-Mechanismus, mit dem festgestellt werden soll, ob die Teilnehmer in der Lage sind, die Lektionen zu verarbeiten. Wie soll der Mechanismus aussehen, um die Rückmeldung der Lernenden über die gelernten Materialien zu erhalten?
- Welche Methode wird angesichts der großen Vielfalt an Vorlieben und Lernstilen der Schüler\*innen eingesetzt, um sicherzustellen, dass das Programm ihren Wünschen entspricht? Wie können die Projektaktivitäten so gestaltet werden, dass sie die verschiedenen Lernstile und Interessen der Schüler\*innen ansprechen? Gibt es eine Option für eine Vielfalt an Unterrichtsformen und Medientypen?
- Legen Sie die Hauptidee des Projekts fest (Lernaktivität).

### 6.1.3 Entwicklung



In der Entwicklungsphase beginnt die Produktion und das Testen der im Projekt verwendeten Methodik. In dieser Phase werden die in den beiden vorangegangenen Phasen gesammelten Daten verwendet, um ein Programm zu erstellen, das den Schüler\*innen die entsprechenden Inhalte vermittelt. Wenn die beiden vorhergehenden Phasen Planung und Brainstorming erforderten, geht es in der Entwicklungsphase darum, diese in die Tat umzusetzen. Diese Phase umfasst drei Aufgaben, nämlich Entwurf, Produktion und Auswertung.

*In der Entwicklungsphase, des ODISSEU-Projekts haben wir die Lernergebnisse erstellt und getestet, wobei wir uns mit den folgenden Fragen beschäftigt haben:*

- Wird der Zeitrahmen in Bezug die Erstellung der Inhalte eingehalten? Wird das Material termingerecht erstellt?
- Gibt es eine klare Vorstellung von einer Teamarbeit zwischen verschiedenen Schüler\*innen? Arbeiten die Mitglieder effektiv als Team?
- Leisten die Schüler\*innen inen Beitrag gemäß ihrer Möglichkeiten?
- Sind die hergestellten Materialien in Bezug auf ihren Verwendungszweck geeignet?

### 6.1.4 Implementierung



Die Umsetzungsphase spiegelt die kontinuierliche Modifizierung der Ressourcen wider, um sicherzustellen, dass ein Maximum an Effizienz und positiven Ergebnissen erreicht wird. An dieser Stelle sollten wir uns bemühen, die Ressourcen neu zu gestalten, zu aktualisieren und zu bearbeiten, um sicherzustellen, dass sie effektiv eingesetzt werden können. "Vorgehensweise" ist hier das Schlüsselwort. Ein Großteil der eigentlichen Arbeit wird hier geleistet, da die Lehrenden und Lernenden Hand in Hand

an neuen Werkzeugen arbeiten, so dass das Design kontinuierlich zur weiteren Verbesserung bewertet werden kann. Kein Projekt sollte isoliert und ohne angemessene Evaluierung seinen Lauf nehmen. Da in dieser Phase sowohl von den Lehrenden als auch von den Lernenden viel Feedback gegeben werden soll, kann viel gelernt und angesprochen werden.

Die Bewertung des Designs wird in der Implementierungsphase durchgeführt. Die Lehrenden spielen eine sehr aktive Rolle in dieser Phase, die für den Erfolg des Projekts entscheidend ist. Die Lehrenden sollten das Produkt konsequent analysieren, neu entwerfen und verbessern, um eine effektive Produktlieferung zu gewährleisten. Sorgfältige Überwachung ist ein Muss. In dieser Phase erfolgt eine ordnungsgemäße Bewertung des Produkts, des Kurses oder des Programms mit den notwendigen und rechtzeitigen Überarbeitungen. Wenn die Lehrkräfte die Inhalte liefern und die Lernenden während des Implementierungsprozesses aktiv mitarbeiten, können sofortige Änderungen am Projekt vorgenommen werden, wodurch das Programm effektiver und erfolgreicher wird.

*Während der Implementierungsphase des ODISSEU-Projekts legten die Partner\*innen Folgendes fest:*

- Beratung über die bevorzugte Methode der Datenerfassung sowie über die tatsächlichen Daten, die aus den Erfahrungen der Schüler\*innen, die mit dem Projekt in Kontakt kommen, gewonnen werden sollen.

- Wie ist das emotionale Feedback der Lehrer\*innen und Schüler\*innen während der ersten Demonstration des Projekts? Sind sie wirklich interessiert, kritisch oder widerständig?
- Erläuterung, wie mit möglichen Fehlern während der Tests umgegangen werden soll. Wie soll man reagieren, wenn nach der Präsentation der Aktivitäten vor den Lernenden die Dinge nicht wie geplant verlaufen?
- Gibt es ein Sicherungsinstrument für den Fall eines anfänglichen Scheiterns des Projekts? Gibt es eine Backup-Strategie für den Fall, dass technische oder andere Probleme auftreten?
- Wird es eine Umsetzung in kleinem oder großem Maßstab geben?
- Wenn die Lerngruppe das Material erhält, kann sie dann selbstständig arbeiten, oder ist eine kontinuierliche Anleitung erforderlich?

### 6.1.5 Evaluation



Die letzte Stufe der ADDIE-Methode ist die Evaluierung. Dies ist die Phase, in der das Projekt einer akribischen Endprüfung hinsichtlich der: "Was, wie, warum, wann" der Dinge, die im gesamten Projekt erreicht (oder nicht erreicht) wurden, unterzogen werden soll. Diese Phase kann in zwei Teile unterteilt werden: *Gestaltend* und *zusammenfassend*. Die anfängliche Evaluation findet tatsächlich während der Entwicklungsphase statt.

Die formative Phase findet statt, während Lernende und Entwickler\*innen die Studie durchführen, während der zusammenfassende Teil am Ende des Programms stattfindet.

*Das Hauptziel der Evaluierungsphase besteht darin, festzustellen, ob die Ziele erreicht wurden und was in Zukunft erforderlich sein wird, um die Effizienz und Erfolgsquote des Projekts zu erhöhen.*

Jede Phase des ADDIE-Prozesses beinhaltet eine gestaltende Evaluation. Dies ist ein mehrdimensionaler und wesentlicher Bestandteil des ADDIE-Prozesses. Die Evaluation wird während der gesamten Durchführungsphase mit Hilfe der Lehrkraft und der Lernenden durchgeführt. Nachdem die Implementierung eines Kurses oder Programms abgeschlossen ist, wird eine zusammenfassende Evaluation zur Verbesserung des Unterrichts durchgeführt. Während der gesamten Evaluationsphase sollten die Gestaltenden feststellen, ob die für das Ausbildungsprogramm relevante Probleme gelöst und die gewünschten Ziele erreicht werden.

*Bei der Entwicklung des Inhalts und der spezifischen Ressourcen des ODISSEU-Projekts führten die Partner die Evaluierung durch, indem sie die folgenden Fragen beantworteten:*

- Bestimmen Sie die Kategorien, die zur Bewertung der Wirksamkeit des Projekts (d.h. verbessertes Lernen, erhöhte Motivation usw.) eingerichtet werden sollen?
- Bestimmen Sie die Art und Weise, wie Sie die Datenerhebung durchführen werden, sowie den Zeitpunkt, zu dem sie effektiv durchgeführt wird. Wann und wie werden die Daten in Bezug auf die Gesamteffektivität des Projekts gesammelt?
- Definieren Sie ein System zur Analyse des Feedbacks der Teilnehmenden?
- Legen Sie die Methode fest, die anzuwenden ist, wenn einige Teile des Projekts vor der finalen Freigabe geändert werden müssen. Auf welcher Grundlage werden Sie zu einer Entscheidung kommen, bestimmte Aspekte des Projekts vor seiner vollständigen Umsetzung zu überarbeiten?



- Setzen Sie die Methode fest, mit der die Zuverlässigkeit und inhaltliche Gültigkeit überprüft werden kann?
- Bestimmen Sie die Methode, mit der Sie wissen, ob die Anweisungen klar sind. Wie wird die Klarheit von Anweisungen bewertet?
- Definieren Sie die Methode, mit der Sie die Reaktion der Teilnehmer an dem Projekt analysieren und bewerten können?
- Legen Sie fest, wer Ihre endgültigen Ergebnisse bezüglich des Projekts erhält. Wer wird den Bericht über die Ergebnisse der Evaluation erstellen?

### Quellen

- Resources of the ODDISEU project: <https://odisseu-project.eu/en/learning-materials/other-project-outputs>
- Kurt, S. "ADDIE Model: Instructional Design," in Educational Technology, August 29, 2017, available at: <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- Instructional Design, available at: [https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design)
- Kurt, S. "Instructional Design Models and Theories," in Educational Technology, December 9, 2015. Available at: <https://educationaltechnology.net/instructional-design-models-and-theories/>
- Stories of Refugees and Asylum seekers: <https://iamamigrant.org/>
- 7 amazing tools for storytelling: <https://www.bookwidgets.com/blog/2018/04/learning-by-telling-stories-7-amazing-storytelling-tools-for-teachers-and-students>

## 7. Online-Simulationsspiele

Millionen von Benutzern auf der ganzen Welt "spielen" regelmäßig. Obwohl das Hauptziel von Online-Spielen in erster Linie darin bestand, die Nutzer\*innen zu unterhalten und die Unternehmen zu profitieren, hat sich die Spieleindustrie in jüngster Zeit über die Unterhaltung hinaus entwickelt und konzentriert sich auch auf die Entwicklung von Lern- und Bildungsspielen (Stott & Neustaedter, 2013). Online-Umgebungen sind für junge Menschen leicht zugänglich und tragen wesentlich zu ihrer Sozialisierung bei. Diese Umgebungen ermöglichen jungen Menschen auch, Wissen und Erfahrungen zu sammeln, indem sie in reale Situationen und bestehenden Problemen eingebunden werden, die im Cyberspace simuliert werden. (Griffiths, 2015).

### 7.1 Spiele in der Lehre

Spiele basieren auf Interaktion, Zusammenarbeit, aktivem und dynamischem Lernen und einem in-

*Unter Gamifizierung versteht man den Einsatz von Spiellogik in Nicht-Spielkontexten, um die Lernenden in die Lösung von Problemen einzubinden und zu motivieren.*

formellen Lernprozess, der wertvoll ist. Online-Spiele sind für junge Menschen - wie Schüler\*innen es sind - interessant und bieten ihnen einen höheren Grad an Diskurs und Kreativität, den sie in traditionellen Lernumgebungen nicht erleben würden. Online-Spiele überbrücken auch die Lücke zwischen formeller und informeller Bildung und verbinden

letztere mit persönlichen Erfahrungen, während sie durch die Diskussion ihrer Ergebnisse mit den Mitspieler\*innen interpersonelle Fähigkeiten entwickeln.

