



DIGITAL WELCOME

BEST PRACTICES

VERSLAG

(DELIVERABLE 1.1)



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

Project Acroniem	DIGITAL WELCOME
Projecttitel	Digital Welcome
Werkpakket	WP1
Titel	Best Practices Verslag
Verspreidingsniveau	Publiek
Versie	4
Datum	
Sleutelwoorden	Praktijken, methodologieën, multimedia, selectie, digitaal, journalistiek, verhalen vertellen, fotografie, soft skills, coderen, Scratch, jongeren, jeugd, vluchtelingen, mentoren, trainers, workshops.
Abstract	Een overzicht van de geselecteerde en gearhiveerde inzendingen voor praktijken die de digitale geletterdheid en opleidingsvaardigheden van jonge vluchtelingen en jongeren met een migratieachtergrond verbeteren.
Auteurs	Maks vzw: Jasper Pollet Editors: IASIS Athens, Stiftung Digitale Chancen Berlin, Fondazione Mondo Digitale Rome, Centro Studi Foligno Umbria

	Region, Celctic Barcelona, Malta Communication Authority
Project n°	776128
Overeenkomst n°	776128
Website	Digitalwelcome.eu

INHOUDSTAFEL

1. Inleiding.....	5
2. Definitieve selectie van de methodologieën	15
2.1. Geselecteerde modules	15
2.1.1. Scratch – Een basis programmeren.....	15
2.1.2. Digital Storytelling	16
2.1.3. Digitale Journalistiek	18
2.1.4. Soft skills en hoe ze bewust te gebruiken	19
3. Not selected submissions	21
3.1. Not selected in current modules	21
3.1.1. Scratch - Basics of programming.....	21
3.1.2. Digital Storytelling	21
3.1.3. Digital Journalism	22
3.2. Not selected modules.....	24
3.2.1. Digital Photography & Video.....	24
3.2.2. Creating Apps - Advanced programming	25
3.3. Not selected submissions	26
4. Conclusion.....	36

1. INLEIDING

Het doel van het WELCOME-programma is een uitwisseling op gang brengen van de *best practices* tussen organisaties die gespecialiseerd zijn in de digitale inclusie van kansarme doelgroepen om een innovatieve aanpak te ontwikkelen en (in een tweeledig ontwikkelingsproces) te testen om de sociale inclusie van derdelanders te bevorderen in het onderwijs en de sociale activiteiten, het culturele leven, de vrijwilligerssector en de activiteiten op het gebied van digitale creatie.

Het WELCOME-consortium zal praktijken en methoden uit lokale projecten bundelen, maar ook uit eerdere Europese samenwerkingsverbanden met landen buiten de genoemde zes landen. All Digital als een netwerk van organisaties met een soortgelijke reikwijdte als dat van het partnerschap zal ook deelnemen aan de verzameling van *best practices* en kan een bijdrage leveren met relevante inhoud die afkomstig is van haar 60 leden in heel Europa. De ontwikkelde methodologie, een compilatie van de *best practices* van elke partner, zal voor de zes landen gemeenschappelijk zijn. De methode zal worden ontworpen voor verspreiding in andere EU-landen en zal ruimte laten voor land- en partnerspecifieke accenten.

Op basis daarvan zal een gemeenschappelijk programma van creatieve IT-workshops, methodologie en opleidingsmateriaal in het Engels, Duits, Frans, Nederlands, Italiaans, Spaans en Grieks worden opgesteld. We organiseren een transnationale verzameling en compilatie van *best practices* met deelnemende organisaties in België, Duitsland, Griekenland, Italië en Spanje.

Elk van deze landen wordt vertegenwoordigd door lokale partners:

- ALL DIGITAL, België – Coördinator;
- Media Actie Kuregem Stad (Maks), België;
- IASIS, Griekenland;
- Stiftung Digitale Chancen (SDC), Duitsland;
- Fondazione Mondo Digitale (MKZ), Italië;
- Colectic (voormalig Associacio per a Joves Teb), Spanje;
- Centro Studi Citta di Foligno Associazione (CSF), Italië.

