

## **Intellektueller Output O1: Analyse des Bildungsbedarfs**

### ***Transnationaler Forschungs- und Bedarfsbewertungsbericht***

### ***Strategien und Praktiken der digitalen Bildung für das Lehren und Lernen zu Migrationsfragen in Schulen***

Vorbereitet von UPIT

## Die ODISSEU-Partnerschaft:

	<p>OXFAM ITALIA, IT Gloria Andretti E-Mail: gloria.andretti@oxfam.it URL: www.oxfamitalia.org</p>
	<p>FRIEDRICH-ALEXANDER-UNIVERSITÄT ERLANGEN NUERNBERG (FAU), DE Julia Schieber E-Mail: Julia.schieber@ili.fau.de URL: <a href="http://www.uni-erlangen.de">www.uni-erlangen.de</a></p>
	<p>MEATH PARTNERSHIP, IE Jennifer Nolan E-Mail: jennifer.nolan@meathpartnership.ie URL: <a href="http://www.meathpartnership.ie">http://www.meathpartnership.ie</a></p>
	<p>ZENTRUM ZUR FÖRDERUNG VON FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG IM BILDUNGSBEREICH TECHNOLOGY LTD (CARDET), CY Yolanda Frangou E-Mail: yolanda.frangou@cardet.org URL: www.cardet.org</p>
	<p>UNIVERSITATEA DIN PITEȘTI (UPIT), RO Georgeta Chirleşan E-Mail: g.chirlesan@upit.ro URL: <a href="http://www.upit.ro">www.upit.ro</a></p>
	<p>VEREINIGUNG KOPERAZZJONI INTERNAZZJONALI (KOPIN), MT Federica Di Giulio E-Mail: federica.digiulio@kopin.org URL: www.kopin.org</p>



## **Inhaltsübersicht**

	<b>Seite</b>
Einführung	3
Teil A. Ergebnisse der Sekundärforschung (Literaturübersicht) auf nationaler und europäischer Ebene	4
Teil B. Ergebnisse der Feldforschung (Fokusgruppen) in den Partnerländern	9
Schlussfolgerungen	24
Referenzen	26



ODISSEU

## Einführung

Dieser Forschungs- und Bedarfsbewertungsbericht wurde im Rahmen des Erasmus+ Projekts **"ODISSEU: Online-Spiele und digitale Werkzeuge zur Förderung der Integration von Asylbewerbern und zur Steigerung des Bewusstseins der Schulen für die Flüchtlingskrise in Europa"**, das von der Europäischen Kommission finanziert und von einem Konsortium aus sechs Organisationen aus den EU-Ländern Italien, Deutschland, Irland, Zypern, Rumänien und Malta durchgeführt wurde.

Ziel des ODISSEU-Projekts ist es, ein ganzheitliches und integratives Online-Simulationsspiel zur Erklärung von Zwangsmigration zu entwickeln, das eine breite Beteiligung der gesamten Schule ermöglicht, einschließlich der Integration in den Lehrplan, der Entwicklung von Fähigkeiten und der Veränderung von Pädagogik und Denkweisen durch die teilnehmenden Lehrkräfte sowie einer echten Einbeziehung von Asylbewerbern als aktive Akteure des Wandels während des gesamten Projekts.

Dieser Forschungs- und Bedarfsbewertungsbericht wurde von UPIT erstellt, indem die wichtigsten Ergebnisse der länderspezifischen Bedarfsanalyseberichte zusammengefasst und analysiert wurden. Zweck des Berichts ist es, die Forschungsergebnisse aus folgenden Bereichen zu präsentieren:

- 1) die Untersuchung des Lern- und Ausbildungsbedarfs sowohl der Lehrkräfte als auch der Bildungsakteure in Bezug auf die Kompetenzen, die erforderlich sind, um junge Menschen in eine informierte Diskussion über Migration und Asyl einzubeziehen;
- 2) die durchgeführte Literaturrecherche über pädagogische Modelle zur Förderung des bürgerschaftlichen Engagements von Asylbewerbern und Flüchtlingen unter Verwendung von Spielen in formellen und informellen Lernumgebungen, um eine eingehende Analyse und Bewertung der bestehenden Spiele im Bereich der Förderung des bürgerschaftlichen Engagements durchzuführen, um zu entscheiden, ob sie für das Lernen und die Förderung des bürgerschaftlichen Engagements durch Rollenspiele geeignet sind.

Der vorliegende Forschungs- und Bedarfsbewertungsbericht besteht aus zwei Teilen:

- Teil A: Ergebnisse der Sekundärforschung (Literaturübersicht) auf nationaler und europäischer Ebene;
- Teil B: Ergebnisse der Feldforschung (Fokusgruppen) in den Partnerländern.

Die Forschungsmethodik war eine kombinierte Methodik und umfasste Folgendes: (1) einer Literaturrecherche, die von allen Partnerorganisationen durchgeführt wurde; (2) einer Feldforschung, die in allen Partnerorganisationen durch Fokusgruppen durchgeführt wurde.

Die Forschungsziele waren:



ODISSEU

- die Bedürfnisse unserer Zielgruppe zu verstehen, um wirksame Instrumente für sie zu entwickeln;
- zu verstehen, wie sich unsere verschiedenen Länderkontexte zueinander und länderübergreifend in der EU verhalten, da die ODISSEU-Ergebnisse transversal anwendbar sein müssen;
- gemeinsame praktikable Grundsätze und Methoden zu finden, die auf der Synthese von festgestellten Gemeinsamkeiten und auch kontextuellen Unterschieden beruhen.

## Teil A. Ergebnisse der Sekundärforschung (Literaturübersicht) auf nationaler und europäischer Ebene

**Nationale und europäische Politiken und Strategien in Bezug auf:** (a) bürgerschaftliches Online-Engagement, (b) interkulturelle Bildung und (c) Online-Spiele zur Sensibilisierung für Fragen der Zwangsmigration und der Integration von Asylsuchenden

In **Irland, Italien und Malta** gibt es einige politische Maßnahmen, Strategien und Initiativen im Bereich des bürgerschaftlichen Engagements und der interkulturellen Bildung. **In Irland gibt es ein** breites Spektrum an politischen Maßnahmen, Strategien, Rechtsvorschriften, Projekten und anderen Initiativen, die die Bewusstseinsbildung im Bereich des bürgerschaftlichen Engagements und der interkulturellen Bildung sowie digitale Strategien zur Unterstützung dieses Prozesses fördern (z. B. der Aktionsplan für Bildung 2016-2019, der die Vision verfolgt, "das beste Bildungs- und Ausbildungssystem in Europa zu schaffen"). In **Italien wird mit** dem Nationalen Plan für digitale Bildung eine umfassende Innovationsstrategie für das italienische Schulsystem entwickelt, um es ins digitale Zeitalter zu führen (Gesetz 107/2015, "Die gute Schulreform") und die Bildungsergebnisse zu verbessern. Interkulturelle Bildung ist ein Grundsatz, der dem gesamten Lehrplan zugrunde liegt. Das in **Malta** veröffentlichte Dokument "Digital Malta 2014 - 2020" konzentriert sich auf die Verbesserung des Wohlbefindens der Bürger und der Zivilgesellschaft durch digitale Kompetenz. Das Dokument "A National Curriculum Framework for All 2012" (NCF) enthält sowohl die digitale Kompetenz als auch die Erziehung zur Vielfalt als eines von fünf lehrplanübergreifenden Themen für die Grund- und Sekundarschulbildung. Die "Malta National Lifelong Learning Strategy 2020" (Nationale Strategie für lebenslanges Lernen 2020) behandelt sowohl die digitale Kompetenz als auch die kulturelle Vielfalt in den vorgeschlagenen Programmen zur Unterstützung von zehn Bildungsstrategien.

Obwohl es in **Zypern** keine nationalen Politiken und Strategien für das Online-Bürgerengagement gibt, arbeiten mehrere NRO an der Frage des (Online-)Bürgerengagements, schaffen Online-Plattformen und bieten Schulungen zur Bürgerbeteiligung an. In **Rumänien** verbessern sich das Bürgerbewusstsein und das bürgerschaftliche Engagement der Menschen beträchtlich, aber dieses wachsende Bewusstsein ist nicht das Ergebnis bestimmter politischer Maßnahmen oder nationaler Strategien. Die Zivilgesellschaft ergreift Maßnahmen, um die Idee der interkulturellen Bildung in die nationale Politik einzubringen. Jede Schule hat die Freiheit, das Fach "Interkulturelle Erziehung" in ihre Lehrpläne aufzunehmen. Mit dieser Lösung wird den Beschränkungen der nationalen Lehrpläne begegnet.

Aufgrund des föderalistischen Bildungssystems ist es nicht möglich, ein einheitliches Bild von Digitalisierung und interkultureller Bildung in **Deutschland** zu zeichnen. Das Thema Online-Bürgerschaftliches Engagement ist kein fester Bestandteil des Unterrichts an deutschen Schulen.

**In Zypern und Malta** gibt es keine nationalen Politiken und Strategien zu Online-Spielen im Zusammenhang mit Migration und Asylbewerbern. **In Deutschland** sind Online-Spiele kein integraler Bestandteil der deutschen Schulen. Online-Spiele im Unterricht werden daher eher als zusätzliche Optionen verstanden und nicht als obligatorisch angesehen. Einige Module zeigen den Schülerinnen und Schülern, wie Beteiligung und Mitbestimmung im Internet funktionieren und wie sie sich selbst einbringen können. Für den Bereich der allgemeinbildenden Schulen wurden zwei zentrale Themen identifiziert: die Integration von "Kompetenzen für die digitale Welt" in den Lehrplan und Lehr- und Lernprozesse, deren Organisation digital unterstützt wird.

**In Italien** wird die Schule als ein offener Raum für das Lernen gesehen, der es den Schülern ermöglicht, Fähigkeiten für das Leben zu entwickeln, wobei die Technologie ein Hilfsmittel ist, das ihnen hilft. Es ermutigt Schulen und Lehrer, eng mit lokalen Organisationen zusammenzuarbeiten und einen Pool von Lehrern zu haben, die in Aufnahmeprozessen, Alphabetisierung und kultureller Vermittlung geschult sind, insbesondere in Gebieten mit hohem Migrantenanteil.

Die bestehende Bildungspolitik in **Zypern** zielt darauf ab, Schüler mit Migrationshintergrund in das zypriotische Bildungssystem zu integrieren und eine effektive Kommunikation zu ermöglichen, indem die Schüler durch Lernprogramme in griechischer Sprache unterrichtet werden. Das **italienische** Bildungssystem unterstützt berufsbegleitende Fortbildungsmaßnahmen, um das Bewusstsein der Lehrer für die akademischen und sozial-emotionalen Bedürfnisse von Schülern mit Migrationshintergrund zu schärfen. Wie bereits erwähnt, müssen die Lehrmethoden erneuert werden, um den Einsatz digitaler Technologien einzubeziehen, die digitalen Kompetenzen in allen Dimensionen der Lehrpläne zu stärken und die Medienerziehung auf allen Schulstufen zu fördern, um einen kritischen Ansatz gegenüber Medientechniken, Sprachen und Kultur zu erreichen.

Das Problem der interkulturellen Bildung erschien auf der **europäischen** Agenda, als die Staaten mit der Notwendigkeit konfrontiert wurden, Migrantenkinder in europäische Schulen zu integrieren. Die EU-Politik erkannte die Notwendigkeit und das Recht von Migranten an, in ihrer Muttersprache zu lernen und auch das Recht, die einheimische Religion und Kultur zu studieren, um die kulturelle Identität zu bewahren (Pakt über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte, 1966). Auf europäischer Ebene fördert die Erklärung des Europarats zur kulturellen Vielfalt (2000) die Koexistenz und den Austausch kulturell unterschiedlicher Praktiken und befasst sich mit der Bereitstellung und dem Konsum kulturell unterschiedlicher Dienstleistungen und Produkte. Darin heißt es, dass die kulturelle Vielfalt ohne die Bedingungen für den freien kreativen Ausdruck und die Informationsfreiheit, die in allen Formen des kulturellen Austauschs bestehen, nicht bestätigt werden kann. Die Entschließung des Europäischen Parlaments vom 19. Januar 2016 zur Rolle des interkulturellen Dialogs, der kulturellen Vielfalt und der Bildung bei der Förderung der Grundwerte der EU *"fordert die*

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



*Kommission und den Rat auf, den interkulturellen Dialog als ein starkes und engagiertes politisches Ziel der EU anzunehmen und daher die Unterstützung der EU durch verschiedene politische Maßnahmen, Initiativen und Fonds zu gewährleisten, einschließlich des interkulturellen Dialogs mit Drittländern, insbesondere fragilen Staaten".*

### **Gesetzgebung zur Integration von Asylbewerbern**

In **Malta** wird das Asylverfahren durch das Flüchtlingsgesetz von 2001 und die subsidiären Rechtsvorschriften 420 geregelt, während die Integration von Flüchtlingen und Schutzberechtigten durch die Migrantenintegrationsstrategie und den Aktionsplan 2020 geregelt wird.

Die wichtigsten Rechtsakte, die sich mit dem Asylverfahren befassen, sind das Integrationsgesetz vom 25. Mai 2016 (in **Deutschland**), das Gesetzesdekret über Einwanderung und Sicherheit 132/2018 (in **Italien**), die Regierungsverordnung Nr. 44 / 2004 über die soziale Integration von Ausländern (in **Rumänien**). Die zentrale Gesetzgebung zur Integration, die Maßnahmen mit Schwerpunkt auf Bildung und Bildungsangeboten in **Irland** beinhaltet, ist die Migrant Integration Strategy des Ministeriums für Justiz und Gleichstellung (2017 - 2020). In **Zypern wird derzeit** eine nationale Politik zur Integration von Migranten ausgearbeitet, die in Kürze für den Zeitraum 2020-2022 vorliegen wird.