Online-Spiele sind bahnbrechende Lernmedien, die sehr effektiv sind, um Benutzer\*innen anzuziehen, reale Lebensbedingungen zu simulieren, die gemeinschaftliche Entscheidungsfindung und die Unterstützung durch Gleichaltrige zu fördern (Thinking, 2012). Es ist jedoch wichtig, dass der pädagogische Ansatz für Computerspiele nicht nur auf traditionellen Modellen basiert, die einen einfachen Wissenstransfer fördern und nur eine begrenzte Autonomie, eine kontinuierliche Bewertung und eine fragmentierte Interaktion zwischen den Schüler\*innen beinhaltet. (Vlachopoulos & Makri, 2017). Daher müssen Spiele eine lebensnahe Darstellung der Wirklichkeit vorweisen.

Weiterhin muss der Schwerpunkt auf den Folgen der Handlungen gelegt werden, durch die die jungen Spieler ihre Handlungen und deren Konsequenzen kritisch reflektieren müssen. Diese Arten von Spielen werden zunehmend als pädagogische Instrumente eingesetzt, und bieten gleichzeitig einen Unterhaltungswert.



## 7.2 Kategorien der Online-Spiele

Online-Spiele können in vier Hauptkategorien unterschieden werden: **Serious Games**, **Serious Educational Games**, **Simulationen** und **virtuelle Welten**. Serious Games und Serious Educational Games sind überlappende Kategorien, wobei sich erstere auf die (berufliche, außerschulische) Ausbildung beziehen und letztere direkt mit akademischen/pädagogischen Inhalten verbunden sind. Simulationen umfassen grundlegende Spieleigenschaften, haben aber nicht die Eigenschaft der Punktevergabe (Leistungsmessung), und in virtuellen Welten wird der Vernetzung gegenüber anderen Spieleigenschaften (d.h. Inhalten) Vorrang eingeräumt.

Darüber hinaus haben Spiele ihre Popularität unter den Bildungsakteuren vervielfacht, da sie zwei wichtige Voraussetzungen erfüllen: ihre Fähigkeit, die intrinsische Motivation für das Engagement in einem Lernprozess zu maximieren und den Lernprozess durch sichtbare Erfolge in kontextabhängigen Bildungsumgebungen zu stärken.

Die spielerische Plattform ODDISSEU basiert auf einer Online-Simulation und ihr Zweck ist es, das Bewusstsein für das Thema Zwangsmigration, Asylsuchende und Flüchtlinge zu schärfen, Einfühlungsvermögen zu fördern, die Aufmerksamkeit der Lernenden zu wecken und ihr Interesse während des gesamten Prozesses aufrechtzuerhalten. Diese spielerische Plattform soll den Benutzern die Autonomie geben, persönliche Entscheidungen auf der Grundlage von kritischem und rationalem Denken zu treffen, so dass die Benutzer\*innen ihr Interesse aufrechterhalten und ihre Fähigkeit entwickeln können, Entscheidungen selbstständig treffen und analysieren zu können.

## 7.3 Vorteile des spielbasierten Lernens

Spiele sind motivierend, weil sie dem Benutzenden die Möglichkeit bieten, ein gewisses Maß an Autonomie in seinen Entscheidungen zu bewahren und in einer umfassenden und kontextbezogenen Umgebung zu handeln. Weitere Faktoren - wie die Aufgaben und die Freude an deren Erfüllung, das Verständnis und die Interaktivität der Spielstruktur, die Attraktivität der Aktivitäten und der Spielumgebung, die Bindung des Spielers an die Spielgeschichte und der wahrgenommene Lernnutzen - können potenziell zur Motivation beitragen, sich dem Lernprozess des Spiels intensiv zu widmen. Auch Phantasie und Mysterium scheinen motivierende Momente von Spielen zu sein, Attribute, die mit der Spielumgebung und der Handlung verbunden sind. Insgesamt scheinen Spiele einnehmender und motivierender zu sein als traditionelle Lernmodi und -umgebungen.



### Die Vorteile spielbasierten Lernens

- Benutzer\*innen interagieren mit verschiedenen Gleichgesinnten untereinander.
- Benutzer\*innen verbinden das Spielen mit positiven Gefühlen.
- Spiele fördern das Lernen durch Übung, da die Benutzer\*innen immer wieder versuchen müssen, die Spielziele zu erreichen oder zu lösen.
- Wiederholung stärkt das Gedächtnis der Benutzer\*innen.
- Das Feedback in den Spielen ist nahezu konstant und unmittelbar und hilft den Benutzer\*innen, ihr Ziel zu erreichen.

## Quellen

- Griffiths, M. D. (2015). *Online Games, Addiction and Overuse of*. Retrieved on the 28<sup>th</sup> of December, from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>
- Stott, A. & Neustaedter, C. (2013). *Analysis of Gamification in Education*. Retrieved on the 11<sup>th</sup> of November, from [https://pdfs.semanticscholar.org/4c2e/7189e548ff6200bc8495f22334224466092b.pdf?\\_ga=2.14409638.1.911033507.1574618714-155991660.1573679863](https://pdfs.semanticscholar.org/4c2e/7189e548ff6200bc8495f22334224466092b.pdf?_ga=2.14409638.1.911033507.1574618714-155991660.1573679863).
- Thinking, G. D. (2012). *Restructuring Civic Engagement. The Participatory Cultures Handbook*.
- Vlachopoulos, D., Makri, A. (2017). *The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review*. Retrieved on the 11<sup>th</sup> of November, from <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0062-1#citeas>

### Online games and tools:

- Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
- Minecraft game – Education edition: <https://education.minecraft.net/get-started>



## 8. Aktive Zivilgesellschaft and Global Citizenship Education

*“Be the change that you want to see in the world”*

*(Mahatma Gandhi)*

Junge Menschen sind eindeutig an globalen Themen interessiert. Es mangelt jedoch an einer angemessenen Lehrweise, die junge Menschen dazu ermutigt, sich zivilgesellschaftlich zu engagieren. Es wird teilweise verkannt, dass globale Themen in einer Form gelehrt werden müssen, die von den Bedürfnissen und dem Lebensstil junger Menschen ausgeht und direkte Verbindungen zu ihnen herstellt.

Der Ansatz von Global Citizenship Education (GCE) verbindet die Neugier junger Menschen mit ihren Bedürfnissen und Interessen. GCE fördert somit eine intensive Auseinandersetzung mit globalen Problemen, die ein Grundbaustein für weiteres Engagement sein kann. Die Gründe für die Notwendigkeit von GCE-Aktivitäten in Schulen werden in diesen drei Punkten zusammengefasst:

1. Junge Menschen müssen darauf vorbereitet werden, in einer vernetzten Welt zu leben.
2. Unsere Gesellschaften werden immer vielfältiger, daher ist es wichtig, dass junge Menschen unterschiedliche kulturelle Perspektiven kennen und respektieren lernen.
3. Die Welt, in der wir leben, ist von Ungleichheit und Ungerechtigkeit geprägt. Heranwachsende Generationen müssen lernen, diese Ungerechtigkeit herauszufordern und zu überwinden.

Die Einbeziehung von GCE-Aktivitäten in die Bildung bedeutet, dass junge Menschen mehr über globale Themen lernen, kritisch über sie nachdenken und Wege finden, ihr Wissen und ihre Gedanken in sinnvolle und angemessene Aktionen umzusetzen.<sup>17</sup>

Ein aktiver Bürger zu sein bedeutet, aktiv zur Schaffung einer integrativen und demokratischen Gesellschaft beizutragen. Dies erfordert, dass man alle verfügbaren Mittel, Rechte und Möglichkeiten nutzt, um die öffentliche Entscheidungsbildung beeinflussen zu können.

Um eine Gesellschaft zu gestalten, die integrativ, solidarisch und lebendig ist, ist es unerlässlich, junge Menschen einzubeziehen. Die Rolle der Institutionen auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene sollte darin bestehen, die Partizipation junger Menschen in öffentlichen Prozessen sicherzustellen.

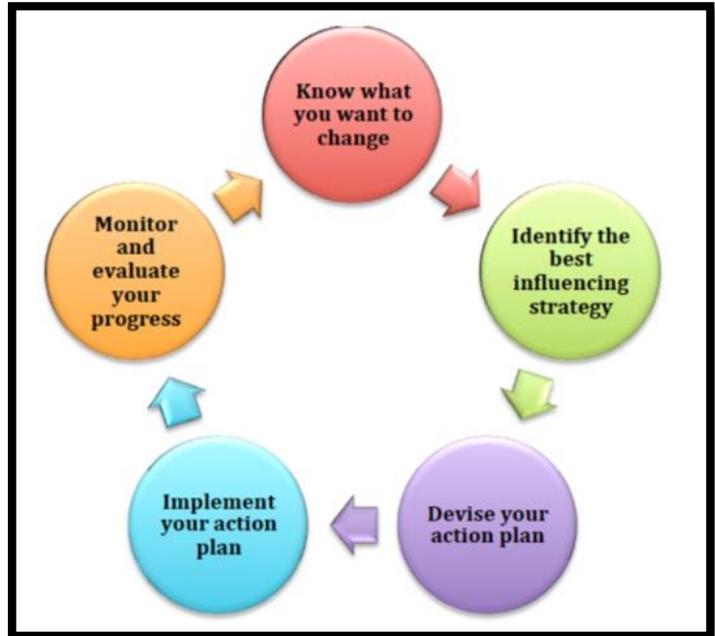
---

<sup>17</sup> *Global Citizenship Education Framework – Schools for Future Youth Project* (available at: [https://sfyouth.eu/images/toolkit/global\\_citizenship\\_education/GlobalCitizenshipEducationFramework.pdf](https://sfyouth.eu/images/toolkit/global_citizenship_education/GlobalCitizenshipEducationFramework.pdf) - last consulted December 2019)

## 8.1 Lobbyarbeit und Kampagnenführung

Im weitesten Sinne ist Lobbyarbeit der Prozess der Einflussnahme auf ausgewählte Personen oder Institutionen, um deren Praktiken und Politik zu gestalten und soziale, verhaltensbezogene und politische Veränderungen herbeizuführen, die einer Gruppe zugute kommen.<sup>18</sup>

Lobbyarbeit bzw. eine Interessensvertretung kann verschiedene Formen annehmen und verschiedene Aktionen (Proteste, öffentliche Kampagnen, Petitionen, Lobbying) umfassen. Um effektiv zu sein, müssen Kampagnen gut geplant, angemessen durchgeführt und ordnungsgemäß überwacht und ausgewertet werden.



Der Zyklus der Interessensvertretung hilft, den Gesamtprozess zu verstehen. Er beginnt damit, dass wir eine klare Vorstellung davon haben, was wir ändern wollen. Auf der Grundlage der Kenntnis des Themas identifizieren und planen wir unsere Aktionen sorgfältig. Dann fahren wir mit der Umsetzung fort und evaluieren unsere Aktionen. Dieser letzte Teil ist besonders wichtig. Hier sehen wir, ob unsere Aktivitäten erfolgreich sind oder ob gegebenenfalls etwas nachjustiert werden muss.<sup>19</sup>

Obwohl sie oft als Synonyme verwendet werden, haben Lobbyarbeit und Kampagnen unterschiedliche Bedeutungen. **Lobbyarbeit bezieht sich in der Regel auf die aktive Beteiligung an staatlichen und zwischenstaatlichen politischen Prozessen**, während **sich Kampagnen an die Öffentlichkeit richten, um Unterstützung und Aufmerksamkeit zu erzeugen**.