Om de best practices te verzamelen opende Maks vzw een online verzamelformulier. Op dit formulier konden alle partners hun methodologieën indienen die nuttig kunnen zijn voor het project. Alle partners deden ook een beroep op andere gerelateerde organisaties in hun land om ook soortgelijke projecten in te dienen.

Van de ingediende methodologieën waren er 53 praktijken die waardevol waren om te implementeren in het Welcome project. Methodologieën die niet geselecteerd werden, voldeden ofwel niet aan één of meer van de hieronder vermelde doelstellingen, of ze waren niet toepasbaar binnen het tijdsbestek van dit project, of ze waren niet van toepassing op onze doelgroep. Bijvoorbeeld omdat ze specifieke locaties nodig hadden of vergelijkbaar waren met andere inzendingen, maar minder volledig.

Ons project beschrijft 60 uur training voor jonge mentoren. Omdat het niet realistisch zou zijn om de 53 methodologieën in een 60 uur durende opleiding te implementeren, maakten we een selectie die zich richt op de vijf nagestreefde doelstellingen, maar dan op kleinere schaal. Dat resulteerde in vier modules, die betrekking hebben op twaalf ingediende methodologieën.

De methodologie behandelt vijf doelstellingen:

- 1) Creatieve IT-workshops voor jonge burgers van derde landen om hun taal- en ICT-vaardigheden en de zachte vaardigheden om kennis over te dragen aan hun collega's te verbeteren (hierna 'creatief' genoemd).
- 2) Vrijwilligerswerk ter bevordering van de integratie van jonge burgers van derde landen (hierna 'vrijwilligerswerk' genoemd).
- 3) Coaching en begeleiding van deelnemende jonge burgers van derde landen in hun leerproces én in hun rol als organisatoren van creatieve ICT-workshops voor gemengde groepen die gemeenschappen samenbrengen (hierna 'pedagogisch').
- 4) Het gebruik van Digital Storytelling om jongeren te helpen nadenken over hun leer- en integratieproces (hierna 'Digital Storytelling').
- 5) Jonge deelnemers in staat stellen hun succesverhalen te gebruiken om collega's te motiveren en bewust te maken (hierna 'motivatie voor leeftijdsgenoten').



Alle methodologieën vindt u hier: <https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sSkJKYzgxDTJsMjA?usp=delen>

Door een bug in Microsoft Office Word, werken de links enkel als u de koppeling kopieert/plakt in uw browser of Google-Drivemap. We stellen u hieronder elke inzending en de bijhorende doelstellingen voor.



	Naam	Land van herkomst	Creatief	Vrijwilligers werk	Pedagogisch	Digital Storytelling	Motivatie voor leeftijdsgenoten	Module
	GESELECTEERDE MODULES							
1.	Scratch – Een basis programmeren							
1.1	Basis programmeren met Scratch	België	x					Scratch – Een basis programmeren
1.2	Codeclub	Spanje/Catalonië	x					Scratch – Een basis programmeren
1.3	Mijn Beatband met Scratch & Makey Makey	Duitsland	x					Scratch – Een basis programmeren
2.	Digital Storytelling							
2.1	Digital Storytelling: YEP4EUROPE + BRIGHTS	België	x			x		Digital Storytelling
2.2	Digital-dabei! Mediaprojectweken (Be-Digital-projectweken)	Duitsland	x			x		Digital Storytelling
2.3	'The Transpoemations Project': Digital Storytelling, hedendaagse poëzie en	Griekenland	x	x		x		Digital Storytelling

	vluchtelingen jongens							
3.	Digitale Journalistiek							
3.1	WeReport: Interviews opstellen	Duitsland		x				Digitale Journalistiek
3.2	Young Journalist	Spanje/Catalonië	x					Digitale Journalistiek
4.	Soft skills en hoe ze bewust te gebruiken							
4.1	SOSMIE	Griekenland					x	Soft Skills
4.2	GET There project	Griekenland					x	Soft Skills
4.3	LIGHTHOUSE	Griekenland		x			x	Soft Skills
4.4	Basis animatortraining	België		x	x		x	Soft Skills
	NIET GESELECTEERD IN DE HUIDIGE MODULES							
1.4	Code Your Life – Coderen voor de toekomst, een handbook om te coderen met kinderen	Duitsland	x					Scratch – Een basis programmeren