In allen Ländern ist die Bildung ein entscheidender Faktor für die Integration von Migranten in die lokale Gesellschaft. Obwohl das Bildungssystem in **Zypern** einige Integrationsprogramme für Schüler mit Migrationshintergrund innerhalb und außerhalb der Schule durchführt, ist es nach wie vor dringend erforderlich, auch die Bildungsbedürfnisse von erwachsenen Migranten zu berücksichtigen. In **Deutschland** sollen junge Flüchtlinge mit guter Bleibeperspektive und andere Schutzsuchende möglichst eine qualifizierte Berufsausbildung erhalten und abschließen. Um ihnen dies zu erleichtern, wird die Ausbildungsförderung für sie ausgebaut. Ausländische Minderjährige im **italienischen** Staatsgebiet haben Anspruch auf kostenlosen Pflichtunterricht, und alle geltenden Bestimmungen im Bereich des Rechts auf Bildung, des Zugangs zu Bildungsdienstleistungen und der Teilnahme an der Schulgemeinschaft gelten für sie unabhängig von ihrer regulären Anwesenheit in Italien. In **Malta** legt die subsidiäre Gesetzgebung 420.06 fest, dass asylsuchende Minderjährige *"unter ähnlichen Bedingungen wie maltesische Staatsangehörige Zugang zum Bildungssystem haben"* und dass dieser Zugang *"nicht länger als drei Monate ab dem Zeitpunkt der Stellung des Asylantrags"* aufgeschoben werden kann.

Das allgemeine politische Ziel der Integration von Ausländern, die in **Rumänien** eine Form des Schutzes erhalten haben, besteht darin, ihnen zu helfen, sich selbst zu versorgen, von staatlicher Hilfe oder Nichtregierungsorganisationen unabhängig zu werden und aktiv am wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Leben teilzunehmen. Aus sozialer und wirtschaftlicher Sicht haben Ausländer, die eine Form des Sozialschutzes erhalten haben, die

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



gleichen Rechte wie rumänische Staatsbürger. Die Gemeinschaft hat nun die Pflicht, den Zugang zu Bildung, Gesundheitsdiensten und sozialer Unterstützung zu erleichtern. Für **Irland besteht** die längerfristige Vision darin, dass es in dreißig Jahren eine Gesellschaft sein wird, in der Migranten und Menschen mit Migrationshintergrund eine aktive Rolle in den Gemeinden, am Arbeitsplatz und in der Politik spielen. Die Leitprinzipien für das Irland der Zukunft sind die Solidarität und die gemeinsame Identität als Mitglieder der irischen Gesellschaft.

In **Europa** zielt die überarbeitete Asylverfahrensrichtlinie (Richtlinie 2013/32/EU) auf gerechtere, schnellere und bessere Asylentscheidungen ab. Die überarbeitete Richtlinie über Aufnahmebedingungen (Richtlinie 2013/33/EU) stellt sicher, dass grundlegende menschliche Aufnahmebedingungen für Asylbewerber in der gesamten EU gewährleistet sind und die Grundrechte der Betroffenen in vollem Umfang geachtet werden. Eines der Ziele der EU-Maßnahmen im Bildungsbereich ist es, Europa als Ganzes als weltweites Exzellenzzentrum für Studien zu fördern.

### ***Bedürfnisse von Schulen und Lehrern in Bezug auf Online-Spiele-basierte Bildung für bürgerschaftliches Engagement, Interkulturalität und Bewusstseinsbildung im Bereich der Integration von Asylbewerbern und Flüchtlingen***

Es gibt viele Bedürfnisse von Schulen und Lehrern auf europäischer Ebene, die sich auf die Themen Interkulturalität, Online-Spiele und bürgerschaftliches Engagement konzentrieren.

In **Zypern** wird jedes Material, das zu diesem Thema entwickelt wird, neu und sehr nützlich für zypriotische Lehrer sein. Lehrkräfte, die bereit sind, interkulturelle Bildung umzusetzen, können dies nicht tun, weil es an einer entsprechenden Ausbildung fehlt (Papamichael, 2018). In **Deutschland** sehen Lehrkräfte und Schulleitungen die Digitalisierung eher als eine weitere Herausforderung an (Bertelsmann, 2017, S. 54). Den meisten Schulen fehlt ein Plan zum Einsatz digitaler Ressourcen im Unterricht und die digitale Transformation wird nicht als Bestandteil der systematischen Schul- und Unterrichtsentwicklung reflektiert. In der Regel sind es die Lehrkräfte, die entscheiden, ob und wie sie Digitales einsetzen. SchülerInnen nutzen hauptsächlich Videos zum Lernen außerhalb des Unterrichts, Wikipedia und andere freie Enzyklopädien. Wenn Lehrerinnen und Lehrer digitale Medien einsetzen, verwenden sie häufig auch Videos, Wikipedia und Präsentations- und Bürosoftware wie PowerPoint und Word. In **Irland gibt es** trotz der erheblichen Versäumnisse früherer Regierungen und politischer Maßnahmen (Digital Learning Framework - DLF) einen neuen Appetit auf und ein neues Engagement für Investitionen in IKT im Bildungsbereich. Die Herausforderung für die Lehrkräfte besteht darin, die Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts mit den traditionellen Kernlehrplaninhalten zu verbinden. In Irland gibt es ein breites Spektrum an gedruckten und (nicht spielbasierten) Online-Ressourcen im Bereich der Bildung für bürgerschaftliches Engagement, Interkulturalität und Sensibilisierung im Bereich der Integration von Asylbewerbern und Flüchtlingen. Spielbasierte Online-Ressourcen, VR-Aktivitäten sowie

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

andere Online-Ressourcen können als effektiver und von den Schülern stärker nachgefragt angesehen werden und werden auch als ihre bevorzugten Bildungsmittel für die Zukunft betrachtet.

In **Italien** werden digitale Ressourcen in der täglichen Unterrichtspraxis noch immer nur teilweise genutzt. Für die Lehrkräfte sind die ersten fünf Kompetenzen, die sie in Zukunft verbessern möchten, folgende: wie sie sich um ihre eigene Weiterbildung kümmern; wie sie



IO3\_Bogen.pdf

in einer Gruppe arbeiten - professionelle Netzwerke; wie sie die Technologien im Unterricht richtig einsetzen; wie sie die Schüler in ihr Lernen einbeziehen; und wie sie Lernsituationen organisieren und animieren. Die ersten fünf Themen, die in den Fortbildungsworkshops behandelt werden, sind: besondere Bildungsbedürfnisse; neue Technologien und Bildung; Klassenmanagement und Beziehungsprobleme; nationales Bewertungssystem; und Integration und interkulturelle Aspekte.

In **Malta** wurden **im Hinblick auf** die interkulturelle Erziehung vor allem folgende Erfordernisse genannt: Beseitigung von Sprach- und Kommunikationsbarrieren durch die Einführung und Verfügbarkeit von Sprachkursen für Neuankömmlinge in Mittel- und Sekundarschulen; mehr Fachschulungen für Pädagogen zu diesen Themen; Einbeziehung aller Familien der Schüler in schulbezogene Aktivitäten, um die Integration zu fördern und die Vielfalt zu würdigen; einige Pädagogen äußerten die Notwendigkeit, die Vielfalt aus einer breiteren Perspektive zu betrachten, um eine "Wir-gegen-sie"-Perspektive zu vermeiden.

In **Rumänien** ist es wichtig, die interkulturelle Umstellung von Unterrichtsmaterialien und Lehrplänen zu erleichtern. Das Bildungssystem muss ein Umfeld schaffen, das die Erzieher befähigt, Kinder mit dem Verständnis für Vertreter anderer Kulturen vertraut zu machen und gleichzeitig die Ursachen und die wirtschaftlichen, sozialen und politischen Folgen des Migrationsphänomens zu verstehen.

Auf europäischer Ebene ist es eine anerkannte Tatsache, dass es viele Probleme in Bezug auf die Gestaltung und Umsetzung erfolgreicher interkultureller Fortbildungsprogramme gibt. Die berufliche Weiterbildung von Lehrkräften sollte interkulturell ausgerichtet sein, d. h., sie sollte zur Entwicklung der interkulturellen Kompetenz von Lehrkräften führen, d. h. zu der Fähigkeit, in kulturell vielfältigen Umgebungen effektiv zu arbeiten (Hajisoteriu, Maniatis und Angelides, 2018; OECD, 2018). Was die Online-Spiele betrifft, so konzentrieren sich die heutigen Technologie- und Bildungstrends auf den umfassenden Einsatz von Multimedia-Materialien im Klassenzimmer. Die Lehrkräfte sind offen für dieses neue nützliche Werkzeug, die Schulinfrastruktur wird kontinuierlich verbessert. Es gibt immer noch einige europäische Staaten, in denen diese Aspekte verbessert werden könnten, aber die politischen



Entscheidungsträger arbeiten daran, um in ganz Europa eine Bildungseinheit zu schaffen, die für ein interkulturelles Training durch Multimedia-Tools geeignet ist.

*In allen Ländern gibt es viele bewährte Verfahren im Bereich des bürgerschaftlichen Online-Engagements und der interkulturellen Bildung, die zum Zweck von ODISSEU passen und im Rahmen der Entwicklung der anderen ODISSEU-Ergebnisse genutzt werden können:* die Projekte "Griechisches Sprachprogramm für minderjährige Drittstaatsangehörige" und "Geia Xara" (**Zypern**); das Spiel "The Unstoppables - Vielfalt erleben und schätzen" (**Deutschland**); das Projekt "Transforming Shadows" (**Irland**); die Projekte "Journey to be learned" und "Play in my shoes" (**Italien**); zwei Erasmus+ Projekte mit den Titeln "eCrisis" und "Create Games for Education" (**Malta**); das Projekt "React\_Ro" (**Rumänien**); ein internetbasiertes Spiel mit dem Titel "Against All Odds" (entwickelt vom **UNHCR**).

### **Empfehlungen:**

Leider gibt es auf nationaler und europäischer Ebene keine Ressourcen für die Gestaltung und Entwicklung von Bildungsmaterialien und -werkzeugen zur Unterstützung der Integration von Asylbewerbern und Flüchtlingen durch den Einsatz von Online-Spielen und digitalen Werkzeugen.

### **Empfehlungen zur Entwicklung von Inhalten:**

- Unterrichtsmaterialien und -werkzeuge sollten die Lehrkräfte dazu motivieren, sie zu nutzen; es ist wichtig, sich auf den Mehrwert zu konzentrieren, denn die Lehrkräfte nutzen neue Medien nur, wenn sie einen pädagogischen oder didaktischen Nutzen daraus ziehen;
- eine Unterrichtseinheit müsste Informationen über den "Fachbezug" und die "Einordnung in eine Zielgruppe", die "Kompetenzformel" in Bezug auf den Lehrplan bzw. Kernlehrplan und Informationen über die in der Unterrichtseinheit anzuwendenden "Methoden" enthalten; ein Stundenplan sollte die einzelnen Schritte aufzeigen; schließlich sollte das Material den Lehrer und die Schüler bei der Erarbeitung des Themas unterstützen; geeignete Kopiervorlagen oder Arbeitsblätter für Schüler sollten als letzter Bestandteil einer perfekten Unterrichtseinheit zur Verfügung gestellt werden;
- die Ressourcen können einen kombinierten Ansatz mit bereits entwickelten Ressourcen enthalten, wobei den Pädagogen die Möglichkeit gegeben wird, ihre eigenen Ressourcen zu entwickeln oder sie zu kombinieren; es ist wichtig, Inhalte zu schaffen, die auf realen Geschichten und vorhandenen Lebenserfahrungen basieren, aber nicht didaktisch sind;
- Das Instrument der kognitiven Autobiographie ist aufgrund seines starken kognitiven Wertes für ausländische Kinder besonders nützlich; durch das identifizierte Thema führt es den Erzähler nämlich dazu, etwas zu erklären und zu bewerten und eine Auswahl und Neuordnung seiner persönlichen Geschichte vorzunehmen; die kognitive Erzählung ermöglicht es, den Lernweg zu rekonstruieren und jedem prägenden

Ereignis einen Sinn zu geben, was die empathische Offenheit gegenüber dem anderen fördert;

- Der Inhalt der Materialien sollte sich zunächst auf die Bedürfnisse der Migranten im Aufnahmeland konzentrieren, um ihre soziale und schulische Integration zu erleichtern; der Inhalt sollte das Migrationsproblem von zwei Seiten angehen: aus der Sicht der Migranten und aus der Sicht der Aufnahmegemeinschaften;
- Sowohl das ODISSEU-Spiel als auch die ergänzenden Bildungsaktivitäten werden unter Berücksichtigung der Kompetenzen und Lernergebnisse entwickelt, die im Lehrplan für die entsprechenden Fächer festgelegt sind;
- jede Ressource oder Aktivität ist altersspezifisch;
- das Spiel sollte die Möglichkeit bieten, mit anderen Spielern/Schülern auf einer speziellen Plattform zu interagieren; das Spiel sollte in gewissem Maße herausfordernd und von guter Qualität sein, um Schüler zum Spielen zu bewegen;
- Das Spiel soll die Entwicklung von Fähigkeiten zur Dezentralisierung, zur Mehrfachinterpretation von Daten, zum Erkennen von Analogien und Unterschieden, aber auch zum Zuhören und zum Finden der Momente, die jeder erlebt hat, in der eigenen Geschichte, zum Gefühl, sich selbst "fremd" zu sein, fördern;
- Solche spielbasierten Lernwerkzeuge sollten das Einfühlungsvermögen fördern und über die Vermittlung von Informationen hinausgehen - die ergänzenden Aktivitäten sollten so gestaltet sein, dass sie die Schüler zu kritischem Denken anregen und Auswirkungen auf das reale Leben haben;
- Das Spiel muss in derselben Sprache mit verschiedenen Einstiegsmöglichkeiten (d. h. verschiedenen Niveaus der Sprachkompetenz) zur Verfügung gestellt werden, wobei möglicherweise besondere Lernbedürfnisse (z. B. bei sehbehinderten Schülern) zu berücksichtigen sind.