Kampagnen zielen darauf ab, verschiedene Akteure, die in einem bestimmten Bereich aktiv sind, zu bündeln und sie zu Protagonisten des Wandels zu machen. Kampagnen müssen nicht notwendigerweise Ziele haben, die die gesamte Gesellschaft betreffen. Jeder kann eine Kampagne für ein Anliegen mit globaler, nationaler, regionaler oder lokaler Dimension starten.<sup>20</sup>

Um erfolgreich zu sein, müssen Kampagnen folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Eine klar definierte Zielgruppe;
- Eine gemeinsame Vision, die die unterschiedlichen Akteure verbindet;
- Messbare Ziele;

<sup>18</sup> South Voices on Climate Change. Start Here! (available at: [http://careclimatechange.org/wp-content/uploads/2015/07/SV\\_toolkit\\_1\\_English\\_web.pdf](http://careclimatechange.org/wp-content/uploads/2015/07/SV_toolkit_1_English_web.pdf) - last consulted: December 2019)

<sup>19</sup> Image and text adapted from: Schools for Future Youth Toolkit – Skills Development (available at: <https://sfyouth.eu/index.php/en/sfyouth-toolkit/skills-topics> - last consulted: December 2019)

<sup>20</sup> PEOPLE HAVE THE POWER attivarsi contro la disuguaglianza – Kit Didattico (Oxfam)



- Genaue Planung der zentralen Aktivitäten.

### Mit wem sprechen wir? Die Zielgruppen einer Kampagne

- **Primäre Zielgruppe** – Alle Menschen, die die Macht haben, die gewünschten Veränderungen zu vollziehen (Gesetzgeber, Unternehmer, Gemeinderäte)
- **Sekundäre Zielgruppe** – Personen oder Bevölkerungsgruppen, die den Entscheidungsprozess auf unterschiedlichen Ebenen beeinflussen können (Medien, Prominente, Personen des öffentlichen Lebens)
- **Förderer der Aktion** – Alle Menschen, die aktiv an der Förderung der Aktion beteiligt sind, alle Menschen, die unsere Kampagne unterstützen.

### Worüber sprechen wir? Die Entwicklung intelligenter Botschaften

Der Kern einer Kampagne ist der Wandel, der vollzogen werden soll – in all seinen unterschiedlichen Facetten (Zentrale Problem, Implikationen, mögliche Lösungen).

Das Ziel und der Zweck einer Kampagne sollte **sinnvoll** und **verständlich** sein.

- **Spezifisch** - bezogen auf eine Aktivität, Idee oder Problemstellung.
- **Messbar** - der Veränderungsprozess sollte leicht messbar sein.
- **Erreichbar** – Aktionen sollten leicht durchführbar sein, um eine breite Masse einzubeziehen
- **Realistisch** – Es sollte möglich sein, das Ziel zu erreichen.
- **Zeitgebunden** – Es sollte in einem bestimmten Zeitabschnitt erreichbar sein.

Sobald wir das Hauptziel unserer Kampagne festgelegt haben, sollten wir ein Kampagnenmanifest vorbereiten - ein kurzes und leicht zu lesendes Dokument, das die Vision der Kampagne zum Ausdruck bringt. Dieses stellt den Hauptbezugspunkt der Kampagne dar, es fasst die Situation, die wir zu ändern versuchen, und die Lösungen, die wir vorschlagen, zusammen.

Das Schreiben eines erfolgreichen Manifests erfordert eine gründliche Diskussion des Themas, der Ziele und der vorgeschlagenen Lösung. Dies sollte helfen, einige gemeinsame Definitionen und eine klare Vision zu erreichen. An diesem Punkt können wir damit beginnen, das Dokument niederzuschreiben, alle gesammelten Informationen zusammenzufassen, die Hauptpunkte hervorzuheben und Raum für die Lösungen zu lassen. Ein erfolgreiches Manifest muss eine überzeugende Sprache verwenden, wobei die Formulierung klar und einfach gehalten werden soll. Ein gut geschriebenes Manifest vermittelt ein Gefühl der Ermächtigung, der Festlegung der Kampagnenpositionen und sagt klar, was wir wollen, von wem und warum.

Die Beteiligung von Menschen ist von entscheidender Bedeutung. Deswegen muss das Manifest inklusiv und ergreifend sein, um Menschen zu motivieren, aktive Förderer der Kampagne zu werden.

### Was tun? Beispiele von Kampagnen-Aktivitäten

- **Online Petitionen** - Es ist der unmittelbarste Weg, um Menschen einzubinden und ihre Unterstützung zu erhalten. Sie kann in Form einer Petition mit einem bestimmten Ziel oder

vielmehr in Form der Unterzeichnung eines umfassenderen Manifests erfolgen, das allgemeinere Werte umfasst.

*Beispiel:* <http://www.snapshotsfromtheborders.eu/make-october-3rd-the-european-day-of-memory-and-welcome/>

- **Hashtag** - Soziale Medien werden zu einem wichtigen Merkmal in unserem Leben, es ist wichtig für unsere Kampagne, eine klare Online-Identität zu haben. Die Verwendung eines Hashtags sorgt für Sichtbarkeit und leichte Erkennbarkeit im Internet und erleichtert es, die Kampagnenbotschaften zu präsentieren und einprägsam zu gestalten.

*Beispiel:* #MeToo-Bewegung <https://metoomvmt.org/>

- **Media stunt/Flash mob** – Um Sichtbarkeit für die Kampagne zu erzeugen, ist es notwendig, die Aufmerksamkeit der Medien auf sich zu ziehen. Dies kann entweder durch die Mobilisierung einer großen Anzahl von Personen (Flash Mob) oder durch die Organisation eines Medien-Stunt geschehen. Es ist wichtig, bei der Planung der Aktion kreativ zu sein, um die größtmögliche Aufmerksamkeit zu erhalten.

*Beispiel für Flashmob::* Flashmob in Köln für die Black Lives Matter Bewegung [https://www.youtube.com/watch?v=7SY6\\_w81wJs](https://www.youtube.com/watch?v=7SY6_w81wJs)

*Beispiel für Media-Stunt:* Media-Stunt von Oxfam während des G7-Treffens in Taormina Mai 2017 [https://www.oxfamitalia.org/wp-content/uploads/2017/08/CS\\_-G7-TAORMINA-FLASH-MOB-OXFAM-4-CARESTIE\\_25\\_5\\_17.pdf](https://www.oxfamitalia.org/wp-content/uploads/2017/08/CS_-G7-TAORMINA-FLASH-MOB-OXFAM-4-CARESTIE_25_5_17.pdf)



- **Soziale Netzwerke** - Die Durchführung einer Kampagne über soziale Medien hat eine Reihe von Vorteilen: Sie ist einfach, schnell und kostengünstig. Außerdem können wir unsere Botschaft auf effizientere Weise vermitteln, da Journalisten, Meinungsbildner und Entschei-

dungsträger heutzutage alle in den sozialen Medien aktiv sind. Vergessen Sie nicht, grafisches Material in den sozialen Medien zu verwenden. Sie brauchen kein GoPro, selbst ein Smartphone kann ziemlich gute Ergebnisse liefern!

Beispiel: Youth Living together:  
<https://youthtogether.live/wp/>

- **Veranstaltungen** – Obwohl das gesellschaftliche Leben auch online verbunden ist, sind Veranstaltungen weiterhin eine effektive Maßnahme, um Kampagnen zu bewerben. Sensibilisierungsveranstaltungen, Foren, Filmvorführungen und Debatten sind allesamt hervorragende Möglichkeiten, um für unsere Kampagne zu werben, neue Menschen einzubeziehen und unser Hauptziel sichtbar zu machen.

Beispiele: Snapshots:  
<http://www.snapshotsfromtheborderers.eu/capital-events-among-europe-all-during-the-3rd-october/>

### Kampagne – TO DO LIST!

- **Informieren Sie** sich und nutzen Sie alle verfügbaren Instrumente (Gesetze, Dokumente, Daten, Forschung).
- Definieren Sie eine spezifische, messbare, erreichbare, realistische, zeitgebundene **(SMART) Botschaft**, um zu erklären, wofür Sie sich einsetzen.
- Bereiten Sie einen **strategischen Plan** vor.
- **Stellen Sie Verbindungen** zu anderen Initiativen **her**.
- **Geben Sie Ihrer Kampagne ein Gesicht**, finden Sie Unterstützer und Testimonials.
- **Überwachen** Sie jeden Schritt und überprüfen Sie Ihren Strategieplan.
- **Bewerten** und dokumentieren Sie Ihre Fortschritte.

- **Menschliche Bibliothek** - Um unsere Kommunikation effizient zu gestalten, müssen wir das richtige Material vorbereiten, das gleichzeitig informativ und überzeugend ist. Eine effektive Art der Vorbereitung von Inhalten ist das Sammeln von Geschichten, Bildern, Videos und Interviews, die alle sowohl in sozialen Medien als auch bei Live-Veranstaltungen nützlich sind. Darüber hinaus bietet uns der Sammelprozess eine Gelegenheit, mit dem Gebiet und den Menschen, mit denen wir arbeiten, in Kontakt zu kommen.

Beispiel: "I am a migrant" <https://iamamigrant.org/>

- **Protest** – Die bekannteste Methode, um seiner Stimme Gehör zu verschaffen!

Beispiel: *Refugees Welcome Demonstration* in London, 2016: <https://www.theguardian.com/world/2016/sep/17/thousands-march-in-refugees-welcome-rally-in-london>



## TEIL 2 - SITZUNGSPLÄNE

Basierend auf dem theoretischen Inhalt des Handbuchs haben die ODISSEU-Partner eine Reihe von Sitzungsplänen konzipiert, die mit verschiedenen Altersgruppen in spezifischen Bereichen umgesetzt werden können.

### *Aktivitäten zu: Global Citizenship auf Migrationsthemen angewandt*

Global Citizenship Education auf Migrationsthemen angewandt
<b>Aktivität 1</b>
<i>Die Farben einer nachhaltigen Welt + SDGs und Migration</i>
Lernziele
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die 17 SDGs der UN-Agenda 2030 kennen lernen, um den internationalen Rechtsrahmen zu verstehen;</li> <li>- Die Vernetzung der 17 SDGs in Bezug auf die Push- und Pull-Faktoren der Migration verstehen.</li> </ul>
Formelle Verknüpfungen zu bestimmten Lehrplänen
Alle Fachbereiche
Vorbereitung und benötigte Ressourcen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drucken Sie eine Kopie von Anhang 1 und schneiden Sie die verschiedenen SDGs aus</li> <li>• Projektor und Computer</li> <li>• (Klebe-) Band</li> </ul>
Länge der Aktivität
Erster Teil: 40 Minuten; Zweiter Teil: 50 Minuten
Wie viele Personen können teilnehmen?
Zwischen 10 und 30
Wie läuft diese Aktivität ab?
<p>Falls den Schüler*innen das SDG-Rahmenwerk unbekannt ist oder Sie ihre Kenntnisse über die 17 Ziele auffrischen möchten, führen Sie diese Einführungsaktivität durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sagen Sie den Lernenden, dass sie eine Reise quer durch unsere nachhaltige Welt antreten werden.</li> <li>• Teilen Sie die Klasse in Gruppen von 3 Personen oder in Paaren auf, so dass mindestens 2 Schüler*innen je an einem nachhaltigen Entwicklungsziel arbeiten. Es sind 17 SDGs, die alle bearbeitet</li> </ul>

werden müssen. Die ursprünglichen Karten mit den SDGs wurden so modifiziert, dass sie nur die Farben und die damit verbundenen Symbole sehen, ohne Titel (Anhang 1).