2.4	Transnationale Identiteit en Taallerende Migranten: de belofte van Digital Storytelling	Griekenland	x	x		x		Digital Storytelling
2.5	Voices Beyond Walls	Griekenland	x	x		x		Digital Storytelling
3.3	Syrmania – Het leven van Syriërs in Duitsland	Duitsland	x	x		x		Digitale Journalistiek
3.4	JuMP Zomervakantiekamp 2017	Duitsland	x					Digitale Journalistiek
3.5	Infomigranti	Italië	x	x				Digitale Journalistiek
3.6	Cintra's radio	Spanje/Catalonië	x	x		x		Digitale Journalistiek
3.7	Jonge reporters: ontluikende bezorgdheden	Spanje/Catalonië	x	x				Digitale Journalistiek
NIET-GESELECTEERDE MODULES								
5.	Digitale Fotografie & Video							
5.1	Ready, set, go met de camera!	Duitsland	x					Digitale Fotografie & Video
5.2	Basis Digitale Fotografie: foto's nemen	België	x					Digitale Fotografie &

								Video
5.3	Basis Digitale Fotografie: foto's bewerken	België	x					Digitale Fotografie & Video
5.4	Basis videomontage	België	x					Digitale Fotografie & Video
6.	Applicaties ontwikkelen: programmeren voor gevorderden							
6.1	Technovation Challenge Catalonia	Spanje/Catalonië	x	x				Applicaties ontwikkelen – programmeren voor gevorderden
6.2	Digitale Wereld, Internet en Multimedia Tools	Spanje/Catalonië	x	x			x	Applicaties ontwikkelen – programmeren voor gevorderden
	NIET GESELECTEERDE MODULES							

7.	FIBB macht MedienFit /FiBB: Fit Dankzij Media	Duitsland	x					
8.	Klicksafe handboek – Een aanpak voor jonge gebruikers	Duitsland	x					
9.	De digitale speurtocht - actionbound	Duitsland	x	x				
10.	Documentatie: Mijn vrijheid is ook de jouwe (Meine Freiheit ist auch deine Freiheit - Dokumentation)	Duitsland		x				
11.	Workshop ‘Toekomst’	Duitsland	x		x		x	
12.	Internet, Computer en applicaties voor info en afbeeldingen	Duitsland					x	
13.	Games en sociale tools	Italië	x		x			
14.	Digitale Vakmannen (Artigiani Digitali)	Italië	x					
15.	CO-HOST methodologie	Italië	x	x			x	
16.	Burgerschapstrajecten/workshops gericht op de sociaal-culturele integratie van	Italië	x		x			

	minderjarigen die alleen in Palermo aankomen via niet-formeel onderwijs.							
17.	Mobiele Technologie	Italië					x	
18.	Tweede taal geletterdheid met de tablet	Italië	x	x				
19.	ACCORD methodologie	Italië		x			x	
20.	Centro Enea (Aeneas Center)	Italië					x	
21.	Kansen ontdekken	Griekenland		x			x	
22.	Toneelmateriaal en methodologie	Griekenland	x				x	
23.	SILO	Griekenland	x		x			
24.	M.Yth.WORK	Griekenland	x		x		x	
25.	MILE – Mijn Informele Leer Ervaring	Griekenland					x	
26.	EVA Project (Video CV)	Griekenland	x				x	
27.	Basis Windows 10 and internet	België					x	

28.	Basis Excel	België					x	
29.	Hoe neem je een draak op?	Spanje/Catalonië	x					
30.	Cardboard Sphere Space	Spanje/Catalonië	x					
31.	TASTAm	Spanje/Catalonië		x			x	
32.	RavalFab	Spanje/Catalonië	x					
33.	RefugeesIN Course	Portugal	x					

Om lay-out-redenen zal de nummering van deze methoden niet overeenkomen met de nummering van de inhoudsopgave van het document.