## **Teil B. Ergebnisse der Feldforschung (Fokusgruppen) in den Partnerländern**

### **Der Bedarf der Schulen an neuen Technologien und innovativen Ansätzen zur Diskussion globaler Themen**

In der **Fokusgruppe mit Schülerinnen und Schülern (FG1)** aus **Zypern** und **Italien** wurde nachdrücklich darauf hingewiesen, dass die Schulen den Einsatz von Bildungstechnologien im täglichen Lehrplan nicht unterstützen, vor allem weil den Lehrkräften die digitalen Kompetenzen fehlen, um diese Instrumente angemessen zu nutzen. Die Technologie wird von den Schülerinnen und Schülern hauptsächlich während des IKT-Unterrichts, während des Computerunterrichts (**Malta**) oder im Rahmen von Schulprojekten selbstständig genutzt. In **Italien** nutzen die Schüler hauptsächlich Instagram, WhatsApp, Telegram und Facebook. Die **rumänischen** SchülerInnen sind an die neuen Technologien gewöhnt, die in der Schule eingesetzt werden, um globale Themen zu diskutieren: Lernspiele, 3D-Drucker (zur



Erstellung von Abgüssen für Biologie, Geografie, Informatik usw.), Internet (zur Kommunikation, Dokumentation). In **Zypern** wurden Lernspiele nie während des Schulunterrichts eingesetzt. In **Malta wird die** Technologie in anderen Klassen nur von den Lehrern zur Durchführung des Unterrichts eingesetzt.

Alle Schülerinnen und Schüler würden es vorziehen, Online-Spiele, Tablets oder VR als Teil des Bildungsprozesses zu nutzen, und sie halten dies auch für eine effektivere und angenehmere Art des Lernens.

In **Zypern** werden globale Themen oft in verschiedenen Schulfächern wie Griechische Sprache, Geschichte, Kunst und Geografie behandelt. Außerdem nehmen die Schülerinnen und Schüler in der Regel an Schulaktivitäten teil, die das Bewusstsein für globale Fragen schärfen sollen.

Online-Aktivitäten (visuell und audiovisuell) und Aktivitäten von Angesicht zu Angesicht wurden als mögliche wirksame und bevorzugte Methoden genannt, um Schüler für die Diskussion globaler Themen zu gewinnen, während alle gedruckten Quellen (Bücher, Zeitschriften, Zeitungen usw.) in diesem Prozess vermieden werden sollten (**Irland**). Die SchülerInnen schlugen andere Methoden und Wege vor, um globale Themen zu diskutieren, wie z.B. Rollenspiele, Begegnungen mit MigrantInnen, Besuche in Asylzentren und persönliche Aktivitäten in **Irland** und **Rumänien**.

Die **Lehrkräfte (FG2)** nutzen neue Technologien oder digitale Hilfsmittel nicht so häufig, wie sie es gerne tun würden, um diese globalen Themen in ihrem Unterricht zu behandeln, was vor allem auf den Zeitdruck zur Abdeckung des Lehrplans zurückzuführen ist (**Zypern** und **Irland**). In **Malta** und **Deutschland werden** in den meisten Fällen spezielle IT-Tools (Websites, Online-Videos, Online-Spiele) von den Lehrkräften im Unterricht eingesetzt, um verschiedene Themen, in bestimmten Fällen auch globale Themen, zu diskutieren. In einigen **rumänischen** Schulen gibt es keine Unterstützung für den Einsatz neuer Technologien, es gibt keine Labors oder Computer; die LehrerInnen sind an neuen Technologien interessiert, um mit den SchülerInnen globale Themen zu diskutieren. Als einziges Beispiel für einen innovativen Ansatz wurde die Betzavta-Methode in **Deutschland** genannt.

Nach Angaben der Lehrkräfte haben die Schüler die Möglichkeit, in verschiedenen Fächern Themen zu studieren, die für globale Fragen relevant sind: Griechisch, Geografie, Geschichte und Gesundheitserziehung (**Zypern**). In Irland wurden folgende Instrumente am häufigsten eingesetzt: interaktive Whiteboards, Präsentationen für die ganze Klasse, Aufgaben zur Online-Informationssuche (WebQuests usw.), Kahoot. Lehrer in den Bildungszentren des zweiten Bildungsweges Youthreach (die Ausbildungs- und Arbeitsprogramme für Schulabbrecher im Alter von 15 bis 18 Jahren anbieten) verwenden täglich eine Online-Plattform Workbook, die Themen wie Integration, Flüchtlinge und Asylbewerber, politische Situation usw. enthält. In **Italien** verwenden die Lehrer regelmäßig interaktive Whiteboards, Tablets und Mobiltelefone, didaktische Workshops; einige Lehrer aus Italien nutzen auch

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

digitale Plattformen: Google Classroom und Google Drive, Google Sites, E-Twinning, Mymaps, Pixton.

In **Rumänien** sind die aktuellen Handbücher zur interkulturellen Erziehung dürftig, schwer verständlich, ohne CD/Lernspiele und mit Aufgaben, die von den Schülern aufgrund mangelnder IT-Kenntnisse nur schwer gelöst werden können. In Italien konzentrieren sich die Module zum Thema Weltbürgertum hauptsächlich auf die Förderung von kritischem Denken, aktiver Bürgerschaft, Mobbing, Legalität und Gesundheitswahl. Das Thema der erzwungenen Migration steht nicht ganz oben auf der Tagesordnung. Eine Lehrkraft aus **Italien** nutzte ein Programm zur Erstellung eines Comics über die Geschichte eines syrischen Flüchtlings. In **Malta** wählen die Lehrkräfte IT-Tools und Online-Materialien auf der Grundlage der akademischen und sprachlichen Fähigkeiten der SchülerInnen aus; sie bevorzugen außerdem Online-Tools, die kreatives Denken, kritische Fähigkeiten und Diskussionen anregen und interaktiv sind.

Die LehrerInnen bestätigten, dass die SchülerInnen sehr an digitalen Werkzeugen und mobilen Geräten, Kahoot, Edu, Websites (**Rumänien, Zypern, Irland, Deutschland**) und Online-Rollenspielen (**Italien**) interessiert sind. Die Lehrerinnen und Lehrer erwähnten auch, dass die Schülerinnen und Schüler in der Schule eine Vielzahl anderer Möglichkeiten haben, sich an Aktivitäten zu beteiligen, die globale Themen auf nicht-formaler Basis fördern, wie z. B. die "Woche der Freiwilligen", die "Schulclubs", das "Student Welfare and Charity Committee" und das "Social Contribution Committee" (**Zypern**), "Schule ohne Rassismus"-Projekte, Kunstprojekte, Arbeitsgruppen, Übergangsklassen - "Deutsch als Zweitsprache" (**Deutschland**). Darüber hinaus wurde hervorgehoben, wie wichtig es ist, dass die SchülerInnen Soft Skills entwickeln und in der Lage sind, mit anderen in Beziehung zu treten, und zwar durch den Einsatz von Methoden wie Diskussionen im Klassenzimmer als eine Form des ergänzenden Unterrichts beim Einsatz von IKT und Online-Spielen (**Malta**).

**Die Stakeholder (FG3)** erwähnten, dass neue Technologien und Online-Lernspiele sehr wichtig für den Unterricht und die Diskussion globaler Themen, Forschungsprojekte zu globalen Themen, Feldstudien und Aktivitäten sind (**Zypern, Irland, Rumänien**). In **Italien wurden** Whiteboards in die Unterrichtspraxis integriert, aber ihr Potenzial wird nicht immer voll ausgeschöpft. In **Rumänien** zögern einige Lehrkräfte, sie im Unterricht einzusetzen, auch wenn die neuen Technologien nützlich sind. In **Irland mangelt es** immer noch an neuen Technologien und innovativen Ansätzen zur Erörterung globaler Fragen und anderer Themen im Allgemeinen.

Erwachsenenbildner, die mit Asylbewerbern/Flüchtlings arbeiten, nutzen Facebook zur Verbreitung von Projektaktivitäten und digitalen Ressourcen, um arbeitsbezogene Informationen zu sammeln (**Italien**). In **Malta** sollte das Gleichgewicht zwischen dem Einsatz von IKT und "klassischem" Unterricht noch stärker betont werden, wenn es um ernste Themen wie Zwangsmigration geht. Besondere Schwierigkeiten wurden beim Einsatz von

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Technologie bei Kindern mit Migrationshintergrund genannt, die erst vor kurzem nach **Malta** gekommen sind, und zwar aufgrund ihrer Englisch-/Maltesischkenntnisse und ihrer digitalen Kompetenzen.

Einige Stakeholder wiesen darauf hin, wie wichtig es ist, außerschulische und außerunterrichtliche Aktivitäten für Schüler zu organisieren, um sie in die Diskussion über globale Themen einzubeziehen und sie dafür zu sensibilisieren (**Zypern, Irland, Rumänien**). Eine Möglichkeit, globale Themen zu diskutieren, wäre auch, die Schüler auf Reisen mitzunehmen, um die Themen persönlich zu erleben, Besichtigungen, Rollenspiele mit Schülern und Schülereltern, Beispiele für bewährte Verfahren in Schulen.

### **Schlussfolgerungen zu diesem Thema:**

- ✓ Schüler und Lehrer sind mit den neuen Technologien vertraut, die sie selbständig oder im Rahmen von Lehr- und Lernaktivitäten einsetzen;
- ✓ In den meisten Fällen werden von den Lehrkräften im Unterricht spezielle IT-Tools eingesetzt, um verschiedene Themen zu erörtern, in einigen Fällen auch globale Fragen (zu den am häufigsten verwendeten Tools gehören: interaktive Whiteboards, Präsentationen für die ganze Klasse, Tablets und Mobiltelefone, didaktische Workshops, Aufgaben zur Online-Informationssuche - WebQuests, Kahoot, Edu, die Online-Plattformen Workbook, Google Classroom, Google Drive, Google Sites, E-Twinning, Mymaps, Pixton);
- ✓ Es gibt jedoch auch Lehrkräfte, die die neuen Technologien weniger oder gar nicht nutzen, was auf den Mangel an Ressourcen in der Schule, den Zeitdruck, der für die Vermittlung der Inhalte des Fachs gemäß dem Lehrplan erforderlich ist, und fehlende IT-Kenntnisse zurückzuführen ist;
- ✓ alle Schülerinnen und Schüler würden Online-Spiele, Tablets oder VR als Teil des Bildungsprozesses bevorzugen und sie halten dies für eine effektivere und angenehmere Art des Lernens;
- ✓ Die Lehrerinnen und Lehrer erwähnten auch, dass die Schülerinnen und Schüler an der Schule eine Vielzahl anderer Möglichkeiten haben, sich an Aktivitäten zu beteiligen, die globale Themen auf nicht-formaler Basis fördern (z. B. die "Woche der Freiwilligen", die "Schulclubs", der "Schülerwohlfahrts- und Wohltätigkeitsausschuss", der "Ausschuss für sozialen Beitrag", "Schule ohne Rassismus"-Projekte, Kunstprojekte, Arbeitsgruppen, Übergangsklassen, "Deutsch als Zweitsprache");
- ✓ Einige Interessenvertreter wiesen darauf hin, wie wichtig es ist, außerschulische Aktivitäten für Schüler zu organisieren, um sie in die Diskussion und Sensibilisierung für globale Themen einzubeziehen.

### **Die Problematik von Asylbewerbern im Zusammenhang mit bürgerschaftlichem Engagement**

**Die Schüler (FG1)** schienen ein gutes Verständnis davon zu haben, worum es bei bürgerschaftlichem Engagement geht, und sie waren auch über Migration (**Zypern**) gut

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

informiert. Die **rumänischen** Schüler wissen, dass Migranten Menschen sind, die gezwungen sind, ihr Land aufgrund von Krieg, Armut, Hunger und auf der Suche nach einem besseren Leben zu verlassen. Als Hindernisse, auf die Migranten stoßen, nannten die Schüler: Sprachbarrieren, Anpassungsschwierigkeiten, kulturelle Unterschiede, Gewohnheiten, Traditionen, Abneigung der Einheimischen, Stereotypen, Schwierigkeiten bei der Anerkennung von Studienabschlüssen, emotionale Schwierigkeiten bei der Anpassung an eine andere Umgebung, Fehlen von Familie und Freunden.

Die Schülerinnen und Schüler aus **Zypern** gaben an, dass sie normalerweise über globale Themen, einschließlich Migration, aus verschiedenen Quellen erfahren, vor allem aus dem Internet, aus Fernsehsendungen, aus der Schule, aus Zeitungen und Zeitschriften, von ihren Eltern sowie aus verschiedenen Bildungsveranstaltungen und Seminaren. In Bezug auf die Schule gaben die Schüler an, dass sie in den Fächern Griechisch, Design und Technologie, Geographie, Biologie und Physik mehr Möglichkeiten haben, sich mit globalen Themen zu beschäftigen.