5 min

- Geben Sie jedem Paar/jeder Gruppe je eine Karte mit einem SDG (nach dem Zufallsprinzip) und bitten Sie sie, sich die Karte genau anzusehen und zu diskutieren: Was glauben sie, was jedes Symbol darstellt? Fordern Sie die Schüler\*innen auf, ihrer Karte einen Titel zu geben.

5 min

- Plenum: Bitten Sie jede Gruppe, ihre Karte mit dem Titel der Klasse zu zeigen.
- Nachdem jede Gruppe/jedes Paar gesprochen hat, fragen Sie sie: Haben diese Karten etwas gemeinsam?

10 min

- Zeigen Sie ihren Schüler\*innen das Video: *The Sustainable Development Goals – Action Towards 2030* / CAFOD and SDGs <https://www.youtube.com/watch?v=9-xdy1Jr2eg> (5,00')

Während die Schüler\*innen das Video betrachten und analysieren, sollen sie den tatsächlichen Titel ihres SDGs aufschreiben.

5 min

- Die Schüler\*innen sollten nun alle Antworten gesammelt haben. Lassen Sie die Schüler\*innen das Gesehene rekapitulieren, indem Sie ein paar Fragen stellen: Was sind SDGs? Wann wurden sie unterzeichnet und von wem? Ist ihr Ziel identisch mit dem, was ihr Name verlauten lässt? Seid ihr überrascht? Bitten Sie ihre Klasse um ein paar Kommentare.

10 min

### **SDGs und Migration**

Ziehen Sie mit dem Band eine Linie auf dem Boden, die den Raum in zwei Teile teilt. Kleben Sie auf die eine Seite ein Papier mit der Aufschrift "Push-Faktoren", auf die andere Seite ein Papier mit der Aufschrift "Pull-Faktoren".

Erklären Sie den Schüler\*innen die Bedeutung der Begriffe.

10 min

Alle Schüler\*innen müssen sich auf die Linie in der Mitte des Raumes stellen. Lesen Sie die folgenden Aussagen laut vor. Die Schüler\*innen sollen sich jeweils auf die Seite des Raumes stellen, von der sie denken, dass die Aussage ein Push- oder Pull-Faktor darstellt. Darüber hinaus sollten die Schüler\*innen sagen, mit welchem SDG die jeweilige Aussage in Verbindung steht. Geben Sie ihnen etwas Raum und Zeit, damit sie ihre Position anhand von Argumenten begründen können. Es sollte den Schüler\*innen auch möglich sein, ihre Meinung ändern und die Seite wechseln zu können.



10 min pro Aussage. 40 insgesamt.

Mögliche Aussagen:

- Eine Naturkatastrophe hat die gesamte Region zerstört. Wasser- und Lebensmittelvorräte sind langfristig nicht verfügbar. (Push-Faktor: SDGs 2,3,4,6,13)

- In Deinem Land besitzen 20 % der Bevölkerung 90 % des Reichtums, was auch politische und wirtschaftliche Macht bedeutet. Du möchtest gerne Arzt werden, aber Deine Familie kann es sich nicht leisten, die Universitätssteuern zu bezahlen. Dort gibt es für Dich keine Zukunft. (Pull-Faktor: SDGs 1,4,8,10,11)

- Ein multinationales Unternehmen hat in der Nähe Deines Dorfes einen Coltan-Abbau errichtet, ohne die Menschen-, Arbeits- und Umweltrechte zu respektieren. (es könnte sowohl als Push-als auch als Pull-Faktor betrachtet werden: SDGs 3,6,7,8,14,15,16)

Coltan-Abbau im Kongo <https://www.youtube.com/watch?v=mCUtElvg0F4> (2,10')

- In Ihrer Stadt gibt es ein Unternehmen für den Abbau und die Verarbeitung von Kohlenstoff. (Pull-Faktor: SDGs 3,6,7,8,12)

- Du lebst in einem Land, in dem homosexuelle Geschlechterbeziehungen verfolgt werden und du fürchtest, ins Gefängnis zu kommen. (Push-Faktor: SDGs 5,10,16)

### Hintergrundinformationen

#### Push- & Pull-Faktoren

Push- und Pull-Faktoren sind jene Faktoren, die Menschen entweder zwangsweise zur Migration drängen oder sie anziehen.

Ein **Push-Faktor** übt Zwang aus und bezieht sich auf das Land, aus dem eine Person auswandert. Es ist im Allgemeinen ein Problem, das dazu führt, dass Menschen auswandern wollen. Verschiedene Arten von Push-Faktoren sind weiter unten zu sehen. Ein Push-Faktor ist ein Konflikt oder eine Notlage, die eine Person von einem bestimmten Ort wegtreibt.

Ein **Pull-Faktor** ist etwas, das das Land betrifft, in das eine Person einwandert. Es ist im Allgemeinen ein erhoffter Vorteil, der Menschen an einen bestimmten Ort zieht. Push- und Pull-Faktoren werden üblicherweise als Nord- und Südpol eines Magneten betrachtet.

*Push-Faktoren (ermutigen Menschen, den Ort zu verlassen, an dem sie sich befinden)*

- Nicht genug Arbeitsplätze
- Wenige Gelegenheiten
- Schlechte medizinische Versorgung
- Verbot, Religion auszuüben
- Verlust von Besitz
- Naturkatastrophen
- Bedrohungen für sich selbst oder die Familie
- Umweltverschmutzung
- Schlechte Wohnverhältnisse
- Bewaffnete Konflikte

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskriminierung</li> <li>• Angst vor politischer Verfolgung</li> </ul> <p><i>Pull-Faktoren</i> (ermutigen Menschen, an einen bestimmten Ort zu gehen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berufsaussichten</li> <li>• Bessere Lebensbedingungen</li> <li>• Politische und religiöse Freiheit</li> <li>• Vergnügungsmöglichkeiten</li> <li>• Bildung</li> <li>• Gesundheitsversorgung</li> <li>• Sicherheit</li> <li>• Familiäre Verbindungen</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Global Citizenship Education auf Migrationsthemen angewandt</b>
<b>Aktivität 2</b>
<i>Der Rucksack eines Flüchtlings</i>
<b>Lernziele</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- die Erfahrungen derer simulieren, die zur Flucht gezwungen wurden</li> <li>- kritisches Denken in Bezug auf die Mediensprache entwickeln</li> <li>- bewusst auf eine gleichberechtigtere und nicht diskriminierende Gesellschaft hinarbeiten</li> </ul>
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrplänen</b>
<i>Sprache und Literatur, Fremdsprachen, Geographie, Geschichte, Wirtschaft, Recht</i>
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie benötigen einen Stuhlkreis in einem großen Raum</li> <li>• Kleine Gruppen</li> <li>• 20 A5-Papierblätter für Gruppen von je 5 Schülern, d.h. 120 für eine 30-Schüler*innen-Klasse</li> <li>• Stifte, Flipchart oder Whiteboard, Marker</li> </ul>
<b>Länge der Aktivität</b>
20 Minuten für die Umsetzung und 20 Minuten für die Diskussion
<b>Wie viele können teilnehmen?</b>
5-30 Schüler*innen
<b>Wie läuft die Aktivität ab?</b>



Teilen Sie die Schüler\*innen in Gruppen mit je fünf Personen auf. Jede Gruppe repräsentiert eine Familie. Die Mitglieder müssen über Rollen, Namen und Alter entscheiden und eine gemeinsame Erzählung über ihre Familie erstellen. Jede Familie erhält einen Satz von 20 leeren Karten.

Dann sagen Sie den Schüler\*innen, dass in ihrem "Land" gerade ein Krieg begonnen hat und sie fliehen müssen. Sie können nur die wichtigsten Dinge mitnehmen, die sie zum Leben an einem neuen Ort benötigen. Die Familie kann nur 20 Dinge mitnehmen, eines pro A5-Papierblatt.

10 min

Wenn die "Familien" bereit sind, teilen Sie ihnen mit, dass die Familien aufgrund des begrenzten Platzes auf der Reise nur 14 Gegenstände mitnehmen können. Die Teilnehmer in ihren "Familien" müssen entscheiden, welche Gegenstände sie zurücklassen wollen. Sie markieren diese mit einem "X".

5 min

Teilen Sie den Gruppen folgendes mit: "Da viele Menschen gleichzeitig ihre Heimat verlassen, sind die Straßen überfüllt und es ist nicht möglich, sich mit dem Auto weiter zu bewegen. Deshalb müssen sie die Reise zu Fuß fortsetzen und können nicht so viele Dinge mit sich führen. Sie müssen ihr Gepäck auf nur sechs Dinge reduzieren und acht Gegenstände zurücklassen." Die zurückgelassenen Gegenstände werden wieder mit einem "X" markiert.

Nach der zweiten Runde laden Sie die Schüler\*innen ein, über die Simulation zu diskutieren:

1. Was ist in der endgültigen Liste der Gegenstände der verschiedenen Gruppen enthalten? Sind sie ähnlich? Warum oder warum nicht?
2. Warum haben sie sich für solche Artikel entschieden? War es schwierig, eine gemeinsame Liste von Gegenständen in der Gruppe zu bestimmen?
3. Was waren die Gründe für die Mitnahme einiger spezifischer Objekte? Wie wären sie nützlich?
4. Welche Gegenstände wurden in der ersten Runde zurückgelassen? Warum?
5. War die zweite Runde schwieriger als die erste? Wieso war sie schwieriger?
6. Waren immer alle damit einverstanden, was sie aufgeben sollten? Was waren die Dinge, und warum?
7. Was war der Unterschied zwischen Absichten und Bedürfnissen? Waren die Bedürfnisse und Wünsche anders als bei anderen Menschen?

Die Diskussion sollte zum Nachdenken darüber führen, dass alle Menschen, trotz ihrer Unterschiede, ähnliche Bedürfnisse haben und jeder das Recht hat, die grundlegendsten Bedürfnisse zu befriedigen - Überleben, Entwicklung, Sicherheit. Die Flucht ist leider oft der einzige Weg dafür. Die Entscheidungen, die wir treffen, sind den Entscheidungen von Menschen aus einem anderen Land oder einem anderen kulturellen Hintergrund sehr ähnlich. Um die Ideen der Schüler\*innen aus der Realität zu konfrontieren, können die Lehrerinnen und Lehrer am Ende reale Bilder zeigen, die zeigen, was die Flüchtlinge mit auf die Reise nehmen.

