



ODISSEU Newsletter 2

November 2019

Was wurde erreicht?

Die wichtigsten Akteure dieses Projekts sind die Peer Groups, die aus Lehrern, Geflüchteten und Jugendlichen bestehen. Die Peer Groups treffen sich regelmäßig in den jeweiligen Ländern, um den Projektpartnern Feedback zu geben und die bisherige Entwicklung der Projektergebnisse zu bewerten.



Die Einbeziehung der Peer Groups in die Forschungs- und Bedarfserhebungsphase trug dazu bei, alle relevanten Informationen und Daten über den derzeitigen Status Quo von Migration und Asyl in jedem Partnerland zu sammeln und zu analysieren.

Gleichzeitig wurden die Meinungen, Empfehlungen und Rückmeldungen der Peer Groups auch bei der Entwicklung des ODISSEU-Online-Games und der bisher aus dem Projekt hervorgegangenen Charaktere berücksichtigt.

Die Partner führten in enger Zusammenarbeit mit den Peer Groups auch eine Bildungsbedarfsanalyse in allen Partnerländern durch, um den Lern- und Ausbildungsbedarf von Lehrkräften, Interessengruppen und Jugendlichen zu untersuchen und sie in eine fundierte Diskussion über Migration und Asyl einzubeziehen. Die Ergebnisse der Forschung sind in dem transnationalen und bedarfsorientierten Forschungsbericht nachzulesen, der auf unserer Website abrufbar ist: <https://odisseu-project.eu/en/learning-materials/other-project-outputs>

Die Story des Online Games

Erzählungen sind machtvolle Instrumente, die die Fähigkeit besitzen, fremde Menschen miteinander auf einer emotionalen Ebene zu verbinden.

Diesem spezifischen Element kommt große Bedeutung in dem Prozess der Motivierung Geflüchteter und Migrant*innen zu, ihre Geschichten mit anderen Menschen zu teilen, um so ihre Integration unterstützen zu können. Die Projektpartner haben in Kooperation mit den Mitgliedern der Peer Groups drei Geschichten (Storyboards) als Teil des Online Simulationsspiels konzipiert.

Lerne die Charaktere kennen



Peter

Peter ist ein neun Jahre alter Junge aus Nigeria. Er ist gezwungen, Nigeria zu verlassen, nachdem sein Vater gestorben war, die Trockenzeit zu einem Mangel an Nahrungsmitteln geführt hat und Gewalt in seiner Heimat ausgebrochen ist. Peter verlässt seine Heimat mit dem Wunsch nach einem besseren Leben.

Alzina

Alzina ist ein 17 Jahre altes Mädchen aus Zentralafrika und stammt aus seiner muslimischen Familie. Alzina und ihr Mann flüchten gemeinsam mit ihren drei Kindern vor einem Konflikt zwischen Muslimen und Christen, der zu Tausenden Toten in deren Region geführt hat.

Mohammed

Mohammed ist ein syrischer Student und flieht mit seiner Familie nach dem Ausbruch des syrischen Bürgerkriegs.



Online-Toolkit für Erwachsenenbildner*innen

Die Partner haben nun ein Online-Toolkit für Erwachsenenbildner*innen und Fachleute entwickelt, die Asylbewerber*innen unterstützen und Geflüchtete durch Storytelling zu mehr Selbstbestimmung verhelfen wollen. Das Online-Toolkit enthält folgende Module:

- Modul 1: Storytelling: Empowerment und Wirkung
- Modul 2: Storytelling mit Geflüchteten
- Modul 3: Wie man die perfekte Geschichte erstellt
- Modul 4: Wie man seine Geschichte perfekt erzählt
- Modul 5: Wie man die Reichweite der Geschichte erhöht

Partnertreffen in Zypern

Das zweite Partnertreffen fand vom 12. bis 13. Juni 2019 in Zypern statt. Was wir erreicht haben: Bedarfsanalyse (IO1), Ideensammlung für die E-Bibliothek (IO5), Handbuch für Lehrer*innen (IO3), technologische Struktur des Spiels (IO4) sowie ein Plan für die Storyboards und Inhalte der Geschichten.



Partnertreffen in Trim

Die Partner trafen sich am 14. und 15. November 2019 in Trim, Irland, um die Geschichten zu finalisieren, die endgültigen Versionen der entwickelten Ressourcen zu bewerten, und die kommenden Schritte des Projekts zu planen.



Wie du mehr über das Projekt erfahren kannst:



Besuche unsere Website: www.odisseu-project.eu oder Facebook-Seite: <https://www.facebook.com/odisseuproject/> oder kontaktiere die Partnerorganisation Deines Landes!