Die SchülerInnen aus **Deutschland, Italien** und **Irland** haben keine ausreichenden Kenntnisse über das Thema, sind aber gleichzeitig hoch motiviert, ein solches Spiel zu spielen. Die SchülerInnen aus **Malta** erklärten, dass sie gerne die Gründe für die Ankunft von Flüchtlingen auf Malta verstehen würden. Nach der Diskussion über dieses Thema zeigten alle SchülerInnen aus **Irland** großes Interesse daran, mehr über das Mosney Direct Provision Centre, seine Einrichtungen, Bedingungen und dieses Thema im Allgemeinen zu erfahren. Im Zusammenhang mit ihrem Interesse, mehr über dieses Thema zu erfahren, drückten sie ihr Interesse aus, mehr direkt von den jungen Menschen zu erfahren, die in dem Mosney-Versorgungszentrum leben, damit sie besser verstehen können, was sie durchgemacht haben und mit welchen täglichen Erfahrungen und Routinen sie konfrontiert sind, während sie in dem Zentrum leben. Die Schülerinnen und Schüler aus **Italien haben** nicht das Gefühl, dass das Thema Priorität hat, obwohl sie gerne mehr über bestimmte Informationen erfahren würden, die sie in den Nachrichten hören.

Darüber hinaus erwähnten die jungen Leute aus **Zypern**, dass es in ihrer Schule viele Schüler mit Migrationshintergrund gibt und sich die meisten Schüler daher der Migration und der Schwierigkeiten, mit denen Migranten konfrontiert sind, bewusst sind. Sie waren auch in der Lage, den Unterschied zwischen Migranten, Flüchtlingen und Asylbewerbern zu erkennen. Nach einer kurzen Diskussion und der Nennung einiger Beispiele durch die Moderatoren wurde den Schülern aus **Irland** klar, dass es auch in ihren Klassen oder Schulen Flüchtlinge, Asylsuchende oder Migranten gibt, dass dieses Thema aber noch nie besprochen oder hervorgehoben wurde, so dass sie nie darüber nachgedacht haben, "über ihre Reise nachzudenken" oder über ihre Vergangenheit zu sprechen.

Alle Schüler aus **Zypern** stimmten zu, dass es keine Vorfälle von Rassismus, Hass oder Mobbing aufgrund von Diskriminierung oder Fremdenfeindlichkeit gibt. Einige der

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

**zypriotischen Schüler** erwähnten jedoch, dass sie, je älter sie werden, immer weniger an Stereotypen und Vorurteile gegenüber Migranten glauben. Die **maltesischen** SchülerInnen erörterten eine Reihe von Stereotypen über MigrantInnen und stimmten zu, dass es eine Reihe von Stereotypen gibt, die sich speziell auf Flüchtlinge und AsylbewerberInnen beziehen - wie z. B. die Tatsache, dass Flüchtlinge alle arm sind oder vorgeben, arm zu sein, dass sie illegal ins Land kommen, um keine Gebühren zu zahlen, oder dass es in Malta fast mehr AusländerInnen als MalteserInnen gibt. Auch die Diskriminierung von Flüchtlingen wurde von den Teilnehmern in diesem Zusammenhang erwähnt. In **Italien** gibt es eine Reihe von Vorurteilen gegenüber Migranten, z. B. dass sie kriminell sind und man ihnen nicht trauen sollte. Diese Vorurteile haben die Jugendlichen in ihrer Jugend entwickelt, als sie noch ohne Vorurteile mit anderen Nachbarn gespielt haben. Sport ist der wichtigste Kanal, um mit anderen Menschen in Kontakt zu kommen und sie kennenzulernen. In **Rumänien** gibt es bestimmte Stereotypen und Vorurteile über Asylbewerber, die sich aus den Unterschieden zwischen den Menschen ergeben (Hautfarbe, unterschiedliche Sprachakzente, sozialer Status, ärmere Herkunft, die Vorstellung, dass sie Terroristen sind oder einer bestimmten Minderheit angehören). Eine rumänische Studentin betonte ihre eigenen positiven Erfahrungen mit der Integration von Migranten in Deutschland; sie hob die Tatsache hervor, dass die Schule, die Lehrer und die Studienkollegen versuchten, ihr bei der Integration zu helfen, indem sie die Möglichkeit schufen, in nur einem Semester eine Sprache zu lernen usw.

In Bezug auf das ODISSEU-Spiel äußerten sich alle Schülerinnen und Schüler aus **Zypern** begeistert und erwähnten, dass ein solches Spiel für sie alle eine großartige Gelegenheit sei, sich in die Lage von Flüchtlingen zu versetzen und die Schwierigkeiten, mit denen sie konfrontiert sind, sowie die Entscheidungen, die sie auf dieser Reise treffen müssen, zu erfahren. In **Deutschland** ist das Thema Flucht und Integration im Klassenzimmer ein äußerst sensibles Thema. Der Ansatz von ODISSEU wird daher eher kritisch gesehen, da viele Flüchtlinge in den Klassen vertreten sind.

Die Schüler aus **Zypern** hatten viele interessante Ideen zum Spiel und seiner Geschichte: Rollenspiel; der Benutzer trifft kritische Entscheidungen; die Entscheidungen beeinflussen die Geschichte; eine positive Botschaft - nach all den Hindernissen können Flüchtlinge ein besseres und sichereres Leben im Aufnahmeland haben (dieser Kommentar wurde von den Schülern mit Migrationshintergrund erwähnt). Studierende aus **Deutschland** hatten einige Ideen zum ODISSEU-Spiel: Fiktionalisierung der Geschichte und Auflösung der Klasse zum Schutz vor Re-Traumatisierung von Flüchtlingen (es ist notwendig, Flüchtlinge in den Klassen zu schützen, Ratschläge in das Lehrerhandbuch aufzunehmen, wie mit Flüchtlingen umzugehen ist); eine Umkehrung der Geschichte (Ausgangspunkt der Flucht in Europa) könnte den Flüchtlingen auch helfen, ihre Erfahrungen zu verarbeiten und Distanz zu wahren; die LehrerInnen zu motivieren, ODISSEU in ihrem Unterricht einzusetzen. Empfehlungen für das Spiel aus **Irland**: Das Spiel könnte ähnliche Funktionen wie Minecraft enthalten, wo die Spieler ihre eigenen Gebäude bauen können (z. B. Gemeindezentren, Kirchen, Schulen

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



usw.). Es könnte mit Google Maps verknüpft werden, um das Bewusstsein für die Einrichtungen in der Umgebung zu schärfen. Empfehlungen für das Spiel, aus **Rumänien**: Es muss konkrete Daten und Geschichten enthalten, die von der Realität inspiriert sind; es muss realistisch gestaltet und animiert sein; es muss vollständig sein (alle Aspekte der Integration); es muss Anforderungen erfüllen, die für die Schüler leicht zu verstehen sind; es muss den Kontrast zwischen Gut und Böse aufzeigen und die Wahl zwischen Gut und Böse ermöglichen; es muss die Schritte eines Asylbewerbers, kritische Situationen, Hindernisse, Schwierigkeiten und Gewohnheiten von Asylbewerbern darstellen; es muss die Gestaltung der Figur (des Asylbewerbers) auf der Grundlage eines Fragebogens in Abhängigkeit von bestimmten, von den Schülern gewünschten Merkmalen (Alter, Rasse, sozialer Status usw.) ermöglichen.); die Schüler dazu bringen, während der Reise von ihrem Heimatland in das Zielland Entscheidungen zu treffen; Charaktere (Asylbewerber) haben, die sich auf ihrer Reise Schritt für Schritt bewegen und verschiedene Perspektiven der Integration bieten; die Schüler dazu herausfordern, während ihrer Reise von ihrem Heimatland Entscheidungen zu treffen; andere Charaktere zeigen, die Gutes oder Schlechtes für sie wollen, um die Konsequenzen ihrer Entscheidungen zu verdeutlichen; das Spiel kann auch von jüngeren Kindern gespielt werden, die nicht lesen können; das Spiel kann nach Alterskategorien erstellt werden (für jüngere und für ältere Schüler, um sich der Realität zu stellen, die manchmal schmerzhaft ist); das Spiel kann auf einem Laptop/Handy gespielt werden. Die Schüler sollten durch das ODISSEU-Spiel lernen, Empathie zu zeigen und sich in die Haut eines Asylbewerbers zu versetzen. Das Spiel sollte keine traumatischen, gewalttätigen Bilder enthalten, Übertreibungen vermeiden und Kinder einer bestimmten Ethnie nicht beleidigen. Bei der Gestaltung des Spiels sollten sowohl einheimische Schüler als auch Schüler mit Migrationshintergrund berücksichtigt werden.

In Bezug auf die Merkmale des ODISSEU-Spiels schlugen die **italienischen** Schüler vor, lustige/positive Elemente einzubauen, da das Thema ziemlich traurig ist; das Spiel in 2D zu gestalten; es auf einer Weltkarte zu platzieren; statistische Daten einzubauen; die Nutzer sollten Geld einsetzen und auf der Reise Entscheidungen treffen, die den Nutzer zu verschiedenen Szenarien führen können. Weitere Instrumente und Aktivitäten, die zur Unterstützung der Beteiligung von Asylbewerbern und Flüchtlingen in der Gemeinschaft eingesetzt werden können, sind Veranstaltungen, Filme, Schülerversammlungen und das Anhören von Zeugenaussagen.

**Lehrer (FG2)** aus **Zypern** äußerten, dass zypriotische Schüler keine Stereotypen und Vorurteile haben, da die Zahl der Schüler, die Flüchtlinge und Asylbewerber sind, hoch ist und sie es gewohnt sind, mit ihnen zu leben und Zeit zu verbringen. In **Irland sind die** Lehrer der Meinung, dass die Kinder in den Grundschulen nicht dazu neigen, Unterschiede untereinander zu machen, sie sind sehr hilfsbereit und verständnisvoll, wenn es um unterschiedliche Kulturen und Hintergründe geht. Diese Situation ändert sich, wenn wir über die Schüler der weiterführenden Schulen sprechen, wo die Lehrer einen erheblichen Bedarf an Sensibilisierung und "Kampf" gegen die oft unangemessen negative Einstellung

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

gegenüber Flüchtlingen und Asylbewerbern festgestellt haben, die meist aus einem Mangel an Informationen über ihren Hintergrund, ihre Kultur und ihre Vergangenheit resultiert und zu Meinungen führt, die auf "negativen Geschichten" beruhen, die sie in den Nachrichten oder in ihrem heimischen Umfeld gehört haben. In **Italien** wird Flüchtlingen unter anderem vorgeworfen, gewalttätig zu sein, Arbeitsplätze zu stehlen und nicht arbeiten zu wollen. Inklusion scheint vor allem im Unterricht zu funktionieren, aber außerhalb der Schule sind Migrantenkinder weniger in Aktivitäten mit anderen Italienern eingebunden (Migrantengemeinschaften sind oft recht eng) und weniger in das soziale Gefüge integriert. **Rumänische** Lehrer sind der Ansicht, dass die Schüler bereit sind, asylsuchenden Schülern bei der Integration zu helfen, aber der Integrationsprozess ist schwierig. Es gibt Menschen in der Kategorie der Asylbewerber, die sich integriert haben und sich bürgerschaftlich engagieren (Beispiele: Raed Arafat, der Gründer von SMURD, Ärzte usw.).

Einige **zypriotische** Lehrer glauben jedoch an Stereotypen, z. B. dass Schüler, die Flüchtlinge oder Asylbewerber sind, schlechtere schulische Fähigkeiten oder Verhaltensauffälligkeiten haben. Heutzutage gibt es jedoch keine rassistischen Vorfälle in Schulen, und das zypriotische Bildungssystem fördert den Schutz der Freiheitsrechte aller Gruppen der zypriotischen Gesellschaft gegen jegliche rassistische Diskriminierung und Tendenzen der sozialen Ausgrenzung. Lehrkräfte aus **Rumänien** sind der Ansicht, dass es in der rumänischen Gesellschaft bestimmte Stereotypen in Bezug auf die Rasse oder die Minderheiten gibt.

Die Sprachbarriere scheint das Hauptproblem zu sein, wenn es um ihr bürgerschaftliches Engagement und ihre Integration geht, und dies gilt sowohl für die Schüler als auch für die Eltern.

In **Italien** haben die Schulen Verfahren zur Aufnahme und Eingliederung ausländischer Schüler (mit/ohne Migrationshintergrund) eingeführt, die u. a. den Unterricht in Italienisch als Zweitsprache, die Bereitstellung von Kultur- und Sprachmittlern und die Entwicklung individualisierter Unterrichtspläne umfassen. Die wichtigsten Praktiken der Schulen in **Zypern** (neben der Arbeitsgruppe für den Griechischunterricht) im Hinblick auf die Eingliederung dieser Schüler sind: Entwicklung interkultureller Aktivitäten und Programme im Rahmen der schulischen Aktivitäten; Organisation von Informationstreffen mit den Familien/Eltern; Bereitstellung von Dolmetschern für die Eltern, um eine bessere Kommunikation und bessere Beziehungen zur Schule zu entwickeln. In **Irland** bieten alle an der Untersuchung beteiligten Bildungseinrichtungen eine breite Palette von Diensten an, die eine erfolgreiche Integration von Flüchtlingen und Asylbewerbern in die Gemeinschaft unterstützen: Sprachförderung, Unterstützung beim Lesen, Schreiben und Rechnen, Beratungsdienste, einige Einrichtungen bieten Einzelmentorenprogramme, Hausbesuche und auch kostenlose Nachmittagsunterrichtsstunden an, um die Eltern einzubinden und zu unterstützen. In **Malta** haben einige Lehrkräfte Ad-hoc-Initiativen vorgeschlagen, bei denen die Eltern einbezogen



werden könnten. Darüber hinaus gibt es in den Schulen Maßnahmen zur Integration aller Schüler, aber auch zu Hause muss eine integrative Haltung eingenommen werden.

