

OER (Open Education Resources) Town

Projektnummer: 2019-1-ES01-KA204-EC87432D

Migranten, Asylbewerber und Flüchtlinge stehen bei der Integration vor vielen Herausforderungen. Dazu gehören Sprachbarrieren beim Zugang zu Dienstleistungen, fehlende Informationen, Diskriminierung und Vorurteile seitens der Einheimischen. Dies erschwert ihnen den Zugang zu Jobs und sozialer Eingliederung. Ausgrenzung durch die Konzentration von Migranten auf bestimmte Wohnviertel verringert ihren Zugang zu guter Bildung und Arbeitsmöglichkeiten sowie ihr Wohlbefinden und die kulturelle und politische Teilhabe.

Das Projekt OER Towns richtet sich an geringqualifizierte Erwachsene mit Migrationshintergrund (v.a. Neuzugewanderte, Asylbewerber und Flüchtlinge) und möchte die soziale und wirtschaftliche Integration in die Gesellschaft und den Arbeitsmarkt im Gastland fördern. Dazu wird im Rahmen des Projekts ein innovativer nicht-formaler Trainingsansatz entwickelt und getestet. Gerade zu einer Zeit, wo die Integration von Flüchtlingen und Migranten besonders drängt, stehen die Gemeinden vor Ort aufgrund zunehmender kultureller, sprachlicher und ethnischer Vielfalt sowie sozio-ökonomischer Ungleichheit vor zahlreichen Schwierigkeiten.

Mit Hilfe einer App für Handys möchten wir allen Interessierten Zugang zu einer wachsenden Datenbank mit Lernoptionen geben, die die Nutzer je nach ihren Bedürfnissen nach Ort und Thema frei wählen können. Gleichzeitig erhalten Lehrkräfte, Bildungsanbieter, lokale Gemeinden, zivilgesellschaftliche Organisationen und Behörden Material und eine Methodik, um eigene qualitativ hochwertige Lernoptionen zu entwickeln, die auf die spezifischen Bedürfnisse von Migranten und Flüchtlingen zugeschnitten sind.

Durch eine Handy-App, werden im Rahmen von OER Towns informelle Lernoptionen entwickelt, die sich innerhalb von bereits bestehenden Gemeinden abspielen und auf die Bedürfnisse besonders benachteiligter Gruppen abgestimmt sind. Durch computer- und internetbasierte Lösungen wird die Autonomie und Integration von Migranten und Flüchtlingen in allen Partnerländern gefördert und somit ein Beitrag zur Verbesserung ihrer Lebensqualität geleistet. Durch die Entwicklung eines nachhaltigen und übertragbaren Modells für nicht-formales Lernen bieten die geplanten Projektergebnisse und –aktivitäten einen neuen Ansatz für den Abbau von Ungleichheiten beim Zugang zu und der Arbeit mit digitalen Technologien.

Das Projekt wird in sechs verschiedenen Gemeinden durchgeführt und hat eine große geografische und sprachliche Breite. Die Projektpartner kommen aus Ländern, in denen Flüchtlinge und Migranten einen großen Teil der Bevölkerung ausmachen. Somit werden die Projektergebnisse in Deutsch, Englisch, Französisch, Griechisch, Italienisch und Spanisch zur Verfügung stehen.

Projektergebnisse und -aktivitäten

- Entwicklung eines Spiels für Mobilgeräte mit abwechslungsreichen nicht-formalen Lernoptionen für Migranten, Asylbewerber und Flüchtlinge innerhalb ihrer jeweiligen Gemeinden
- Informationsmaterial für andere Städte, die das Spiel in ihrer eigenen Gemeinde benutzen oder es anpassen möchten
- Erstellung einer Datenbank mit Lernoptionen, die sich auf das physische, soziale und kulturelle Umfeld der Zielgruppe beziehen und die durch QR-Codes zugänglich sind
- Zusammenarbeit mit Gruppen und Geschäften innerhalb der Gemeinden zur Erstellung von Aufgaben sowie Zusammenarbeit mit Migranten, Asylbewerbern und Flüchtlingen zur Entwicklung von Inhalten für Einheimische und Besucher. Projektpartner: Universität des Baskenlandes (Spanien, Koordinator) Iberika (Deutschland) Active Citizens Partnership (Griechenland) PISTES SOLIDAIRES (Frankreich)

Verein Multikulturell (Österreich) CESIE (Italien)