Diese Aktivität ist von Unterrichtsmaterialien des UNHCR inspiriert.



### **Mögliche Anpassungen**

Falls Sie jüngere Schüler\*innen unterrichten, können Sie eine Liste von Gegenständen vorschlagen, aus der sie auswählen können. Die Gegenstände können auch in Form von Bildern oder Zeichnungen vorliegen.

Wenn Sie Zeit haben, können Sie auch einige Gegenstände in die Schule mitbringen, um den Schüler\*innen zu helfen, die Situation, die sie erleben, zu verkörpern.

**Aktivitäten zu: Forschung**

<b>Forschung</b>
<b>Aktivität 1</b>
<i>Inhaltsanalyse: Migration in der lokalen/nationalen/internationalen schriftlichen Presse</i>
<b>Lernziele</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Identifizieren veröffentlichter Artikel über Migration in 1-2 täglichen/lokalen/nationalen/internationalen Zeitschriften über fünf Tage hinweg;</li><li>- Analysieren der Zeitschriften; Zählen, wie viele Artikel zu dem Thema veröffentlicht worden sind, die Anzahl der Sätze und Paragraphen, die Häufigkeit von Schlüsselwörter; Analysieren der Haltung des Autors gegenüber Migration (negative, neutral, positive);</li><li>- Anwendung der spezifischen Schritte einer Inhaltsanalyse</li></ul>
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrplänen</b>
<i>Geschichte, Literatur</i>
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sie brauchen einen Klassenraum</li><li>• Sie benötigen Computer oder Zeitschriften/Magazine, Karton, Kleber, Schere</li></ul>
<b>Länge der Aktivität</b>
50 Minuten
<b>Wie viele können teilnehmen?</b>
20
<b>Wie funktioniert es?</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Organisatorischer Moment. Es wird ein optimales Klima für die Durchführung des Unterrichts gewährleistet.</li><li>2. Organisation von Arbeitsgruppen. Teilen Sie die Schüler*innen in fünf Gruppen ein. Jede Gruppe verfügt über mindestens einen Computer und wählt aus einer von Ihnen vorbereiteten Liste eine oder zwei Zeitschriften aus, um deren Inhalt zu analysieren.</li><li>3. Durchführung der Aktivität</li></ol> <p>Die Schüler*innen analysieren die ausgewählten Zeitschriften, indem sie die Tabelle in Anhang 2 ausfüllen.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>4. Präsentation der Ergebnisse der Inhaltsanalyse. Jedes Team stellt die erhaltenen Ergebnisse vor den anderen vor. Es wird eine Rangliste der rezensierten Publikationen erstellt, abhängig von den vorgegebenen Verfahren und Kriterien.</li></ol>



5. Wenn die Schüler\*innen die Druck-Versionen von Zeitungen verwenden, schneidet jedes Team die verwendeten Aussagen und Bilder, die mit dem Phänomen der Migration in Verbindung stehen, aus und erstellt eine Collage. Am Ende der Aktivität wird jedes Team die fertige Collage beschreiben.
6. Auswertung der Aktivität. Die Lehrkraft bewertet die Ergebnisse der Inhaltsanalyse, die jedes Team herausgearbeitet hat.

<b>Forschung</b>
<b>Aktivität 2</b>
<i>Migrationsstudie in lokalen/nationalen/internationalen audio-visuellen Medien oder in Medienagenturen</i>
<b>Lernziele</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Identifizieren Sie fünf Tage lang Sendungen und Nachrichten zu dem Thema Migration, die in einem lokalen/nationalen/internationalen Fernseh-/Radiosender oder in Presseagenturen präsentiert wurden;</li><li>- Zählen Sie, wie viele Sendungen/Nachrichten veröffentlicht wurden, die Anzahl der Sätze und Absätze, die Häufigkeit der Schlüsselwörter, die Haltung der Berichte, indem Sie den Ton der Nachrichten als positiv, negativ oder neutral klassifizieren;</li><li>- Anwendung der einzelnen Schritte einer Inhaltsanalyse.</li></ul>
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrplänen</b>
<i>Geschichte, Mathe, Literatur</i>
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sie brauchen einen Klassenraum.</li><li>• Sie benötigen Computer und einen Videoprojektor.</li></ul>
<b>Die Länge der Aktivität</b>
50 Minuten
<b>Wie viele Schüler*innen können teilnehmen?</b>
25
<b>Wie läuft die Aktivität ab?</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Organisatorischer Moment. Es wird ein optimales Klima für die Durchführung des Unterrichts gewährleistet.</li></ol>

2. Organisation von Arbeitsgruppen. Sie teilen die Schüler\*innen in fünf Gruppen ein. Jede Gruppe verfügt über mindestens einen Computer. Jedes Team wählt aus einer von der Lehrkraft vorgelegten Liste einen nationalen/lokalen/internationalen TV-/Radio-Sender oder eine Presseagentur aus und analysiert deren Beiträge.
3. Durchführung der Aktivität

Die Schüler\*innen analysieren die ausgewählten Fernseh-/Radio-/Nachrichtenagenturen und füllen die Tabelle in Anhang 3 aus.

4. Präsentation der Ergebnisse der Inhaltsanalyse. Jedes Team stellt die Ergebnisse der Klasse vor. Die Rangfolge der analysierten TV-/Radio-/Presseagenturen ist abhängig von einigen der festgelegten Prozesse und Kriterien.
5. Die Lehrkraft kann jedes Team bitten, die Websites einer Fernseh-/Radio-/nationalen/lokalen/internationalen Presseagentur mehrere Tage lang zu verfolgen (als Hausaufgabe), und während des Unterrichts werden die Teams die Ergebnisse der Recherche in Form von PPT-Präsentationen strukturieren. Die Studierenden können Kommentare zu den analysierten Websites, Bilder im Zusammenhang mit den analysierten Nachrichten/Sendungen, Meinungen pro und contra usw. präsentieren.
6. Auswertung der Aktivität. Die Lehrkraft bewertet die Ergebnisse der Inhaltsanalyse, die jedes Team erzielt hat.

### Fallstudie

Der Projektbericht "The European migration crisis and the media. A cross – European press content analysis" stellte fest, mit welchen grundlegenden Widersprüchen die europäische Presse als Kerninstitution der europäischen Demokratie bestimmte Bedingungen für die Anerkennung von Flüchtlingen gefordert hat. Der Bericht enthält die wichtigsten Ergebnisse von acht Länderanalysen und von den zwei größten arabischsprachigen, europäischen Zeitungen. Dabei handelt es sich um eine systematische Inhaltsanalyse, die sich auf zwei Kernzeiten der Krise konzentriert hat: den Sommer 2015, den Früh- sowie den Spätherbst.

Der Bericht formulierte fünf Prinzipien zur Unterstützung einer fairen, informativen und integrativen Berichterstattung über Migration:

1. Einbeziehung der unterschiedlichen Stimmen: Ein grundlegender Ausgangspunkt für eine faire Berichterstattung und für die Redefreiheit sowohl der europäischen Bürger als auch der Flüchtlinge ist die Einbeziehung der unterschiedlichen Akteure. Als Reaktion auf die Marginalisierung der Flüchtlingsstimmen wurde eine Reihe von nationalen und internationalen Verzeichnissen von Flüchtlingsvertretern und Flüchtlingsjournalisten entwickelt. Diese zielen darauf ab, die Bemühungen der Mainstream-Medien zu unterstützen, Flüchtlinge als eigenständige Sprecher in Geschichten zu involvieren, nicht nur als Themen, über die gesprochen wird.
2. Kontextbezogene Berichterstattung über Migration. Die Kontextualisierung der Gründe für die Mobilität von Flüchtlingen und Migranten in Richtung Europa ist der Kern einer fairen und informativen Berichterstattung. Internationale und professionelle Organisationen könnten eine wichtige Rolle bei der Ausbildung von Journalisten spielen, die Themen

zur Mobilität und Neuansiedlung innerhalb Europas, im europäischen Grenzgebiet und in den Herkunftsländern der Flüchtlinge abdecken.

3. Anerkennung der Rechte von Flüchtlingsjournalisten und der Kommunikationsrechte von Flüchtlingen. Hinter den aufkommenden Initiativen des unabhängigen Journalismus unter Flüchtlingen und Migranten steht ein großes Talent und eine große Leidenschaft. Gemeinsame Initiativen zwischen den Mainstream-Medien und den Flüchtlingsmedien sind noch in den Kinderschuhen, könnten aber weiter ausgebaut werden. Darüber hinaus gelten die Kommunikationsrechte nicht nur für europäische Bürger, sondern auch für Flüchtlinge, die nicht nur Gegenstand der Berichterstattung, sondern auch Medienkonsumenten sind.
4. Vorteile von digitalen Ressourcen gegen Hassreden. Hassreden stellen eine der größten Herausforderungen für die nationale und transnationale Öffentlichkeit in Europa dar. Bestehende und neu entstehende digitale Ressourcen über das Leben, die Geschichte und die Bedürfnisse von Flüchtlingen und Migranten stellen wichtige Werkzeuge für Journalisten dar. Diese Ressourcen sind umso wertvoller, als der Journalismus immer mehr in Vergessenheit gerät und die Ressourcen für die Aufrechterhaltung der journalistischen Forschung abnehmen.
5. Lernen Sie aus der Forschung zur Medienberichterstattung über die globale Migrations- und Flüchtlingskrise. Sowohl Medienorganisationen als auch Berufsverbände können von der Forschung zur Berichterstattung über Migranten und Flüchtlinge profitieren. Die Medien stellen die grundlegendste Quelle für Informationen über die regionalen und globalen Bedingungen sowie über die Ursachen und Folgen der menschlichen (Zwangs-)Mobilität dar. Forschung kann Grenzen, Herausforderungen und Möglichkeiten für die Ausübung ethischen Journalismus bieten.

Source: Chouliaraki, L., Georgiou, M. and Zaborowski, R., 2015. *The European migration crisis and the media. A cross – European press content analysis*. [online] Available at: <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/media-and-migration/Migration-and-media-report-FINAL-June17.pdf> .