Tipps von Deutschlehrern zur *Gestaltung des Spiels* sind: einfache Regeln, die wenig Erklärung benötigen; nicht zu starke Verallgemeinerungen; die Möglichkeit, unterschiedliche Meinungen anzunehmen (die aber auf einem gemeinsamen Wertesystem beruhen); spielbar in 45 Minuten mit Aufbau; Fluchtursachen deutlich machen, Beteiligung der industriellen, westlichen Welt deutlich machen; Verbindung zur vergangenen Flüchtlingskrise aufzeigen, nicht nur als aktuelles Problem; schülerorientiert, Arbeitsplan bereitstellen (best practice), eher kurz, mit Begleitmaterial, unterhaltsam und lehrreich, darf nicht auf Arbeitsplan angewiesen sein.

Antworten von deutschen Lehrern, wie das Spiel gestaltet sein sollte, um Schülern Empathie gegenüber Flüchtlingen zu vermitteln: sehr persönlich mit Fallbeispielen, vorzugsweise von Gleichaltrigen; nicht zu tränenreiche Geschichten, sondern vor allem Geschichten von jungen Menschen, die auch Identifikationspotenzial bieten; authentisch, ohne zu übertreiben. Empfehlungen für den Alltag geben; aufzeigen, wie das eigene Verhalten der Jugendlichen einen Einfluss hat. Aufzeigen von Migrationsursachen; schülerorientiert: Kinder sollen mitgestalten können, dramatisch (darf nicht langweilig sein).

**Die Stakeholder (FG3)** aus **Zypern** äußerten ihre Unzufriedenheit mit der Integrationspolitik in Zypern, da die Prozesse nicht immer zugunsten der Flüchtlinge/Asylbewerber verlaufen. Einer der wichtigsten Aspekte für den Erfolg dieser Initiativen in Zypern ist die Tatsache, dass sie sich auf Synergien zwischen verschiedenen (nationalen und europäischen) Einrichtungen und Organisationen konzentrieren. Eines der Hauptprobleme, mit denen Asylbewerber und Flüchtlinge im Zusammenhang mit bürgerschaftlichem Engagement in **Malta** konfrontiert sind, ist die Sprachbarriere.

Im Vergleich zu vor einigen Jahren haben sich der **italienische** Migrationskontext und auch die Bedürfnisse der Schule in Bezug auf die Integration von Migrantenschülern verändert. Nach einer Notsituation, in der die Bedürfnisse hauptsächlich mit der Erstaufnahme und Betreuung der Neuankömmlinge zusammenhingen, geht der Bedarf nun über die Unterstützung beim Erlernen der italienischen Sprache hinaus und umfasst auch den Schulabbruch und die soziale und kulturelle Integration. Besonders deutlich wird dies in der Sekundarstufe II, wo die meisten ausländischen Schüler der zweiten Generation bereits über gute Sprachkenntnisse verfügen, aber nicht immer angemessene Unterstützung bei der kulturellen Eingliederung und der Studienförderung finden. In der Primar- und Sekundarstufe hingegen sind die Aufnahme und die interkulturellen Prozesse stärker in die Schule integriert. Seit der Flüchtlingskrise im Jahr 2015 sind Flucht, Integration und Migration auch in **Deutschland** ein heiß diskutiertes Thema. Teilweise wird dieses Thema sehr kritisch gesehen.



**Irland** bräuchte eine solidere Integrationspolitik für Asylbewerber (nicht nur für Flüchtlinge). Die Entwicklung der Politik steckt noch in den Kinderschuhen und damit auch die Umsetzung und die Unterstützungspakete.

In **Italien** sind Sprachprogramme erfolgreicher, wenn sie Module über den Zugang zu grundlegenden Dienstleistungen (Gesundheitsfürsorge, Arbeitssuche usw.) enthalten; sie stehen allen Mitgliedern der Gemeinschaft offen, nicht nur neu angekommenen Migranten (dies bietet die Möglichkeit, umfassendere Beziehungen aufzubauen und Menschen verschiedener Nationalitäten und Hintergründe kennen zu lernen); sie bieten Sprachzertifikate. Theaterworkshops, Aktivitäten mit lokalen Vereinen und Treffen in Schulen mit Asylbewerbern wurden von den Schülern positiv aufgenommen.

Vertrauen und Respekt sind sehr wichtig, wenn es darum geht, Bedingungen für das bürgerschaftliche Engagement der Zielgruppen zu schaffen und sie dabei zu unterstützen, sich zu äußern oder ihre Geschichten zu erzählen. Diese Ergebnisse zeigen, dass der Integrationsprozess in **Irland** stärker auf die Zusammenarbeit zwischen politischen Entscheidungsträgern und Flüchtlingen und Asylbewerbern ausgerichtet sein könnte und dass Flüchtlinge/Asylbewerber befähigt werden sollten, die Integration voranzutreiben.

In **Irland** besteht ein erheblicher Bedarf an einer stärkeren Einbindung dieser Zielgruppen in die Gemeinden, um die Herausforderungen zu verstehen, mit denen die Flüchtlinge konfrontiert sind, bevor sie mit ihnen arbeiten, und um ihre Beteiligung zu fördern, indem sie motiviert werden, sich am Entscheidungsprozess zu beteiligen und eine Führungsrolle bei der Frage zu übernehmen, wie und was sie vorrangig tun wollen, um sich erfolgreich in die Gemeinschaft zu integrieren.

In **Zypern** ist das Hauptproblem, mit dem alle Beteiligten konfrontiert sind, das Fehlen einer nationalen Politik für die Integration von Flüchtlingen und Asylbewerbern, da die zyprische Regierung noch dabei ist, den nationalen Politikbericht zu erstellen, der 2020-2022 umgesetzt werden soll. Weitere Schwierigkeiten, mit denen die Beteiligten konfrontiert sind, sind Kommunikationsprobleme (die in der Regel durch Dolmetscher gelöst werden) und kulturelle Unkenntnis. Diskriminierung und ein negativer Sprachgebrauch in der Öffentlichkeit, der Asylbewerber und Flüchtlinge (insbesondere in den sozialen Medien) darstellt, wurden ebenfalls als Faktoren genannt, die die Integration und Beteiligung in **Malta** behindern. Es wurde hervorgehoben, dass der Öffentlichkeit Vorbilder und Erfolgsgeschichten vermittelt werden müssen. Eine Reihe von Schulen organisiert während des Schuljahres verschiedene Aktivitäten zur Begrüßung von Neuankömmlingen, um maltesische und ausländische Eltern und Schüler einzubeziehen.

In **Rumänien** bestehen die größten Herausforderungen in der Entgegennahme der Anmeldeunterlagen in der Schule, in der Organisation des Prozesses zum Erlernen der rumänischen Sprache und in der Einbeziehung des Schulberaters.

Das bürgerschaftliche Engagement von Flüchtlingen/Asylbewerbern wird von folgenden Faktoren beeinflusst: dem Grad der Integration, der Anzahl der in Rumänien verbrachten Jahre, der Einbeziehung der Behörden in den Integrationsprozess und der Beteiligung von NROs. Die vorgeschlagenen Verbesserungen für das bürgerschaftliche Engagement von Flüchtlingen waren: die Umsetzung einiger Projekte zum Aufbau von Kapazitäten bei Flüchtlingen, die Organisation von Verbreitungssitzungen; die Stärkung des Wunsches der Flüchtlinge nach Integration in die rumänische Gesellschaft.

**In Deutschland** gaben die befragten Akteure an, dass es in ihren Einrichtungen und Organisationen bereits Maßnahmen gibt, die zur Förderung der kulturellen Vielfalt und Integration beitragen. Folgende konkrete Maßnahmen wurden hier genannt: Ehrenamtliche, die mit Flüchtlingen und Asylbewerbern arbeiten, werden durch ein innovatives Lernumfeld unterstützt, das Unterstützung und Schulungen (interkulturelle Kurse werden angeboten), Kooperationen, Integrationskurse, Hilfe und Freiwilligenarbeit bietet.

### **Schlussfolgerungen zu diesem Thema:**

- ✓ Einige Schüler verfügen über Informationen über Zwangsmigration, die sie in der Schule, im Internet, in der Presse oder in der Familie erhalten haben, während andere nur sehr wenig über dieses Phänomen wissen;
- ✓ Obwohl einige SchülerInnen in ihrer Klasse oder Schule SchülerInnen kennengelernt haben, die zur Kategorie der Flüchtlinge/Asylsuchenden/MigrantInnen gehören, wurde die Frage ihrer "Reise" ins Zielland nie diskutiert;
- ✓ Die SchülerInnen geben zu, dass es in der Gesellschaft in manchen Situationen Stereotypen und Vorurteile gegenüber MigrantInnen gibt, aber es gab keine Beispiele für Rassismus oder Hass gegenüber MigrantInnen; im Allgemeinen schätzen die LehrerInnen, dass die SchülerInnen keine Stereotypen und Vorurteile gegenüber Flüchtlingen/Asylbewerbern haben;
- ✓ Die Schülerinnen und Schüler sind begeistert von der Idee, dieses Online-Spiel zu nutzen, um über das Thema Flüchtlinge/Asylsuchende zu diskutieren;
- ✓ die Sprachbarriere scheint das Hauptproblem zu sein, wenn es um ihr bürgerschaftliches Engagement und ihre Integration geht, und dies gilt sowohl für die Schüler als auch für die Eltern;
- ✓ Die meiste Zeit ist die Schule maßgeblich am Spracherwerb und am Prozess der Integration von Schülern aus der Kategorie Flüchtlinge/Asylbewerber beteiligt;
- ✓ SchülerInnen, LehrerInnen und InteressenvertreterInnen haben verschiedene Vorschläge zum Inhalt des ODISSEU-Online-Spiels gemacht, die bei der Festlegung des Spielinhalts hilfreich waren;
- ✓ In einigen Ländern tragen verantwortliche Institutionen und Organisationen zur Förderung der kulturellen Vielfalt und zur Integration von Flüchtlingen/Asylbewerbern bei, indem sie die Ausbildung von Personen, die mit Ausländern zu tun haben, durch Freiwilligenarbeit und Zusammenarbeit unterstützen;



- ✓ In einigen Ländern wurde die Notwendigkeit einer soliden Integrationspolitik für Asylbewerber, nicht nur für Flüchtlinge, erkannt.

### ***Kompetenzen und Ausbildungsbedarf von Lehrern zur Unterstützung der interkulturellen Bildung***

In **Malta, Rumänien, Zypern, Italien** und **Deutschland** wurden die Kompetenzen und der Ausbildungsbedarf der Lehrkräfte nicht mit den Studierenden diskutiert. Studierende aus **Irland** würden empfehlen, die Kenntnisse und Fähigkeiten der Lehrkräfte in diesem Bereich zu verbessern.

**Lehrkräfte (FG2)** aus **Malta** erklärten, sie fühlten sich mit den nötigen Fähigkeiten ausgestattet, um interkulturelle Bildung zu unterstützen, aber es seien immer Schulungen und Kapazitätsaufbau in diesem Sinne erforderlich. Es wurde darauf hingewiesen, dass alle Pädagogen und Schulleitungsteams informiert und für bestimmte Themen sensibilisiert werden müssen, da die Pädagogen das Phänomen besser verstehen müssten, um bereit zu sein, mehr Informationen über Zwangsmigration zu erhalten.

Alle Lehrer aus **Irland, Rumänien** und **Zypern stimmten darin überein, dass es einen Mangel an Ausbildung oder Schulung im Zusammenhang mit Interkulturalität gibt**. Die **rumänischen** Lehrer sind der Meinung, dass sie eine Ausbildung benötigen, um die Herausforderung des Unterrichts von Asylbewerbern/Flüchtlingen zu meistern: unzureichende Kenntnisse über das Migrationsproblem und die Schwierigkeiten, mit denen Flüchtlinge/Asylbewerber konfrontiert sind; fehlende Verfahren, Ressourcen und Hilfsmittel in einigen Schulen; Schwierigkeiten bei der Kommunikation mit Schülern in multikulturellen Klassen; Unkenntnis der Integrationsbedürfnisse dieser Schüler und der Möglichkeiten, diese Bedürfnisse zu erfüllen. Die Durchführung interkultureller Projekte würde den Schülern helfen, diskriminierende Haltungen in der Gesellschaft zu erkennen und sich des Phänomens der erzwungenen Migration bewusster zu werden. In **Italien** brauchen die Lehrer Unterstützung bei der Leitung multikultureller Klassen; sie müssen Aktivitäten entwickeln, die das Bewusstsein für "den Anderen" und das kritische Denken stärken; sie müssen Strategien lernen, um eine echte Integration und nicht nur Toleranz gegenüber Andersartigen zu erreichen.

Alle **zypriotischen** Lehrkräfte waren sich einig, dass Lehrerfortbildungen zum Thema interkulturelle Bildung dringend erforderlich sind, da das Lehrmaterial und die Unterstützung, die sie von den für ihre Ausbildung zuständigen nationalen Stellen erhalten, manchmal nicht ausreichen. Sie merkten auch an, dass sie umfassende Bildungspakete (mit Lernressourcen, Aktivitäten, Werkzeugen, guten Beispielen usw.) benötigen, die sie als Leitfaden für ihre täglichen Unterrichtsaktivitäten verwenden können.