2. DEFINITIEVE SELECTIE VAN DE METHODOLOGIEËN

Zoals eerder vermeld hebben we vier modules gemaakt van de ingediende methodologieën. Zij staan in de spotlight. Alle andere methodologieën waren ook interessant, maar we zullen ze in het volgende hoofdstuk minder gedetailleerd behandelen.

2.1. Geselecteerde modules

2.1.1. SCRATCH – EEN BASIS PROGRAMMEREN

Verschillende partners gebruiken Scratch als een instrument om op een leuke en creatieve manier programmeren te introduceren. Sommige van deze methoden gaan over naar Python en het bouwen van websites.

Doelstellingen: CREATIEF

Een basis programmeren met Scratch (België)

Leuke, kleine stap-voor-stap-opdrachten die leren hoe je kleine spelletjes maakt.

<https://drive.google.com/drive/folders/OB7SVE-nfpu2sWm9MekhXRIQxb2M?usp=delen>

Code Club (Spanje/Catalonië)

De Code Club (programmeerclub) is een netwerk van gratis activiteiten dat volledig beheerd wordt door vrijwilligers met als doel kinderen de kans te geven om te leren programmeren. Deze activiteiten worden uitgevoerd na school, hetzij op dezelfde school, in een bibliotheek, een stadscentrum of een andere plaats waar computers staan. Op dit moment zijn er meer dan 1350 Code Clubs verspreid over de hele wereld. Daar voegen we oefeningen voor gevorderden toe aan de workshop van Scratch.

<https://drive.google.com/drive/folders/1p0msxwttlZXDSx3h4u6qG3QEGIEtJFsE?usp=delen>

Mijn Beatband met Scratch & Makey Makey Makey (Duitsland)

In de workshop "Mijn Beatband" maken de deelnemers kennis met de basis van de visuele en vrije codetaal van Scratch en programmeren ze een eigen band die beatboxes maakt. De bandleden kunnen van het internet gedownload worden, of de deelnemers maken zelf foto's. De beats kunnen ook op verschillende manieren worden gemaakt: ofwel worden de tonen uit het programma geïntegreerd, gratis gedownload van internetplatforms, ofwel worden ze door de deelnemers opnieuw gecodeerd met een audiorecorder. De muziek wordt aangestuurd door de tool Makey Makey.

De vorige twee workshops waren alleen gericht op het codedeel van Scratch, maar met de toevoeging van de My Beatband workshop voegen we meer interactiviteit en creativiteit toe aan de mix.

https://drive.google.com/drive/folders/1evV9xlzq4MAGwUSJwb29jhZKcxA8_no?usp=sharing

2.1.2. DIGITAL STORYTELLING

Digital Storytelling is een groot onderdeel van dit project. Het zal niet alleen worden gebruikt als een methode om de vaardigheden aan te leren die in de projecten worden genoemd, maar het zal ook worden gebruikt als een evaluatie-instrument voor de vrijwillige mentoren tijdens het project. Digital Storytelling is een zeer uitgebreide en toch gemakkelijk te leren methode om mensen hun eigen verhaal te laten vertellen door hen een korte video te laten maken. Dat verhaal is gebaseerd op een persoonlijke ervaring of anekdote. Meer informatie over deze techniek is te vinden in de Methodiek en elke inzending is samengevoegd in deze methode.

Doelstellingen: creatief, pedagogisch, vrijwilligerswerk, digitaal, gebaseerd op een verhaal.

Digital Storytelling: YEP4EUROPE + BRIGHTS (België)

Een uitgebreide gids voor het maken van Digital Story's met jongeren met vele methoden, spelletjes en hulpmiddelen om u te helpen bij elke fase van de workshops.

Dit zal de belangrijkste methodologie van het Digital Storytelling gedeelte zijn. We nemen de games en warm-ups uit de Yep4Europe-methodologie en de technische videobewerkingsmethoden uit de BRIGHTS MOOC. De volgende twee workshops worden toegevoegd aan deze zeer uitgebreide gids.