**Aktivitäten zu: Storytelling**

<b>Storytelling</b>
<b>Aktivität 1</b>
<i>EINE GESCHICHTE HÖREN!</i>
<b>Lernziele</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Vorbereitung für Planung und Durchführung eines digitalen Erzählprojekts.</li><li>- Entwicklung der Kreativität und des Denkens über den Tellerrand hinaus.</li><li>- In Kontakt treten mit der Geschichte eines Flüchtlings</li></ul>
<b>Formelle Verbindungen mit bestimmten Lehrbereichen</b>
Literatur, Fremdsprachen, Kunst, Sozialkunde
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sie benötigen einen großen Raum</li><li>• Sie benötigen kleine Gruppen</li><li>• Sie benötigen Laptops oder Smartphones</li></ul>
<b>Länge der Aktivität</b>
45 Minuten
<b>Wie viele Schüler*innen können teilnehmen?</b>
Alle Schüler*innen, aufgeteilt in kleine Gruppen mit je vier Personen
<b>Wie läuft diese Aktivität ab?</b>
<p>Die Übung basiert auf der Arbeit in kleinen Gruppen, die von der Lehrkraft geleitet und moderiert wird.</p> <p>Besuchen Sie bitte diese Website: <a href="https://odisseu-project.eu/en/real-life-stories">https://odisseu-project.eu/en/real-life-stories</a>. Jede Gruppe wählt eine Geschichte. Die Lehrkraft sollte darauf achten, dass alle Geschichten abgedeckt werden.</p> <p>Die Schüler*innen sollen ihre jeweiligen Geschichten zu lesen. Die folgenden Fragen sollten im Mittelpunkt stehen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wie hat die Geschichte dich beeinflusst?</li><li>• Welche Botschaft will der Flüchtling vermitteln? Worum geht es in der Geschichte?</li><li>• Mit welchen Mitteln wurde die Geschichte präsentiert (sprachlich, visuell, stimmlich usw.)? Was sind die Hauptmerkmale? Wie ist die Geschichte strukturiert?</li></ul> <p>Im zweiten Schritt sollen die Schüler*innen eine Antwort auf den Protagonisten der Geschichte erstellen. Was wollen sie dem Flüchtling (mittels einer Geschichte) erzählen? Welche Botschaft wollen sie übermitteln? Welche Stilmittel wollen sie verwenden?</p>



Diese Tätigkeit könnte die erste Stufe einer langfristigen Arbeit an einem (digitalen) Erzählprojekt sein.

<b>Storytelling</b>
<b>Aktivität 2</b>
<i>EIN STORYBOARD ERSTELLEN</i>
<b>Lernziele</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Die Schüler*innen lernen, wie sie ihr eigenes Storyboard erstellen können. Diese Aufgabe unterstützt das kreative Denken, Zeichnen und Schreiben. Sie lernen auch die verschiedenen Schritte, die für die Erstellung digitaler Geschichten notwendig sind, und gibt ihnen einen Einblick in den Erzählprozess.</li></ul>
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrbereichen</b>
Literatur, Fremdsprachen, Kunst, Sozialkunde
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sie benötigen Bleistifte, Buntstifte und Papier.</li></ul>
<b>Länge der Aktivität</b>
45 Minuten
<b>Wie viele Personen können daran teilnehmen?</b>
Die gesamte Klasse, aufgeteilt in kleine Gruppe mit vier Personen
<b>Wie läuft diese Aktivität ab?</b>
<p>Um mit dem digitalen Geschichtenerzählen beginnen zu können, müssen die Schüler*innen zuerst eigene Ideen entwickeln, die sie in ihr Skript oder in das Storyboard einbetten können. Um ein Storyboard zu erstellen, müssen die Schülerinnen und Schüler Teile der Geschichte selbst zeichnen.</p> <p>Hier gibt es zwei Möglichkeiten:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Die Teams müssen das Storyboard für einen neuen Protagonisten im Stil von ODISSEU erstellen. Die Teams müssen ein Land wählen, einen Charakter entwerfen und die Ursachen der Flucht untersuchen. Lassen Sie sie ihr eigenes Storyboard erstellen: Geben Sie ihnen einfache Anweisungen, über 5-10 verschiedene Szenen nachzudenken und diese zu zeichnen. Dann können die Teams ihre Ergebnisse der Klasse präsentieren, worauf die beste Idee ausgewählt wird. Daraufhin kann die ganze Klasse zusammen ein digitales Erzählprojekt entwickeln.</li></ol>



- 2) Die Teams führen die Geschichten der ODISSEU-Protagonisten fort. Wie könnten die Geschichten weitergehen? Welche Herausforderungen und Erfolge könnten die Protagonisten in der Zukunft erwarten?

Um das Thema Integration und Migration in das Storyboard aufzunehmen, sollte das Hauptthema aller Storyboards Integration und/oder kulturelle Vielfalt sein. Es ist hilfreich, wenn die kleinen Arbeitsgruppen aus mindestens einem/einer Schüler\*in mit einem anderen sprachlichen oder kulturellen Hintergrund bestehen, um die Haltungen verschiedener kultureller Ansichten zu zeigen.

<b>Eine Geschichte entwerfen</b>	
<b>Aktivität</b>	
<b>Lernziele</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Den Prozess der Zwangsmigration verstehen und diskutieren</li> <li>• Analysieren, welche Ziele durch das Erzählen einer Geschichte erreicht werden sollen.</li> <li>• Fakten und Momente analysieren, die relevant sind und mit dem Publikum geteilt werden müssen, um die Ziele des Storytellings zu erreichen</li> <li>• Wahl geeigneter Werkzeuge zur Präsentation einer Geschichte</li> <li>• Entwurf einer Geschichte mit spezifischen Zielen, die den Bedürfnissen des Publikums entsprechen</li> <li>• Schaffung einer Umgebung, die geeignet ist, die Geschichte zu präsentieren</li> <li>• Eine Geschichte einem größeren Publikum präsentieren</li> <li>• Bewertung des Verfahrens und Empfehlungen für weitere Verbesserungen</li> </ul>	
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrbereichen</b>	
<i>Literatur, ICT, Geschichte, Kunst, politische Bildung</i>	
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klassenzimmer mit Tischen und Stühlen</li> <li>• Ausgedruckte Geschichten von Flüchtlingen und Asylsuchenden (eine Geschichte für jede Gruppe)/Geschichten des Online-Simulationsspiels ODISSEU können ebenso wie verschiedene online verfügbare Geschichten angewendet werden.</li> <li>• Tablets, Laptops mit heruntergeladenen Anwendungen zum Erstellen von Geschichten</li> <li>• Stifte, Bleistifte, Marker und Buntstifte, Papier</li> <li>• Teilen Sie die Schüler in kleinere Gruppen auf (5 Schüler/Gruppe) Teilen Sie die Schüler in kleinere Gruppen auf (5 Schüler/Gruppe)</li> <li>• Flipchart mit Markierungen</li> <li>• Allgemeines Wissen und Verständnis aller Ressourcen des ODISSEU-Projekts, um die Lernenden im Prozess zu unterstützen und über den Prozess, der während der Entwicklung des Spiels angewandt wurde, zu reflektieren</li> </ul>	



<b>Länge der Aktivität</b>
<p>Gesamtlänge der Aktivität: 110 Minuten</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Analyse: 10 Minuten</li><li>2. Design: 50 Minuten</li><li>3. Entwicklung: 10 Minuten</li><li>4. Implementierung: 5 Minuten/Gruppe (25 Minuten insgesamt)</li><li>5. Evaluation: 10 Minuten</li></ol> <p>Reflexion und Feedback zu jeder Gruppe: 5 Minuten</p>
<b>Wie viele können teilnehmen?</b>
Max. 25 Schüler*innen (5 Gruppen x 5 Personen)
<b>Ablauf der Aktivität</b>
<p>Die Lehrkraft teilt die Schüler*innen in 5er-Gruppen ein, verteilt an jede Gruppe eine Kopie der Geschichte eines Flüchtlings oder Asylsuchenden sowie den Anhang 4 mit weiteren Fragen und Anweisungen zur Erfüllung der Aufgaben. Die Schüler*innen haben die Möglichkeit, mit den zugewiesenen Geschichten zu arbeiten oder mit ihrer eigenen Geschichte (die von einer Gruppe erstellt oder von einer Einzelperson aus der Gruppe präsentiert wird) fortzufahren.</p> <p>Den Studierenden wird empfohlen, mit der 1. Phase des ADDIE-Modells zu arbeiten. Ihre Aufgabe ist es, die Analyse gemäß den Anweisungen in Anhang 4 durchzuführen.</p> <p>Fortsetzung der 2. Phase - Entwurf: Die Lehrkraft stellt den Schüler*innen Werkzeuge vor, die ihnen zur Verfügung stehen, um die Geschichte zu erzählen, und bietet dabei folgende Optionen an:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geschrieben Geschichte (handschriftliche oder elektronische Version - Word-Dokument, Power-Point-Präsentation) Oral storytelling</li><li>• Medien-Storytelling (unter Verwendung verschiedener Online-Tools zur Entwicklung der Geschichte einschließlich audiovisueller Elemente und Erzählungen)</li><li>• Zeichnung</li></ul> <p>Nach der Erstellung der Inhalte und Ergebnisse weist die Lehrkraft die Schüler*innen daraufhin, in die Entwicklungsphase überzugehen. Nach Abschluss dieser Aufgabe stellen die Gruppen ihre Geschichten vor der Klasse vor. Auf die Präsentationen folgt die Auswertung des Prozesses innerhalb der Gruppen.</p> <p>Weitere Rückmeldungen und Empfehlungen der Lehrkraft im Zusammenhang mit der Arbeit der Gruppen werden bei der Aktivität mit jeder der Gruppen geteilt.</p>

**Aktivitäten zu: Online Simulation Games**

<b>Online Simulation Games</b>
<b>Minecraft Bildungsversion</b>
<b>Lernziele</b>
Mit dem Abschluss dieser Aktivität werden die Schülerinnen, zu Folgendem in der Lage sein: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Strukturen der Realität in Graphen und Zeichnungen abbilden</li><li>2. Kodierungen anwenden, um Probleme zu lösen</li><li>3. Verwendung von Minecraft als Ressource für problembaisertes Lernen</li><li>4. Effektive Zusammenarbeit, um alle Aspekte ihres Unterrichts erfassen zu können, auch wenn es zwei gegensätzliche Ideen gibt.</li></ol>
<b>Altersgruppe</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 12-18 Jahre</li></ul>
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrbereichen</b>
<i>Welche Schulfächer sind mit Ihren Inhalten verknüpft?</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Sprachen (relevante Unterrichtspläne finden sie <a href="#">hier</a>)</i></li><li>• <i>Informatik (relevante Unterrichtspläne finden sie <a href="#">hier</a>)</i></li><li>• <i>Wissenschaft (relevante Unterrichtspläne finden sie <a href="#">hier</a>)</i></li><li>• <i>Geschichte und Kultur (relevante Unterrichtspläne finden sie <a href="#">hier</a>)</i></li><li>• <i>Mathe (relevante Unterrichtspläne finden sie <a href="#">hier</a>)</i></li><li>• <i>Kunst und Design (relevante Unterrichtspläne finden sie <a href="#">hier</a>)</i></li></ul>
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Minecraft– Bildungsversion (Download: <a href="#">hier</a>)</li><li>• Ein Computer für Gruppen von 2-3 Schüler*innen</li><li>• Handouts mit Anweisungen und Aufgaben</li></ul>
<b>Länge der Aktivitäten</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aktivität 1: 45 Minuten</li><li>• Aktivität 2: 90 Minuten</li></ul>
<b>Wie viele Schüler*innen können teilnehmen?</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Klasse von 20 Schüler*innen</li></ul>
<b>Ablauf der Aktivität</b>
<b>Aktivität 1: Programmierung der Minecraft-Figur</b>



1. Zunächst sollten sich alle Schüler\*innen das einführende Video-Tutorial ansehen <https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/1> (2:51).
2. Verteilen Sie die Notizen zum Thema "Wie man Minecraft spielt" an die Schülerinnen und Schüler (Anhang I) oder weisen Sie auf die Website von [Gamepedia](https://gamepedia.com) hin, wo die Schüler\*innen detaillierte Informationen zu dem Spiel finden können.
3. Nachdem Sie sich das Video-Tutorial angesehen haben, schließen Sie das Popup-Video und spielen Sie die 12 Levels des Minenspieles, um das Codieren zu üben. Dies kann zu zweit, in Gruppen oder einzeln erfolgen.