Für **rumänische** Lehrer muss das Online-Spiel ODISSEU auf realen Geschichten basieren, Aspekte der Traditionen von Migranten darstellen, verschiedene Szenarien zeigen (die positive und negative Seite der Integration); es muss dem Spiel ermöglichen, fortzufahren oder einen anderen Weg aus einem Labyrinth von Situationen zu wählen; das Spiel kann Charaktere haben, die Hindernisse überwinden und bei der Integration erfolgreich sind; es kann einen Charakter haben, der anderen bei der Integration hilft. Vorschläge für die Entwicklung des ODISSEU-Spiels von **italienischen** LehrerInnen: Bereitstellung von historischen und kulturellen Hintergrundinformationen (um zu verstehen, woher die MigrantInnen kommen und warum sie gehen); die SchülerInnen sollten in die Rolle der MigrantInnen schlüpfen (sie könnten einen Avatar erstellen, um in der Ich-Perspektive zu spielen oder ihr eigenes Bild hochladen); mehrere Wahlmöglichkeiten und unerwartete Szenarien anbieten; das Spiel sollte visuell beeindruckend und "schnell" sein. Empfehlungen für das Spiel aus **Irland**: Verwendung von Grafiken, die den Spielen ähneln, die sie bereits spielen; Möglichkeit, aus mehreren Charakteren aus verschiedenen Ländern/Regionen zu wählen; Verwendung von groß gedrucktem Text in Englisch und der Muttersprache des Charakters; interaktive Elemente mit Audio-Inputs; Möglichkeit, während des Spiels auf Links mit Videos, Interviews und Geschichten zu klicken; Einbindung von realen Bildern aus dem Heimatland des Charakters, Alltagsroutinen, Festen, Bräuchen, Essen - als Kontrast zum neuen Leben -, um die unterschiedliche Perspektive zu zeigen; Einbindung von Fakten aus der Erfahrung/Reise und Statistiken im Zusammenhang mit der Reise.

In Bezug auf das ODISSEU-Spiel äußerten die **zypriotischen** Lehrkräfte Bedenken, ob sie in der Lage seien, ein Onlinespiel für Bildungszwecke zu nutzen, und waren daher erfreut zu erfahren, dass im Rahmen des Projekts ein Lehrplan für den gesamten Lernprozess des Spiels entwickelt wird. Sie betonten die Tatsache, dass sie keine Erfahrung und kein Wissen über die Verwendung von Online-Lernspielen haben, weshalb die Anleitung durch die Partner sehr wichtig sein wird. Die LehrerInnen schlugen auch vor, dass die Aktivitäten im Klassenzimmer nicht länger als 30 Minuten dauern sollten, damit sie in eine Schulstunde passen.

Für ItalienischlehrerInnen könnte das digitale Handbuch in den Fächern Geschichte, Philosophie, Englisch, Geografie, Weltbürgerschaft und im Zusammenhang mit der italienischen Verfassung eingesetzt werden. Die Module sollten etwa 50 Minuten lang sein und je nach Altersgruppe/Schulstufe entwickelt werden. Die empfohlene Dauer der Unterrichtsaktivitäten für Schüler der Sekundarstufe beträgt 40 Minuten (**Irland**). Für **rumänische** Lehrkräfte sollte der ODISSEU-Lehrplan an das Niveau der Kinder angepasst werden: ein 20-minütiges, 30-minütiges oder mehr Szenarien. Man könnte eine Option für den ODISSEU-Lehrplan (fakultativer Lehrplan) in Klassen wählen, in denen die Anzahl der Klassen dies erlaubt.

Alle **Stakeholder (FG3)** aus **Zypern** wiesen darauf hin, wie wichtig Synergien mit verschiedenen nationalen Einrichtungen und Organisationen sind, um zusammenzuarbeiten

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

und die Probleme der Integration von Flüchtlingen und Asylbewerbern anzugehen. Sie merkten an, dass wir uns auf die Lehrerbildung konzentrieren sollten, da die meisten Lehrer nicht mit pädagogischen Online-Spielen vertraut sind und sie viel Anleitung und Unterstützung zu diesem Thema benötigen werden. Lehrer aus **Rumänien** müssen die Besonderheiten der verschiedenen Nationen/Minderheiten kennen; sie müssen offen für Interkulturalität und tolerant sein.

Die **Stakeholder (FG3)** aus **Irland** nannten folgende Bedürfnisse im Bereich der Entwicklung der Kompetenzen und Fähigkeiten von Lehrkräften im Zusammenhang mit interkultureller Bildung: Schulungen zur kulturellen Sensibilisierung (um ein besseres Verständnis dafür zu erlangen, was Interkulturalität ist und wie man am besten in gegenseitigem Respekt miteinander interagiert und voneinander lernt, um die im Zusammenhang mit Migration und Einwanderung verwendeten Begriffe zu kennen etc.); Schulungen zur Erkennung von und zum Umgang mit rassistischem Mobbing und Segregation; Schulungen zur Förderung und Unterstützung der Integration im Klassenzimmer; Schulungen (Fallstudien) zu den Problemen von Flüchtlingen/Asylbewerbern auf ihrem Weg.

Für **italienische** Lehrkräfte wird deutlich, dass es für Lehrer der Sekundarstufe II schwierig ist, den Bildungsbedarf ausländischer Schüler zu ermitteln, da es ihnen an kulturellen Instrumenten und interkultureller Evaluierung fehlt und der traditionelle Unterrichtsansatz sich hauptsächlich auf das Lernen von Inhalten und Fächern in einer sektoralen und nicht interdisziplinären Perspektive konzentriert.

Die **Stakeholder (FG3)** aus **Deutschland** nannten eine Reihe von Bedürfnissen, die im Hinblick auf die Unterstützung der Entwicklung von inklusiven Schulen/Gemeinschaften identifiziert werden können: Fortbildung von Lehrern in den Bereichen Traumabehandlung, Alphabetisierung, interkulturelle Kompetenz, verstärkte Unterstützung durch Fachpersonal, z. B. durch Teamteaching in Schulen (nicht nur stundenweise), Bildungsangebote (z. B. zum Erlernen der deutschen Sprache) in Schulen für Eltern, Empathie, Offenheit, Disziplin und Stärke.

Nach Ansicht der Teilnehmer der dritten Fokusgruppe aus **Malta** sollte man sich von der Vorstellung verabschieden, dass Lehrkräfte die Hauptinformationsquelle sein sollten, wenn es um die für die interkulturelle Bildung erforderlichen Fähigkeiten geht. Stattdessen sollte sich die Ausbildung darauf konzentrieren, wie man das kritische Denken der SchülerInnen und effektive Recherchefähigkeiten bei der Behandlung des Themas fördern kann. Schulungen für Lehrkräfte zu diesen Themen werden von verschiedenen Stellen in Malta angeboten, darunter das Ministerium für Bildung und Beschäftigung und Nichtregierungsorganisationen; idealerweise sollten die Schulungen für Lehrkräfte anerkannt werden (z. B. durch das Institut für Bildung), um einen Impuls für die Bewusstseinsbildung zu setzen.

### **Schlussfolgerungen zu diesem Thema:**

- ✓ Einige Lehrkräfte verfügen über die erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen, um interkulturelle Bildung zu unterrichten, andere nicht; dennoch sind sich alle darüber im Klaren, dass eine Ausbildung in diesem Bereich notwendig ist;
- ✓ Lehrkräfte sollten die Hauptinformationsquelle sein, wenn es um die für die interkulturelle Bildung erforderlichen Fähigkeiten geht; stattdessen sollte sich die Ausbildung darauf konzentrieren, wie das kritische Denken und die effektiven Forschungskompetenzen der Schüler im Umgang mit dem Thema gefördert werden können;
- ✓ Für einige Lehrkräfte ist es schwierig, den Ausbildungsbedarf ausländischer Schüler zu ermitteln, da ihnen kulturelle Hilfsmittel fehlen und sie einen traditionellen Bildungsansatz verfolgen;
- ✓ Es wird begrüßt, dass das ODISSEU-Online-Spiel mit einem Lehrplan, einem digitalen Handbuch und einem Leitfaden geliefert werden sollte, damit die Lehrkräfte es leicht im interkulturellen Unterricht einsetzen können.

### **Empfehlungen für das ODISSEU-Spiel:**

- Alle Beteiligten aus **Zypern** waren sich einig, dass das Spiel die positiven Aspekte der Migration darstellen und zeigen sollte, dass diese Reise zu einem positiven Ende führen kann, da zur Zielgruppe des Spiels auch Minderjährige mit Migrationshintergrund gehören;
- **Irland**: Die Features sollten realistisch, visuell und emotional sein; mit Asylbewerbern und Flüchtlingen arbeiten, die im gleichen Alter wie die Schüler sind, auf die diese Ressourcen abzielen; wenn die Schüler sich in irgendeiner Weise mit den Teilnehmern identifizieren können, fördert dies die Empathie; es sollte das Denken herausfordern und gleichzeitig lehrreich sein; es sollte auffällig sein und eine Einführung der Figur oder des Landes zu Beginn des Spiels beinhalten; die Länge des Spiels ist wichtig, um es auf einem Niveau zu halten, auf dem es noch spannend ist - kurz und auf den Punkt; es muss für eine breitere Altersgruppe benutzerfreundlich sein und auch die Agenda berücksichtigen; es sollte in einer Vielzahl von Sprachen verfügbar sein;
- **Italien**: Informationen über die Länder und Orte, aus denen die Migranten kommen, für die Schüler, die ihr Verständnis vertiefen möchten; das Spiel sollte nicht "didaktisch", sondern "unmittelbar/einprägsam" sein; es sollte die Erzählung um Menschenrechte und Gleichberechtigung einrahmen; es sollte die Schüler nicht dazu bringen, die Migranten zu bemitleiden, sondern eine konstruktive Erzählung über Migration liefern;
- **Rumänien**: eine berührende Geschichte mit kurzen Sequenzen darstellen; animiert, farbig / vertont sein; die Parallelen zwischen den Gewohnheiten der Flüchtlinge / Bürger des Ziellandes darstellen, damit die Schüler voneinander lernen, die Probleme (sowohl positive als auch negative) so objektiv wie möglich darstellen, die Situation in den Herkunftsländern beschreiben, was die Reise der Asylbewerber wirklich bedeutet. Es sollte nicht gegen den Grundsatz der Privatsphäre verstoßen; es sollte keine Gewaltszenen geben;



- **Deutschland:** offline nutzbar (darf nicht auf WLAN-Verbindung angewiesen sein), Einbettung in Unterrichtssequenzen mit Best-Practice-Beispielen (Vor- und Nachbereitung), Hinweis auf die Gefahr der Trauma-Aktivierung, klare Zielformulierung, interessant, frei zugänglich, modern, lehrreich, unterhaltsam; realistisch - die Online-Simulation sollte auf jeden Fall realistisch sein; herauszufinden, "wie eine Online-Simulation gestaltet sein sollte, damit ein differenziertes Bild von Flüchtlingen und Asylbewerbern gezeigt wird, das der Realität entspricht?";
- **Malta:** a) Sowohl das ODISSEU-Spiel als auch die ergänzenden pädagogischen Aktivitäten werden unter Berücksichtigung der Kompetenzen und Lernergebnisse entwickelt, die in den Lehrplänen für die entsprechenden Fächer festgelegt sind; jede Ressource oder Aktivität ist altersspezifisch; b) ausführliche Anleitungen zum Spielen des Spiels werden sowohl den Lehrern als auch den Schülern zur Verfügung gestellt, damit das Spiel nützlich ist und genutzt werden kann; c) wann immer möglich, wird das Spiel in derselben Sprache mit verschiedenen Einstiegspunkten (d. h. verschiedenen Niveaus der Sprachkompetenz) zur Verfügung gestellt, wobei möglicherweise besondere Lernbedürfnisse (z. B. für sehbehinderte Schüler) berücksichtigt werden. d) es sollte die Möglichkeit bestehen, mit anderen Spielern/Schülern auf einer speziellen Plattform zu interagieren, damit die Schüler ihre Erfolge und Überlegungen austauschen können; das Spiel sollte in gewissem Maße anspruchsvoll und von guter Qualität sein, um die Schüler zum Spielen zu bewegen; e) das Spiel sollte informativ sein und möglicherweise Geschichten aus dem wirklichen Leben widerspiegeln, ohne jedoch didaktisch zu sein; f) solche spielbasierten Lernwerkzeuge sollten Empathie fördern und über die Funktion der Informationsvermittlung hinausgehen - die ergänzenden Aktivitäten sollten so gestaltet sein, dass sie die Schüler zu kritischem Denken anregen und Auswirkungen auf das wirkliche Leben haben. Darüber hinaus unterstreicht die Direktion für Lern- und Bewertungsprogramme, wie wichtig es ist, dass Spiele effektive Lern- und Bewertungsprozesse bieten, die in den Lehrplan eingebettet werden können.

*Empfehlungen zur Einbeziehung von Flüchtlingen bei der Erstellung der E-Bibliothek mit Geschichten aus dem wirklichen Leben:*

- **Zypern:** Suche nach einem oder zwei Flüchtlingen, die als Mentoren oder Coaches für das Projekt werben und andere motivieren, an den Workshops und der Erstellung der Geschichten aus dem wahren Leben teilzunehmen;
- **Irland:** Es ist von entscheidender Bedeutung, die Fragen so zu formulieren und zu stellen, dass sich die befragte Person bei der Beantwortung wohl fühlt, und zu versuchen, vor der Diskussion und dem Erzählen der Geschichte eine positive Beziehung und ein sicheres Umfeld aufzubauen; emotionale Unterstützungsdienste sollten in Betracht gezogen werden und zur Verfügung stehen, falls beim Erzählen der Geschichte sensible Themen aufgedeckt werden (sowohl für die Personen, die ihre Geschichte erzählen, als auch für die Zuhörer);
- **Italien:** Wenn Migranten direkt an den Aktivitäten beteiligt sind, ist es wichtig, dass man nicht von ihnen erwartet, dass sie über ihre Reise sprechen, sondern sie über das Sprechen lässt, was ihnen angenehm ist, angefangen bei ihren Erfahrungen mit dem Leben im Gastland;

wenn sie sehr stark in solche Aktivitäten eingebunden sind, kann es nach einiger Zeit schwierig werden, über ihre Erfahrungen zu sprechen, da sie sich möglicherweise emotional überfordert fühlen;

- **Rumänien:** Flüchtlinge konnten nur unter dem Zeichen der Anonymität über ihre Reisen berichten. Es gibt nur wenige Menschen (5 %), die bereit sind, in diesen Geschichten eine Rolle zu spielen (sie könnten ein Trauma wiedererleben und wollen es nicht, sie haben Angst vor den Behörden, sie suchen nach einem Schicksal, nach einem Land, das sie aufnimmt). Sie könnten motiviert werden zu sprechen, wenn man ihnen sagt, dass das, was sie sagen, Auswirkungen auf andere haben könnte; es könnte Familienmitglieder ansprechen, die eher bereit sind zu sprechen;
- **Deutschland:** Fiktionalisierung der Geschichte und Auflösung der Klasse zum Schutz vor Re-Traumatisierung von Flüchtlingen; Fokussierung der Geschichte des Spiels auf die Fluchtursachen und nicht auf die Fluchtwege (Vermeidung des Wiedererlebens traumatischer Erfahrungen); Anpassung der Dauer des Spiels und der Unterrichtsmaterialien an eine Unterrichtsstunde (45 Minuten), um den Lehrkräften den Einsatz im Unterricht zu erleichtern; intensive Unterstützung und Hilfestellung für die Lehrkräfte bei der Anwendung und Umsetzung der im Rahmen des Projekts erstellten Materialien und Produkte im Unterricht; Ermutigung der Lehrkräfte zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht (mit vorheriger Unterweisung und Schulung im Umgang mit Medien).