<https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sMW44SU41bUJhT3M?usp=delen>

Digital-dabei! Mediaprojectweek (Be-digital-project weeks) (Duitsland)

Eenmaal per jaar nodigt de mediaweek zo'n tien jonge vluchtelingen met weinig digitale vaardigheden uit om te leren werken met de digitale media die vaardigheden nuttig in te zetten. Omdat de deelnemers onervaren zijn in de omgang met digitale apparaten begint de mediaweek met methoden die hen de apparaten langzaam introduceren. Ze voeren een creatief en laagdrempelig fotoproject 'Ik vertel je mijn verhaal' uit: de jongeren maken 'oog'-foto's door bijvoorbeeld papieren ogen op vuilnisbakken, fietsen, autospiegels te plakken. Vervolgens maken ze maskers en selfies. Terwijl ze de foto's op de computer moeten overbrengen, opslaan en organiseren, verwerven ze computervaardigheden. Om hun verhaal te vertellen, gebruiken de jongeren Word en Powerpoint en leren ze meer over deze programma's die ze ook voor school kunnen gebruiken.

Het gedeelte 'Ik vertel je mijn verhaal' wordt in de opwarmingsfase toegevoegd aan de Digital Storytelling module.

https://drive.google.com/open?id=1gStamMnHx9-XwgW_-Z_JKEE-ByFP1KBX

'The Transpoemations Project': Digital Storytelling, hedendaagse poëzie en vluchtelingen jongens (Griekeland)

De studenten bezochten lokale openbare scholen, maar hadden moeite om academisch succes te boeken in het traditionele klaslokaal. Het zomerprogramma richtte zich op dit onderwerp door de leerlingen een curriculum aan te bieden waarin zij, samen met Amerikaanse docenten, in kleine leergroepen werkten en activiteiten voltooiden die gebaseerd waren op specifieke 21e eeuwse geletterdheid, zoals kritisch denken en de creatieve manipulatie van teksten en technologieën. De studenten kwamen in contact met hoogwaardige literatuur die in het Engels was geschreven en met geselecteerde productiviteitstools, waaronder de filmsoftware MovieMaker. Het programma culmineerde in een Digital Story – een '*transpoemation*' - dat werd geschreven vanuit een autobiografische reactie op het gedicht van George Ella Lyon, 'Where I'm From'. De studenten vertaalden hun eigen gedichten door middel van een stappenplan om korte films te maken voor preview en kritiek. Na te werken de computer en met teksten die ze hadden gegenereerd en met beelden en muziek,

presenteerden de studenten hun voorzieningen door middel van Storytelling. Dankzij de visuele media verwierven ze Engelse woordenschat en kon hun academische zelfvertrouwen groeien.

De poëtische kant van dit project is een mooie aanvulling op de manier waarop onze deelnemers zullen nadenken over het structureren en vertellen van hun eigen verhaal.

<https://drive.google.com/drive/folders/19Ylh8uKVz4WT-pGXfEekwtXjXAHWAYOJ?usp=delen>

2.1.3. DIGITALE JOURNALISTIEK

Veel partners hebben workshops ingediend die betrekking hebben op het maken en delen van inhoud op basis van onderzoek en het verzamelen van meningen. We gebruiken daarvoor enkele hedendaagse digitale methoden.

Doelstellingen: creatief, vrijwilligerswerk, digitaal, gebaseerd op verhalen.

WeReport Interviews opstellen (Duitsland)

In het kader van het WeReport project organiseerden we een workshop die jonge vluchtelingen in staat stelt gebruik te maken van digitale media, zichzelf en hun situatie te reflecteren en vertrouwd te raken met andere deelnemers. Eerst leerden de jongeren de basisprincipes van audio- en video-opname en maakten ze testopnames. Onder het motto 'typisch Duits' maakten ze verschillende interviews waarin de deelnemers elkaar vroegen naar hun ervaringen en inschattingen. De deelnemers leerden elkaar kennen en ontdekten interessante onderwerpen voor het komende projectwerk.