### **Aktivität 2: Das eigene Klassenzimmer kreieren (von Minecraft übernommen; siehe [hier](#))**

#### Leitidee:

- Welche Räume hält Du für einen Neankömmling an Deiner Schule für wichtig?
- Warum wollen wir Neankömmlingen helfen?
- Wie könnten wir Minecraft dafür einsetzen?
- Wie würdest Du ein Gebäude aus dem wirklichen Leben auf Minecraft übertragen?

#### Aktivitäten:

- Liste die Bereiche der Schule auf, die für Dich wichtig sind.
- Finde mehr darüber heraus – Fakten und interessante Dinge, die Du bisher noch nichts kanntest
- Zeichne einen Umriss auf Millimeterpapier
- Verwirkliche es in Minecraft für die neuen Mitschüler\*innen so detailliert wie möglich

#### Leistungserwartungen:

Von den Schüler\*innen wird erwartet, dass sie mindestens einen Bereich schaffen, der zeigt, was die Schule zu bieten hat. Die Schüler sollten mit anderen zusammenarbeiten, um zu helfen oder Unterstützung zu erhalten.

#### Schritt für Schritt

1. Brainstorming über das Szenario und darüber, wie die Schüler\*innen ihr eigenes virtuelles Schulklassenzimmer erstellen sollen.
2. Gruppe von zwei bis drei Schüler\*innen
3. Diskussion und Entscheidung, was jede Gruppe erstellen möchte.
4. Jede Gruppe sollte auf einem Papier einen Planentwurf über die Schritte erstellen, die der Minecraft-Agent zur Einrichtung ihres Klassenzimmers unternehmen sollte.
5. Durchführung der Aktivitäten.
6. Alle Gruppen müssen ihr Ergebnis der Klasse präsentieren.



Online Simulation Games
<b>Scratch –Kreiere Dein eigenes Online-Spiel</b>
<b>Lernziele</b>
Mit dem Abschluss dieser Aktivität werden die Schüler*innen in der Lage sein, folgendes zu tun: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Anwendung einfacher Programmierung und Codierung</li><li>2. Strukturen der Realität auf Graphiken abbilden</li><li>3. Effektive Zusammenarbeit, um eine kurze Version eines Spiels zu erstellen</li></ol>
<b>Altergruppe</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 12-15 Jahre</li></ul>
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrplänen</b>
<i>Welche Schulfächer sind mit den Inhalten verknüpft?</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Informatik</li><li>• Literatur</li></ul>
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Computer</li><li>• Scratch Desktop auf die Computer installiert (<a href="https://scratch.mit.edu/download">https://scratch.mit.edu/download</a>)</li><li>• Ausgedruckte Handouts</li></ul>
<b>Länge der Aktivität</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 90 Minuten</li></ul>
<b>Wie viele Schüler*innen können teilnehmen?</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Klassen von bis zu 20 Schüler*innen (Gruppe von zwei bis drei Personen)</li></ul>
<b>Ablauf der Aktivität</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lade Scratch Desktop auf den Computer herunter (<a href="https://scratch.mit.edu/download">https://scratch.mit.edu/download</a>)</li><li>2. Klicke auf <a href="#">Explore</a> , um zu sehen, wie andere Spiele mit Scratch entwickelt worden sind. Sie könne auch die Sektion-<a href="#">Ideas</a> besuchen, um weitere Möglichkeiten zu sehen, wie die Instrumente eingesetzt werden können.</li><li>3. Wählen Sie die Sektion "<a href="#">Create a Story</a>". Alle Schüler*innen sollten sich das kurze Video-Tutorial ansehen. Die Lehrkraft sollte auch die Handouts mit den Anweisungen, genannt "<a href="#">Coding Cards</a>", verteilen.</li><li>4. Wählen Sie mit Modul 3 "Storytelling" aus dem "ODISSEU Lehrerhandbuch" eine der Geschichten aus, die von den Schüler*innen entwickelt wurden, oder suchen Sie online im Abschnitt-<a href="#">Real Life Stories</a> der ODISSEU-Website nach einer Geschichte, die Sie mit Hilfe der Scratch-Anwendung als Spiel entwickeln möchten.</li></ol>



5. Benutze den [lesson plan](#) von Scratch, um die Schüler\*innen dabei zu unterstützen, ihr Spiel zu entwickeln.



## Aktivitäten zu: Active Citizenship

<b>Active Citizenship</b>
<b>Aktivität 1</b>
<i>Let's have a chat!</i>
<b>Lernziele</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Diskussion und Reflexion über die Lebensgeschichten von Geflüchteten</li><li>- Erkundung und Forschung von Fragen im Zusammenhang mit Migration und Integration</li><li>- Sensibilisierung der Schulgemeinschaft für die Probleme von Asylsuchenden</li></ul>
<b>Formelle Verbindung zu bestimmten Lehrplänen</b>
Sozialkunde, Ethik
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Laden Sie einen Flüchtlings oder NGO-Mitarbeitenden ein, vor der Klasse zu sprechen.</li><li>• Identifizieren Sie Geschichten aus der ODISSEU eLibrary (alternativ)</li><li>• Unterstützung der Schüler*innen bei der Formulierung der Fragen</li><li>• Identifizieren von Themen für Recherche</li><li>• Computer (mindestens 1 im Klassenzimmer, möglicherweise bis zu 3)</li></ul>
<b>Länge der Aktivität</b>
2 x 45 Minuten
<b>Wie viel können teilnehmen?</b>
15 – 25 Schüler*innen
<b>Ablauf der Aktivität</b>
<b>Teil 1</b> <p>Vor dieser Sitzung werden die Schüler*innen zusammen mit ihrer Lehrkraft lokale NGOs und von Flüchtlingen geführte Organisationen untersuchen (möglicherweise im Rahmen der vorherigen Aktivitäten) und versuchen, einen Flüchtling ihre Klasse einzuladen, um über seine Erfahrungen und Herausforderungen zu sprechen, die sich ihm bei der Integration in eine andere Gesellschaft bieten. Alternativ kann ein*e Vertreter*in einer lokalen NGO, die Migranten und Flüchtlinge unterstützt, eingeladen werden, um über ihre tägliche Arbeit zu sprechen.</p> <p>In diesem Fall sollten die Schüler*innen im Vorfeld Fragen formulieren, die sie der Referent*in stellen wollen. Zuvor sollten die Fragen jedoch mit der Lehrkraft und der Klasse besprochen werden, um deren Relevanz und Angemessenheit zu überprüfen.</p>



Sollte keine dieser beiden Optionen zur Verfügung stehen, könnte die Lehrkraft eine oder mehrere Lebensgeschichten aus der eLibrary auf der ODISSEU-Website auswählen und diese den Schüler\*innen vorstellen.<sup>21</sup>

5 Minuten: Die Schüler\*innen stellen sich dem Besucher vor und danken ihm/ihr für sein/ihr Kommen. Der/die Besucher\*in wird gefragt, ob er/sie es vorzieht, zuerst zu sprechen und später Fragen zu beantworten oder von Anfang an direkt mit den Schüler\*innen zu interagieren.

30 Minuten: Der/die Referent\*in erzählt dessen Geschichte. Es ist äußerst wichtig, dass die Lehrkraft die Fragen der Schüler\*innen moderiert und interveniert, wenn er sieht, dass der/die Referent\*in ein bestimmtes Thema nicht ansprechen möchte.

10 Minutes: Nachbesprechung. Nach dem Verlassen des Referierenden können die Schüler\*innen ihre Gefühle und Beobachtungen über das Treffen und die Aussage der Person besprechen. Der Lehrer kann die Diskussion anregen und anleiten:

- "Wie habt Ihr die Gesamterfahrung empfunden? War sie anders als erwartet?"
- "Hattet Ihr schon einmal die Gelegenheit, eine Person, die geflüchtet war, zu treffen oder mit ihr zu sprechen? Bei welcher Gelegenheit?"
- "Gibt es bestimmte Episoden aus der Geschichte, die euch berührt haben? Habt ihr irgendwelche besonderen Herausforderungen bemerkt, die die genannte Person erwähnt hat?"
- "Was habt ihr aus der Geschichte des Besuchers gelernt?"

## Teil 2

5 Minuten: Die Lehrkraft notiert die während des Treffens in Sitzung 1 aufgeworfenen Fragen sowie die von den Schüler\*innen erwähnten Themen und erstellt eine Liste, die von allen eingesehen werden kann und zu der jeder bei Bedarf etwas hinzufügen kann.

Aus dieser Liste bittet die Lehrkraft die Schüler\*innen, ein Thema auszuwählen, zu dem die SchülerInnen weitere Recherchen durchführen sollen, um die Probleme, mit denen MigrantInnen in ihrem Herkunftsland konfrontiert sind, besser zu verstehen (z.B. Krieg, Hunger, Diskriminierung, illegale Arbeit usw.).

30 Minuten: Die Klasse wird dann in zwei bis drei Gruppen aufgeteilt und führt eine kurze Recherche zum Thema durch (durch Online-Ressourcen, Website, Zeitungsartikel usw.).

10 Minuten: Die Gruppen teilen ihre Ergebnisse miteinander und versuchen, diese zusammenzufassen.

Weitere Fragen oder Zweifel können notiert werden, und die Lehrkraft kann weitere Informationen suchen, um diese in der nächsten Stunde anzusprechen. Ähnlich wie in Lektion 2 von Aktivität 1 können die Schüler\*innen in den folgenden Lektionen weiter an diesem Thema arbeiten und

---

<sup>21</sup> In alternative, stories can be found through International Organisations such as UNHCR or IOM, for example through the campaign I am a migrant: <https://iamamigrant.org/>



Infografiken und Poster zu diesem Thema erstellen, die dann für die Schulgemeinschaft ausgestellt werden können.