#### *Mögliche Herausforderungen bei der Einrichtung einer E-Bibliothek:*

- **Irland:** mangelndes Verständnis, Unfähigkeit, die Botschaft zu interpretieren; bei Geschichten aus dem wirklichen Leben muss bedacht werden, wie die Unterstützung nach dem Training aussehen könnte, wenn es etwas Traumatisches auslöst; Voreingenommenheit, daher ist es sehr wichtig, die Perspektiven aller an diesem Prozess beteiligten Parteien zu berücksichtigen, um Vorurteile zu vermeiden;
- **Italien:** Bei der Erstellung von Bildungsressourcen sollten verschiedene Kommunikations- und Ausdrucksmethoden berücksichtigt werden (nicht nur verbale Kommunikation, sondern auch andere Formen wie Malerei, Zeichnungen, Theateraufführungen usw.);
- **Rumänien:** Die Herausforderungen und Schwierigkeiten, denen wir bei der Einrichtung der elektronischen Bibliothek begegnen könnten, sind folgende: Sicherstellung der Übersetzung, da viele Asylbewerber sich ohne Übersetzung nicht ausdrücken können und die Kosten hoch sind, oft handelt es sich um seltene Sprachen; die Schwierigkeit, positiv auf die Aufforderung zu reagieren, ihre eigene Geschichte zu präsentieren. Ein Workshop könnte nützlich sein, da es viele aktive NROs gibt, die Ausländern und Flüchtlingen helfen;
- **Deutschland:** Einbettung des Angebots in den Lehrplan, klare Festlegung von Zeitstrukturen (als Projekt max. 4 Stunden/Tag, als Unterrichtseinheit max. 90 Min. am Stück (mit Vor- und Nachbereitung des Themas).

#### **Weitere Fragen zu den Medien:**

In **Italien** nutzen die **Schüler** vor allem Telegramme, Radio und einige spezielle Websites. Blogs werden nicht mehr genutzt. Nur wenige Medien spiegeln die Wahrheit über Themen im Zusammenhang mit erzwungener Migration wider. YouTube sollte stärker genutzt werden, um junge Menschen zu erreichen, da es eine gute Möglichkeit ist, Geschichten über Migration zu erzählen. Auch Filme können eine zuverlässige und nützliche Methode sein, um junge Menschen zu erreichen. Die **Lehrkräfte** nutzen Zeitungen, Websites von maßgeblichen Quellen, Zeitschriften, ausführliche Fernsehsendungen und soziale Medien (um schnell an Informationen zu gelangen). Im Unterricht verwenden sie eine Mischung aus verschiedenen Quellen (Papier und digital). **Die Beteiligten** nutzen viel das Internet (vertrauenswürdige Kanäle), Facebook, ausführliche Fernsehsendungen, Filme und Dokumentationen. In **Rumänien** haben die **SchülerInnen** Medienquellen, das Internet, Fernsehsendungen, Bücher und Zeitschriften konsultiert, sie haben an Besuchen/Ausflügen zu Asylzentren teilgenommen, um sich über Migration zu informieren, und sie haben die Reden von Kindern/Menschen gehört, die bestimmte Traumata/Schwierigkeiten im Leben erlebt haben. Die sichtbarsten Medien, die die Probleme von Asylbewerbern zeigen, sind das Fernsehen und die sozialen Netzwerke. Bei der Auswahl der Informationsquellen wird darauf geachtet, dass die Informationen genau, zuverlässig und vergleichbar sind. Die von den **Lehrern** genutzten Quellen sind das Internet, die Zeitungen, die verifizierten und sicheren Quellen (The Daily Telegraph, The Guardian), die auch das Thema Migration behandeln. Die von den **Akteuren genutzten** Informationsquellen sind: elektronische Quellen, aber auch gedruckte; zuverlässig, überprüfbar. Einige haben häufige/regelmäßige Migrationsausgaben: das Weekly Migration Information Bulletin (ARPS). Die von den Teilnehmern bevorzugten Kriterien für die Auswahl der Medien sind diejenigen, die sie bereits verwendet haben, die für Schüler zugänglich sind, die dem beabsichtigten Zweck entsprechen, die als seriös, glaubwürdig, vergleichbar und relevant angesehen werden und die Auswirkungen auf die Aktivität haben.

## Schlussfolgerungen

Im Hinblick auf unsere Forschungsfragen hat unsere Analyse einige **Probleme** aufgezeigt, die angegangen und berücksichtigt werden müssen:

Im Allgemeinen gibt es einen Mangel an nationalen Politiken und Strategien in Bezug auf bürgerschaftliches Online-Engagement und einen Mangel an nationalen Politiken und Strategien in Bezug auf Online-Glücksspiele im Zusammenhang mit Migration und Asylbewerbern. Nur in Irland, Italien und Malta gibt es einige Maßnahmen, Strategien und Initiativen im Bereich des bürgerschaftlichen Engagements und der interkulturellen Bildung. Darüber hinaus gibt es keine nationalen Praktiken, die das Design und die Entwicklung von Bildungsmaterial und Tools fördern, um die Integration von Asylbewerbern und Flüchtlingen durch den Einsatz von Online-Spielen und digitalen Tools effizient zu unterstützen.



Obwohl das Bildungssystem einige Integrationsprogramme für Schüler mit Migrationshintergrund innerhalb und außerhalb der Schule durchführt, ist es in einigen Ländern nach wie vor dringend erforderlich, auf die Bildungsbedürfnisse erwachsener Migranten einzugehen.

Im Allgemeinen nutzen die Schulen den Einsatz von Technologie im täglichen Lehrplan nicht, außer im IKT-Unterricht, wo die Schüler ausschließlich Computer verwenden.

In einigen Fällen sind die Lehrkräfte bereit, interkulturelle Bildung umzusetzen, aber es fehlt ihnen an der entsprechenden Ausbildung. Diejenigen Lehrkräfte, die globale Themen im Unterricht behandeln, nutzen neue Technologien oder digitale Werkzeuge oft nicht so häufig, wie sie es gerne tun würden, da sie unter Zeitdruck stehen, um den Lehrplan abzudecken. In vielen Fällen wird der Einsatz von Online-Spielen im Unterricht daher eher als eine zusätzliche Option verstanden und nicht als obligatorisch angesehen. Besondere Schwierigkeiten wurden bei der Nutzung von Technologie mit Kindern mit Migrationshintergrund aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse und mangelnder Computerkenntnisse genannt.

Wenn es um das bürgerschaftliche Engagement und die Integration von Asylbewerbern und Flüchtlingen geht, scheint die Sprachbarriere sowohl für Schüler als auch für ihre Eltern das Hauptproblem zu sein. Das Fehlen einer aktiven Beteiligung der Eltern am Schulleben schränkt den Kontakt mit anderen Menschen ein.

In einigen Ländern gibt es in den Schulen Stereotypen und Vorurteile gegenüber Migranten. Schüler haben in vielen Fällen nicht genügend Wissen über die Themen Migration, Asylbewerber und Flüchtlinge.

### **Vorschläge für Verbesserungen und die Weiterentwicklung der pädagogischen Praxis:**

Obwohl es keine nationalen Politiken und Strategien für das Online-Bürgerengagement gibt, arbeiten mehrere Nichtregierungsorganisationen an der Frage des (Online-)Bürgerengagements, schaffen Online-Plattformen und bieten Schulungen zur Bürgerbeteiligung an. Es ist wichtig, dass Nichtregierungsorganisationen aktiv an der Ausarbeitung von Konzepten und Strategien für Online-Bürgerengagement und interkulturelle Bildung mitwirken.

Die Schulen müssen sich verstärkt um die Umsetzung von Maßnahmen und Praktiken zur Eingliederung von Asylbewerbern und Flüchtlingskindern in das Bildungssystem bemühen; darüber hinaus müssen Beispiele für bewährte Praktiken hervorgehoben werden.

Es wird die interkulturelle Umstellung von Unterrichtsmaterialien und Lehrplänen gefördert. Das Bildungssystem muss ein Umfeld schaffen, das es den Erziehern ermöglicht, das

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Verständnis der Kinder für andere Kulturen sowie für die Ursachen und die wirtschaftlichen, sozialen und politischen Folgen des Migrationsphänomens zu verbessern.

Der Unterricht sollte weitere Gelegenheiten bieten, die es den Schülern ermöglichen, sich Wissen anzueignen, es anzuwenden und Informationen auf kreative Weise zu nutzen. Der Schwerpunkt verlagert sich von der Bewertung auf die gemeinsame Planung von Lehren und Lernen.

Die Inhalte der interkulturellen Bildung sollten auf der Grundlage von Lebensgeschichten und vorhandenen Lebenserfahrungen entwickelt werden. Es ist auch notwendig, die interkulturelle Erziehung in der Sekundarstufe fortzusetzen, um die Schüler zu befähigen, sich in andere einzufühlen, sie kennenzulernen, Traditionen zu respektieren und andere zu akzeptieren. Eine Möglichkeit, Schülern das Thema Migration näher zu bringen, besteht darin, Besuche in Aufnahmezentren zu organisieren, die ein klareres Bild von der Rolle der Synergien bei der Integration von Flüchtlingen/Asylbewerbern in das Aufnahmeland vermitteln können. Um eine "Wir-gegen-sie"-Perspektive zu vermeiden, sollte es wichtig sein, die Vielfalt aus einer breiten Perspektive zu betrachten.

Die Nutzung von Online-Spielen für Bildungszwecke ist wichtig, da es sich um einen relativ neuen Bereich in den Bildungssystemen handelt. Damit die spielbasierten Ressourcen relevant sind, müssen sie die Lernziele des Lehrplans für bestimmte Fächer widerspiegeln, was es den Lehrern erleichtert, sie in den regulären Unterricht zu integrieren. Darüber hinaus muss jede digitale Ressource oder jedes Onlinespiel mit dem Ziel entwickelt werden, sie auf ausgewogene Weise und mit einem gemischten Ansatz in den Unterricht einzubinden, bei dem der Einsatz von Technologie von anderen partizipativen Lernmethoden gefolgt wird, um die sozialen Kompetenzen der Schüler zu stärken.

Das bürgerschaftliche Engagement von Flüchtlingen kann durch die Durchführung einiger Projekte zur Steigerung der Kapazitäten und der Motivation von Flüchtlingen, sich in die Gesellschaft zu integrieren, sowie durch die Organisation von Veranstaltungen zur Verbreitung von Informationen erleichtert werden. Die Notwendigkeit, alle Familien der Schüler in schulbezogene Aktivitäten einzubeziehen, um die Integration zu fördern und die Vielfalt zu würdigen - bei gleichzeitiger Berücksichtigung kultureller Unterschiede - wurde ebenfalls hervorgehoben, zusammen mit Beispielen und Informationen über laufende Initiativen und Programme in Schulen, die in diese Richtung gehen; einige Lehrer haben *Ad-hoc-Initiativen* vorgeschlagen, an denen die Eltern beteiligt werden könnten.

Es ist wichtig, Synergien mit verschiedenen nationalen Einrichtungen und Organisationen zu schaffen, um zusammenzuarbeiten und die Probleme der Integration von Flüchtlingen und Asylbewerbern anzugehen.