In deze workshop leren de jongeren hoe ze interviews opstellen. Ze leren elkaar kennen en leren hun smartphone te gebruiken.

https://drive.google.com/drive/folders/1zavl9iFO8FBhM5WrBkHM_BJvn6Ke-LF5?usp=sharing

Jonge Journalisten (Spanje/Catalonië)

We verzamelen verschillende soorten interviews en maken er 's werelds grootste kaart van. Deze workshop is gericht op jongeren. Wanneer zij interviews maken met de bovengenoemde WeReport-methode is dit een mooie aanvulling om ze allemaal te

verzamelen en een originele manier te vinden om ze aan de buitenwereld te presenteren.

https://drive.google.com/drive/folders/1WjLizH26KeOgrF5G0shelCflc_RM2rjh?usp=sharing

2.1.4. SOFT SKILLS EN HOE ZE BEWUST TE GEBRUIKEN

Omdat we onze doelgroep nuttige vaardigheden willen aanreiken, hebben we een vierde en laatste module gemaakt. Deze is gericht op de jonge mentoren zelf en niet alle informatie en vaardigheden die in deze workshop worden opgedaan, hoeven we te leren aan de andere deelnemers. Het geeft hen de nodige bagage om workshops in goede banen te leiden en ze ontdekken er extra hulpmiddelen door om te communiceren met hun collega's en de buitenwereld.

Doelstellingen: motivatie voor leeftijdsgenoten, vrijwilligerswerk, pedagogie

SOSMIE (Griekenland)

Het project SOSMIE vereist soft skills die nodig zijn voor de integratie van migranten op de arbeidsmarkt. Bijvoorbeeld het vermogen om te communiceren en de gepaste reactie te geven op elke situatie in een bedrijf (regels accepteren en begrijpen, in teamverband werken...). SOSMIE richt zich eveneens op het identificeren en bevorderen van vaardigheden die belangrijk zijn voor werkgevers. Deze gids stelt een aantal instrumenten voor (*best practices*) die door werkgevers of opleiders kunnen worden gebruikt om met migranten te werken.

Dit is een zeer uitgebreide toolkit met veel oefeningen. Het zijn slechts een paar multimedia-instrumenten, maar in het kader van de trainingen en enkele spelletjes die werkgerelateerde competenties testen, kunnen we ze inzetten bij het zoeken naar een baan.

<https://drive.google.com/drive/folders/1UKMxp-KGwuuxUPYAyh3RnznP0Pra3F6W?usp=sharing>

GET There project (Griekenland)

Het Get There – ‘Een reis naar werk’ project is ontworpen in het kader van het Europese programma Erasmus+. Het Get There-project zoekt een oplossing voor de hierboven vastgestelde behoeften, door de jeugdwerkloosheid aan te pakken en

betere inzetbaarheidsvaardigheden te ontwikkelen voor de doelgroep in elk partnerland, en in de Europese Unie in het algemeen. Met behulp van een innovatief curriculummodel en een beproefde leermethodologie streeft het project ernaar de doelgroep een effectief programma te bieden voor de overstap naar werk.

Het belangrijkste doel van deze bijdrage in ons programma is om het bewustzijn van zachte vaardigheden toe te voegen, en vaardigheden te verwerven op het gebied van persoonlijke planning.

<https://drive.google.com/drive/folders/19KDcT-RCdRviuUVCXamsOncfRipTJTua?usp=sharing>

LIGHTHOUSE (Greece)

LIGHTHOUSE wil een innovatief model en instrumenten ontwikkelen om levenslang leren te promoten en loopbaanpaden voor migranten verbeteren. Dit door middel van op maat gesneden begeleiding en erkenning van eerdere leerervaringen om vaardigheden, inzetbaarheid en mobiliteit te verbeteren, gebaseerd op de combinatie van twee succesvolle kaders: enerzijds het Oostenrijkse model LOT-House (leren, oriënteren, proberen ('try')), dat ontwikkeld is door de Oostenrijkse projectpartner, BEST, en anderzijds het gevestigde Franse systeem voor de erkenning van niet-formeel en informeel leren. Van september 2014 tot augustus 2017 was een consortium van zeven partners uit Spanje, Noorwegen, Griekenland, Frankrijk, Cyprus en Oostenrijk, met relevante kennis en expertise, verantwoordelijk voor de uitvoering van het project.