<b>Active Citizenship</b>
<b>Aktivität 2</b>
<i>Lasst uns eine Aktion organisieren!</i>
<b>Lernziele</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Schüler*innen ermutigen, ihr Lernen in die Praxis umzusetzen und eine Sensibilisierungsmaßnahme in Bezug auf Migrationsfragen in ihrer Schule oder in der Gemeinde zu entwickeln.</li> <li>- Entwicklung transversaler Kompetenzen der Interessenvertretung und Kampagnen durch Projektmanagement, Teamarbeit und öffentliches Reden.</li> </ul>
<b>Formelle Verbindungen zu bestimmten Lehrplänen</b>
Abhängig von der Art der Aktion können alle Disziplinen einbezogen werden
<b>Vorbereitung und benötigte Ressourcen</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marker und Papier</li> </ul>
<b>Länge der Aktivität</b>
60 Minuten, um die Aktion zu definieren; das weitere hängt von der Art der Aktion ab.
<b>Wie viele Personen können daran teilnehmen?</b>
15 – 25 Schüler*innen
<b>Ablauf der Aktivität</b>
<p><b>1. WAS? Brainstorming:</b></p> <p>Diskutieren Sie im Plenum die folgende Frage: Was möchtet ihr eurem Umfeld auf Grundlage des Lernens und der Erfahrungen mit den verschiedenen ODISSEU-Werkzeugen über Flüchtlinge und Migration im Allgemeinen erzählen?</p> <p>Machen Sie sich Notizen zu den verschiedenen Angaben.</p> <p>15 min</p> <p>Für eine effektive Handlungsplanung sollte die Gruppe die folgenden Schritte in Betracht ziehen:</p> <p><b>2. WIE? Die Aktion definieren</b> (für mehr Informationen <a href="https://sfyouth.eu/index.php/en/sfyouth-toolkit/skills-topics">https://sfyouth.eu/index.php/en/sfyouth-toolkit/skills-topics</a> )</p>



Lassen Sie die Schüler\*innen sich selbst organisieren:

- Bereiten Sie eine Liste von Aktivitäten vor und entscheiden Sie, was machbar ist (berücksichtigen Sie Kosten und Ressourcen). Setzen Sie dann Prioritäten und finden Sie einen Konsens für eine bestimmte Aktivität.
- Rollen und Verantwortlichkeiten innerhalb der Gruppe auf der Grundlage von Kompetenzen, Interessen und verfügbarer Zeit zuweisen.
- Identifizieren Sie die wichtigsten Interessenvertreter (wer kann ihnen helfen, die Dinge zu erledigen? Vielleicht lokale Vereine, die Gemeinde, der Schuldirektor usw.), da eine erfolgreiche Umsetzung von der Unterstützung von Personen abhängt, die ein Interesse an der Aktion haben oder von ihr betroffen sind.
- Unterteilen Sie die Aktivitäten in separate, kleinere und messbare Schritte. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Aktivitäten sowohl realistisch als auch erreichbar sind. (Was muss bis wann fertig sein?)
- Stellen Sie sicher, dass Sie die für jede Aufgabe verantwortliche Person und/oder Organisation identifizieren.
- Erstellen Sie eine Zeitleiste mit wichtigen Meilensteinen (dies sind wichtige Anzeichen für Fortschritte).
- Überwachen Sie den Fortschritt der Aktivitäten.
- Bewerten Sie den Prozess am Ende der Aktion!

### Beispiele von Aktionen

#### IIS "Leonardo da Vinci" – Unsere Aktion zur Unterstützung von Flüchtlingen

Wir Schüler\*innen des "Leonardo da Vinci"-Instituts in Rom haben eine Aktion ausgewählt, um die Menschen gegenüber den Flüchtlingen zu sensibilisieren. "Mondo Digitale" hat uns in Zusammenarbeit mit Microsoft die Möglichkeit gegeben Flüchtlinge an unserer Schule aufzunehmen und ihnen den Umgang mit einem Computer beizubringen.

So treffen wir jeden Mittwochnachmittag von 14.30 bis 17.00 Uhr Flüchtlinge als Tutor\*innen, die versuchen bei der Nutzung digitaler Technologien zu helfen und auch beim Gebrauch der italienischen Sprache unterstützen. Wir wissen sehr gut, dass wir die Zukunft sind, wir könnten den Unterschied machen: in diesem Projekt nutzen wir unsere digitalen Kompetenzen und aus diesem Grund hat unsere Schule uns Einrichtungen zur Verfügung gestellt, die uns helfen, das Ziel zu erreichen.

Während des ersten Treffens fragen wir sie, welches Thema sie am meisten interessieren würde:

- das soziale Netzwerk zu nutzen
- die Software-Anwendung zu benutzen
- das Smartphone zu benutzen
- zu lernen, wie man einen Stundenplan schreibt



- eine Arbeit zu finden
- sich in Rom zu bewegen.

Nachdem sie ihr Lieblingsthema ausgewählt haben, bilden wir eine Gruppe mit zwei bis drei Flüchtlingen. Auf diese Weise werden wir sehr bald Freunde. Unsere Idee ist, dass wir ihnen jedes Mal helfen, weil wir überzeugt sind, dass jeder sich als freier Mensch fühlen muss.

Am Ende des Projekts wird ein gemeinsames Fußballspiel organisiert mit dem Ziel, unsere Freundschaft zu stärken.

<https://fys-forums.eu/it/blog>



ODISSEU

# ANHANG

## Aktivität 1



## ANHANG 2 – Forschungsaktivität 1

Inhaltsanalyse: spezifische Prozesse	Zeitschrift 1	Zeitschrift 2
1. Analyse der Häufigkeit		
Wie viele Zeitungsartikel befassen sich mit Migrationsfragen?	...	...
Welche Wörter/Begriffe/Sätze werden im Zusammenhang mit dem Phänomen der Migration verwendet?	...	...
Wie oft taucht das Wort Migration/Migrant in den Artikeln der Zeitschrift/des Magazins auf?	...	...
2. Analyse der Gültigkeit		
Anzahl der migrationsbefürwortenden Artikel	...	...
Anzahl der Artikel gegen Migration	...	...
Anzahl der neutralen Artikel	...	...
3. Analyse der Intensität		
Welche Art von Material analysieren Sie: Artikel, Nachrichten, Überschrift, Rede?	...	...
Wo wird der Artikel/die Nachricht in der Zeitung positioniert?	...	...
Gibt es Bilder, die mit den Artikeln/Neuigkeiten in Verbindung stehen?	...	...
Wie viele Kommentare sind positiv? Und negativ?	...	...
4. Quotenanalyse		
Wie schätzen Sie die Haltung der Medien gegenüber dem Phänomen der Migration ein: positiv, negativ oder neutral?	...	...

### ANHANG 3 – Forschungsaktivität 2

Inhaltsanalyse: spezifische Prozesse	Fernseh-/Radi- ossender/Pres- seagentur 1	Fernseh-/Radi- ossender/Pres- seagentur 2
1. Analyse der Häufigkeit		
Wie viele Nachrichten/Sendungen haben sich Migrationsfragen thematisiert?	...	...
Welche Wörter/Begriffe/Sätze werden im Zusammenhang mit dem Phänomen der Migration verwendet?	...	...
Wie oft taucht das Wort Migration/Migration/Zwangsmigration in den analysierten Nachrichten/Shows auf?	...	...
2. Analyse der Gültigkeit		
Anzahl der Nachrichten/Sendungen pro Migration	...	...
Anzahl der Nachrichten/Sendungen gegen Migration	...	...
Anzahl der neutralen Nachrichten/Sendungen	...	...
3. Analyse der Intensität		
Welche Art von Material wird analysiert: Nachrichten, Breitschaltungen, Reportagen, Reden?	...	...
Wo sind die Nachrichten/Sendungen positioniert?	...	...
Gibt es Bilder, die mit den analysierten Nachrichten/Sendungen zusammenhängen?	...	...
Gibt es irgendwelche Kommentare? Wenn ja, sind sie positiv oder negativ?	...	...
4. Quotenanalyse		
Wie schätzen Sie die Haltung von Fernsehen/Radio oder Presseagenturen zum Migrationsphänomen ein: positiv, negativ oder neutral?	...	...

ANHANG4 – Eine Geschichte entwerfen

## Eine Geschichte entwerfen

### ADDIE MODEL

Phasen	Verfahren	Kreuze an, wenn die Aufgabe abgeschlossen ist ✓
<p><b>1. Analyse</b> <b>(10 min)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Analysiert das Publikum, dem Ihr die Geschichte mitteilen wollt</b></li> </ul> <p>Mit wem habt ihr vor, sie zu teilen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Freunde</li> <li>○ Familie</li> <li>○ Zielgruppe</li> <li>○ Breites Publikum</li> <li>○ Gemischtes Publikum</li> </ul> <p>– versucht, so viel Informationen wie möglich über eurer Publikum zu erhalten</p> <p><b>Aufgabe:</b> schreibt mindestens vier Charakteristika des Publikums auf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Analysiere, was ihr mit eurer Geschichte erreichen wollt</b></li> </ul> <p>Was wollt ihr?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dem Publikum eine Situation erfahren lassen, die ihr schon einmal erlebt habt?</li> <li>• Empathie im Publikum gegenüber bestimmten Personen hervorrufen?</li> <li>• Aufmerksamkeit erzeugen?</li> </ul> <p><b>Aufgabe:</b> Schreibt zumindest einen Grund, eure Geschichte zu teilen</p>	
<p><b>2. Design</b> <b>(50 min)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Stellt fest, welche Fähigkeiten und Kenntnisse das Publikum aus eurer Geschichte gewinnen soll</b></li> </ul>	



	<p><b>Aufgabe:</b> Schreibt mindestens 3 Fähigkeiten oder Kenntnisse auf, die ihr dem Publikum vermitteln möchtet</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifiziert, wie ihr messen könnt, ob das Publikum die "Botschaft" erhalten und die festgelegten Fähigkeiten und Kenntnisse gelernt hat.</li></ul> <p><b>Aufgabe:</b> Schreibt mindestens eine Frage auf, um die Zuhörer zu beten, ihr Wissen und Verständnis zu bewerten.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• identifiziert das Medium, mit dem ihr eure Geschichte teilt.</li></ul> <p><b>Aufgabe:</b> Möchtet ihr eine geschriebene Geschichte, eine visuelle Geschichte, eine Audiogeschichte, eine digitale Geschichte oder eine Kombination aus beidem teilen?</p> <p>Entwickelt eure Geschichte in dem von euch bevorzugten Format.</p>	
<b>3. Entwicklung (10min)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entwickelt eine Strategie zum Teilen der Geschichte</li></ul> <p><b>Aufgabe:</b> Legt fest, ob ihr die Geschichte einer Gruppe oder nur Einzelpersonen mitteilen möchtet, legt ein Umfeld fest (Klassenzimmer, öffentlicher Ort usw.) und überlegt auch, was ihr sonst noch benötigt, um eure Geschichte zu teilen ( Drucksachen, IT-Ausrüstung usw.)</p>	
<b>4. Implementierung (5 min/Gruppe)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Präsentiert eure Geschichte der Klasse</li></ul>	
<b>5. Evaluation (10 mins)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Überlegt, ob ihr erfolgreich wart</li><li>• Hat das Publikum eure Botschaft erhalten?</li><li>• Hat dem Publikum die Geschichte gefallen?</li><li>• Was würdet ihr beim nächsten Mal ändern?</li></ul> <p><b>Aufgabe:</b> Reflektieren Sie den Prozess und schreiben Sie Ihre Ergebnisse auf. Was hat gut funktioniert und was würden Sie gerne ändern?</p>	



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.  
Project Number: 2018-1-IT02-KA201-048187