## Referenzen

1. Aditus Foundation und Jesuit Refugee Service (Malta) (2019). *AIDA (Asylum Information Database) - Länderbericht: Malta*. Brüssel: European Council on Refugees and Exiles. Verfügbar unter: < <https://www.asylumineurope.org/reports/country/malta>>.
2. Asylum Information Database (2019). *Zugang zu Bildung: Zypern*. <http://www.asylumineurope.org/reports/country/cyprus/access-education-0>
3. Bundesregierung (2018). Integrationsgesetz setzt auf Fördern und Fordern. Verfügbar unter: <<https://www.deutschland-kann-das.de/dekd/politik/aktuelles/integrationsgesetz-setzt-auf-foerdern-und-fordern-222362>> [18.03.2019].
4. Pädagogisches Institut Zypern, [http://www.pi.ac.cy/pi/index.php?option=com\\_content&view=article&id=958&Itemid=413&lang=el](http://www.pi.ac.cy/pi/index.php?option=com_content&view=article&id=958&Itemid=413&lang=el)
5. Commissione di Studio sull'Educazione Interculturale e alla Cittadinanza, provincia autonoma d Trento (2013). Documento di indirizzo sull'educazione alla cittadinanza interculturale.
6. Mitteilung der Kommission an den Rat über europäische Politiken im Bereich Jugendbeteiligung und -information (2006). From: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554806230718&uri=CELEX:52006DC0417>
7. Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten vom 27. November 2012 zur Partizipation und sozialen Eingliederung junger Menschen unter besonderer Berücksichtigung derjenigen mit Migrationshintergrund. Verfügbar unter: < [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554806230718&uri=CELEX:4\\_2012Y1219\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554806230718&uri=CELEX:4_2012Y1219(01))>.
8. Europarat (2000). *Erklärung zur kulturellen Vielfalt*. Verfügbar unter: < <https://dispatch.coe.int/?home=wcd.coe.int&home=wcd.coe.int&p&Ref=Decl-07.12.2000&Sector=secCM&Language=lanEnglish&Ver=original&BackColorInternet=9999CC&BackColorIntranet=FFBB55&BackColorLogged=FFAC75>>.
9. Dell'Isola L. (2017). Intercultura, inclusione e innovazione a scuola. Promuovere, progettare e valutare competenze intercultural. *OPPIinformazioni*, 123, pp. 85-94.
10. Strategieerklärung des Ministeriums für Bildung und Qualifikationen (2019). *Aktionsplan für Bildung 2016-2019*. Verfügbar unter: < <https://www.education.ie/en/Publications/Corporate-Reports/Strategy-Statement/Department-of-Education-and-Skills-Strategy-Statement-2016-2019.pdf>>.
11. Ministerium für Justiz und Gleichstellung. *Migrant Integration Strategy*. Verfügbar unter: < [http://www.justice.ie/en/JELR/Migrant\\_Integration\\_Strategy\\_English.pdf/Files/Migrant\\_Integration\\_Strategy\\_English.pdf](http://www.justice.ie/en/JELR/Migrant_Integration_Strategy_English.pdf/Files/Migrant_Integration_Strategy_English.pdf)>.
12. Digitale Spielwelten. The Unstoppables - Vielfalt erleben und wertschätzen. Verfügbar unter: < <https://digitale-spielwelten.de/methoden/the-unstoppables-vielfalt-erleben-und-wertschatzen/236>> [18.03.2019].
13. Richtlinie 2013/32/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 26. Juni 2013 über gemeinsame Verfahren zur Zuerkennung und Aberkennung des internationalen Schutzes (Neufassung). Verfügbar unter: < <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32013L0032&from=en>>.

14. Richtlinie 2013/33/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 26. Juni 2013 zur Festlegung von Normen für die Aufnahme von Personen, die internationalen Schutz beantragen (Neufassung). Verfügbar unter: < <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32013L0033>>.
15. Richtlinie 2011/95/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Dezember 2011 über Normen für die Anerkennung von Drittstaatsangehörigen oder Staatenlosen als Personen mit Anspruch auf internationalen Schutz, für einen einheitlichen Status für Flüchtlinge oder für Personen mit Anspruch auf subsidiären Schutz und für den Inhalt des zu gewährenden Schutzes. Verfügbar unter: < <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32011L0095>>.
16. Richtlinie 2016/801/EU über die Bedingungen für die Einreise und den Aufenthalt von Drittstaatsangehörigen zur Teilnahme an Forschung, Studium, Ausbildung, Freiwilligendienst, Schüleraustausch, Programmen oder Bildungsprojekten und Au-pair. Verfügbar unter: < [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ%3AJOL\\_2016\\_132\\_R\\_0002](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ%3AJOL_2016_132_R_0002)>.
17. Europäisches Parlament. Entschließung vom 19. Januar 2016 zur Rolle des interkulturellen Dialogs, der kulturellen Vielfalt und der Bildung bei der Förderung der Grundwerte der EU. Verfügbar unter: < <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1554805759950&uri=CELEX:52016IP0005>>.
18. Europäische Kommission/EACEA/Eurydice, 2019. Integrating Asylum Seekers and Refugees into Higher Education in Europe: National Policies and Measures. Eurydice Report. Luxembourg.
19. Fileccia, M., Fromme, J. und Wiemken, J. (2010). Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. Verfügbar unter: < [http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM\\_Dokumentation\\_39\\_Online\\_Computerspiele.pdf](http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf)> [18.03.2019].
20. Games for Change, Hochkommissariat für Flüchtlinge der Vereinten Nationen (UNHCR). *Against All Odds*. Verfügbar unter: < <http://www.gamesforchange.org/game/against-all-odds/>; <http://www.playagainstallodds.ca>>.
21. Generalinspektion für Einwanderung durch regionale Zentren (2019). Integration Programme. Verfügbar unter: < <http://igi.mai.gov.ro/ro/content/programul-de-integrare>>.
22. Hajisoteriu, C., Maniatis, P. und Angelides, P., 2018. Lehrerfortbildung zur Verbesserung der interkulturellen Schule: ein Beispiel für einen partizipativen Kurs über Stereotypen. *Education Inquiry*, 10, pp.1-23. Verfügbar unter: < [https://www.researchgate.net/publication/327505721\\_Teacher\\_professional\\_development\\_for\\_improving\\_the\\_intercultural\\_school\\_an\\_example\\_of\\_a\\_participatory\\_course\\_on\\_stereotypes](https://www.researchgate.net/publication/327505721_Teacher_professional_development_for_improving_the_intercultural_school_an_example_of_a_participatory_course_on_stereotypes)>.
23. INDIRE (2015), Umfrage zu Ausbildungsanforderungen und digitalen Kompetenzen
24. Institute of Digital Games, University of Malta. Verfügbar unter: < <http://www.game.edu.mt/>>.
25. IOM (2018). Italien\_Briefing Nr. 4.
26. Kultusministerkonferenz (2015). Darstellung von kultureller Vielfalt, Integration und Migration in Bildungsmedien Gemeinsame Erklärung der Kultusministerkonferenz, der Organisationen von Menschen mit Migrationshintergrund und der Bildungsmedienverlage. Verfügbar unter: <

- [https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2015/2015\\_10\\_08-Darstellung-kultureller-Vielfalt.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_10_08-Darstellung-kultureller-Vielfalt.pdf)> [18.03.2019].
27. Kultusministerkonferenz (2016). Bildung in der digitalen Welt. Verfügbar unter: < <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html>> [18.03.2019].
  28. Das Bildungsgesetz Nr. 84/1995. Verfügbar unter: < <https://lege5.ro/Gratuit/hazdami/legea-invatamantului-nr-84-1995>>.
  29. Bildungsgesetz Nr. 1/2011. Verfügbar unter: < [https://www.edu.ro/sites/default/files/\\_fi%C8%99iere/Minister/2017/legislatie%20MEN/Legea%20nr.%201\\_2011\\_actualizata2018.pdf](https://www.edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2017/legislatie%20MEN/Legea%20nr.%201_2011_actualizata2018.pdf)>.
  30. Website der Malta Information Technology Agency. Verfügbar unter: < <https://www.mita.gov.mt/en/Pages/MITAHome.aspx>>.
  31. Mellemeducation (2018). Betzavta-Methode. Verfügbar unter: < <http://www.mellemeducation.org/betzavta-method/>> [20.03.2019].
  32. Website der Migrant Learners' Unit. Verfügbar unter: < <https://migrantlearnersunit.gov.mt/en/Pages/About%20us/about-us.aspx>>.
  33. Ministerium für Bildung und Kultur Zyperns, *A guide to Education in Cyprus*. Verfügbar unter: < [moec.gov.cy/odigos-ekpaidefsis/index.html](http://moec.gov.cy/odigos-ekpaidefsis/index.html)>.
  34. Ministerium für Bildung und Kultur Zyperns, *Interkulturelle Bildung*. Verfügbar unter: < <http://www.moec.gov.cy/dde/diapolitismiki/index.html>>.
  35. Ministerium für Europäische Angelegenheiten und Gleichstellung (2017). *Integration = Zugehörigkeit - Strategie und Aktionsplan zur Integration von Migranten: Vision 2020*.
  36. Ministerium für Justiz, Kultur und Kommunalverwaltung. Flüchtlingsgesetz und Nebengesetze. Verfügbar unter: < <http://justiceservices.gov.mt/LOM.aspx?pageid=27&mode=chrono&gotoID=420>>.
  37. Ministerium für Bildung und Beschäftigung (2012). *Ein nationaler Lehrplan für alle 2012*.
  38. Ministerium für Bildung und Beschäftigung (2014). *Framework for the Education Strategy for Malta 2014 - 2024*. Verfügbar unter: < <https://education.gov.mt/en/resources/documents/policy%20documents%202014/booklet%20esm%202014-2024%20eng%2019-02.pdf>>.
  39. Ministerium für Bildung und Beschäftigung. *Learning Outcomes Framework*. Verfügbar unter: < <http://www.schoollearningoutcomes.edu.mt/en/>>.
  40. Ministerium für Bildung und Beschäftigung (2014). *Maltas nationale Strategie für lebenslanges Lernen*.
  41. MIUR (2014). Linee guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri.
  42. MIUR (2016). Nationaler Plan für digitale Bildung.
  43. MIUR (2016). Piano per la formazione dei docenti 2016-2019.
  44. OECD (2017). *Education Policy Outlook-Italy*.
  45. OECD (2018). *Die Zukunft von Bildung und Kompetenzen. Education 2030. The future we want*. Verfügbar unter: < [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)>.
  46. Amt des Premierministers (2014). *Digital Malta. Nationale digitale Strategie 2014 - 2020*.
  47. Erlass des Ministeriums für Bildung, Forschung, Jugend und Sport Nr. 5817/2010. Verfügbar unter: <

- [http://www.cdep.ro/pls/legis/legis\\_pck.lista\\_anuala?an=2010&emi=5,824&tip=5&rep=0](http://www.cdep.ro/pls/legis/legis_pck.lista_anuala?an=2010&emi=5,824&tip=5&rep=0)  
>.
48. Regierungsverordnung Nr. 44 / 2004 über die soziale Integration von Ausländern, die in Rumänien eine Form von Schutz erhalten haben. Verfügbar unter: < <https://oim.ro/attachments/article/364/OG44-2004.pdf>>.
  49. Internationale Organisation für Migration, Büro in Rumänien (2019). Verfügbar unter: < <https://www.oim.ro/ro/ce-facem/programe/595-react-ro-resurse-educationale-pentru-invatarea-limbii-romane-si-acomodarea-culturala-a-beneficiarilor-de-protectie-internationala-bpi-si-resortisantilor-tarilor-terte-rtt-in-romania>>.
  50. Papamichael E. (2018). *Greek-Cypriot Teachers' Understandings of Intercultural Education in an Increasingly Diverse Society*. Verfügbar unter: < <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=2ahUKEwiuyebLoLbhAhVI1-AKHUJMBDcQFjACegQIBhAB&url=http%3A%2F%2Fwww.cyprusreview.org%2Findex.php%2Fcr%2Farticle%2Fdownload%2F248%2F210&usg=AOvVaw1gYc0U39gEOnrSMBgX5EGv>>.
  51. Parmigiani, D. (2010). Intercultura, tecnologia e rete. Progettare l'apprendimento straniero. Ricerche di Pedagogia e Didattica. Pedagogia Interculturale, Sociale e della Cooperazione, 5(2), 1-14.
  52. Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zur Festlegung der Kriterien und Verfahren zur Bestimmung des Mitgliedstaats, der für die Prüfung eines von einem Drittstaatsangehörigen oder Staatenlosen in einem Mitgliedstaat gestellten Antrags auf internationalen Schutz zuständig ist (Neufassung) (Überarbeitete Dublin-Verordnung Nr. 604/2013). Verfügbar unter: < <http://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2016/EN/1-2016-270-EN-F1-1.PDF>  
[http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2016/589808/EPRS\\_BRI\(2016\)589808\\_DE.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2016/589808/EPRS_BRI(2016)589808_DE.pdf)>.
  53. Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union. Verfügbar unter: < [https://www.esu-online.org/wp-content/uploads/2019/02/232\\_en\\_migrants\\_he-1.pdf](https://www.esu-online.org/wp-content/uploads/2019/02/232_en_migrants_he-1.pdf)>.
  54. Neufassung der EUODAC-Verordnung. Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates über die Einrichtung von "Eurodac" für den Vergleich von Fingerabdrücken. Verfügbar unter: [http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS\\_BRI\(2016\)589808](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2016)589808)>.
  55. Schmid, Ulrich, Lutz Goertz, Julia Behrens (2017). Monitor Digitale Bildung. Die Schulen im digitalen Zeitalter. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung. Verfügbar unter: < <https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikat.pdf>> [18.03.2019].
  56. UNAR (2015). Gioca nei miei panni Information. Verfügbar unter: < <http://www.unar.it/cosa-facciamo/azioni-positive-e-progetti/hei-miei-panni/>>.
  57. UNICEF, Flüchtlings- und Migrantenkrise in Europa - Bericht zur humanitären Lage Nr. 30.



58. Vereinte Nationen, Vertragssammlungen. *Konvention über wirtschaftliche, soziale und kulturelle Rechte*, (1966). Verfügbar unter: <  
[https://treaties.un.org/Pages/ViewDetails.aspx?src=IND&mtdsg\\_no=IV-3&chapter=4&clang=\\_en](https://treaties.un.org/Pages/ViewDetails.aspx?src=IND&mtdsg_no=IV-3&chapter=4&clang=_en)>.
59. Vrasidas C., Zembylas M., Themistokleous S., Pattis R., Kokkalou C., Hadjisofoclis D. (2013). *Forschungsbericht über das politische Desengagement der Bürger in Zypern*. Brussels: Zentrum für Europäische Studien.
60. Zadra, F. (2014). *Convivere nella diversità. Competenze interculturali e strumenti didattici per una scuola inclusiva*.