Deze inzending bestaat uit een hele methodologie voor het benaderen van en werken met migranten op het gebied van carrière- en werkgerelateerde kwesties, met de nadruk op technieken voor het persoonlijk in kaart brengen van de mentale ontwikkeling. De gids en de bijbehorende toolbox is beschikbaar voor wie daarin geïnteresseerd is.

https://drive.google.com/drive/folders/1RZSI-z_k7sakkOGsMwCAa2F1Srz8IWKD?usp=sharing

Basistrainer Animator (België)

Dit is een leuke maar weinig chaotische methode genaamd AFTERALL om de animatorvaardigheden van onze mentoren te verbeteren. Het zal hen helpen de

belangrijkste principes van de voorbereiding van een workshop te begrijpen, maar geeft hen ook inzicht in hoe ze met groepen en andere jongeren kunnen werken.

https://drive.google.com/drive/folders/13kF12s-D5BHJ0bO1LbI_u5jemld03gWg?usp=sharing

3. NOT SELECTED SUBMISSIONS

3.1. Not selected in current modules

These submissions would fit in the current selected modules but did not get selected.

3.1.1. SCRATCH - BASICS OF PROGRAMMING

Code Your Life - Coding for the future, A handbook for coding with children (Germany)

The handbook is designed for teachers and gives detailed instructions about how to teach coding to students. With screenshots, timetables and step-by-step instructions the teachers are empowered to organize their lessons around programming tools. The handbook contains four curricula with different content.

https://drive.google.com/drive/folders/1Qo2eIO_HhbHMeo4RRWODK71iXvGMele2?usp=sharing

3.1.2. DIGITAL STORYTELLING

Transnational Identity and Migrant Language Learners: The Promise of Digital Storytelling (Greece)

As technology enables migrant learners to maintain multi-stranded connections with their countries of origin and settlement, they engage with the world with transnational identities that negotiate a complex network of values, ideologies, and cultures. How teachers and peers recognize that migrants come with specific histories, knowledges

and competencies shapes migrant learners' investment in learning. By building on their transnational literacies, the language learning classroom can be a Third Space which acknowledges and arms their fluid, multidimensional identities. Digital storytelling, by allowing them to share their personal histories, their stories of migration and assimilation, and the material conditions of their lived experiences, holds great potential for enabling migrant learners to be fully invested in their transnational identities and to claim their right to speak.

<https://drive.google.com/drive/folders/1T1A2tVLYeteL8xPgrQECBXP4XjnSiVx?usp=sharing>

Voices Beyond Walls (Greece)

In this methodology, the role of digital storytelling for creative empowerment of marginalized youth is considered, through a three year program of workshops conducted in the context of Palestinian refugee camps in the West Bank and East Jerusalem. We highlight the current situation regarding arts education and cultural production, and the challenging environment experienced by the youth there. We then describe the Voices Beyond Walls program and key lessons learned to suggest novel tools and practices that may support broader adoption of digital storytelling programs for marginalized youth in diverse global settings.

<https://drive.google.com/drive/folders/1eoxr9TdOdVaFGkJex83-ApUrBoFSSmIZ?usp=sharing>

3.1.3. DIGITAL JOURNALISM

Syrmania - The life of people from Syria in Germany (Germany)

Syrmania is a podcast that makes the life of newly arriving Syrian people in Germany the subject of discussion - alternating in German and Arabic. Two radio stations produce the podcast: Deutschlandfunk Berlin and Onlineradio Souriali.

https://drive.google.com/drive/folders/1aFOplgvqxIkWQjdGEyt2IcHzEIqJK_Dh?usp=sharing

JuMP Summer Holiday Camp 2017 (Germany)

In the JuMP Summer Holiday Camp 2017 young people between 12 and 15 years old took over the role of reporters. Within four days the young people learned the

techniques of being a reporter while visiting an open air museum, a real newspaper and a TV channel. On the last day the new reporters created short clips and a magazine about their experiences during the camp.

<https://drive.google.com/drive/folders/11F47TiktwFa-uqoP3P5b-rHcKQt5t627?usp=sharing>

Infomigranti (Italy)

In the years 2015 and 2016, the “Piuculture” editorial team developed the project “Infomigranti” (funded by the Valdese Church), which for two consecutive years trained young immigrants in social journalism and intercultural communication. The workshop gave to the participants useful skills to embark on a career in journalism, allowing them to go ahead with the training with the newspaper editorial staff. In 2017 “Infomigranti” was launched and carried out with 22 Italian and foreign students of the third, fourth and fifth classes of “Maria Montessori” high school in Rome. The students were led by 5 tutors of the “Piuculture” newspaper (including the responsible director) and attended a training program of 40 hours (in presence) learning: how to create and manage a blog; tools for an effective field work; how to write real newspaper articles. The title of the blog was chosen by the participants to represent the multiculturalism of Rome. Photos, graphics and the general setting were the result of a joint implementation process with the participants during the lessons; the Facebook page was opened with the participants and is managed by them even now. The training path led to a progressive empowerment of the participants, who worked as a real editorial staff. As in the previous two years, even in this case specific outdoor training was an important part of the course. The time of the year in which the lessons were held did not allow a focus on community celebrations and Ramadan at the Great Mosque, but the local chronicle gave to “Infomigranti” meeting opportunities and interesting issues to be dealt with, such as the center for unaccompanied minors “CivicoZero”, the National demonstration of the “Italians without citizenship”, the schools of Italian as a second language, the activities of Baobab Experience.

<https://drive.google.com/drive/folders/11F47TiktwFa-uqoP3P5b-rHcKQt5t627?usp=sharing>

Cintra's radio (Spain/Catalonia)

Radio workshop with students at risk of social exclusion from "school failure". They learn the operation of a radio studio, write the script and record, and then share the contents. They improve the skills of oral and written expression, and acquire digital competences (sound editing, search for information, publication in blog and social networks, share audio files, etc.)

<https://drive.google.com/drive/folders/1I9EAQ8aMt7R4SUhSE8rJGw25OTw4yFBj?usp=sharing>

Young reporters: awakening concerns (Spain/Catalonia)

"Young reporters" has as its main objective to motivate young people through the implementation of digital journalism initiatives to discover new concerns and stimulate interest in other professions. The methodology is based on small content units accompanied by a lot of practice. This practice is linked to the development of the different roles of communication professionals involved in the particular journalistic genre that is being worked on. Participants change roles on a rotating basis, which allows them to identify those roles in which each person feels more comfortable and allows them to develop their skills or discover hidden potentials or new interests.

https://drive.google.com/drive/folders/1hUWWGIZdf1nFKT2xloy4hAkCCgwk7_lb?usp=sharing

3.2. Not selected modules

We also established two other modules that were not selected:

3.2.1. DIGITAL PHOTOGRAPHY & VIDEO

Some methodologies of different partners work around the use of digital photography and video.

Objectives: CREATIVE

Ready, set, go with the Camera! (Germany)

In the workshop, a short movie is made by and possibly also with the participants. The participants make suggestions about which content interests them. The contents are

collected with bullet points and translated into pictures and symbols. For this the trainers work with self-made objects, painted pictures and sketches, short performative elements (dance, choreography, theatre). The final movie shows the ideas of the participants in a visual way and will be watched in the group at the end of the workshop.

<https://drive.google.com/drive/folders/1Dd8vCMtoVhD2Sk7jPsyglrS0nwygsTNW?usp=sharing>

Basics of shooting Digital Photography (Belgium)

Creative and light hearted workshop in which the fundamental basics of photography are learned by practice. With a few examples and easy exercises everybody can learn how to create a decent photo.

<https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sSHJvZFU5VJl4dTQ?usp=sharing>

Basics of editing Digital Photography (Belgium)

Exercises and simple review of how to edit (self made) photos and make them look more professional.

<https://drive.google.com/drive/folders/1LU3sAy7ykC05CmM7AbkRoHOKZrSd576W?usp=sharing>

Basics of editing Digital Video (Belgium)

Learning how to edit self made videos on smartphones.

<https://drive.google.com/drive/folders/1pCT5CrfjzGUupNoE6p0QxQOdAMSx8lmM?usp=sharing>

3.2.2. CREATING APPS - ADVANCED PROGRAMMING

The partner from Barcelona proposed a few advanced programming methods that are focused on creating apps for smartphones. They could be brought together in one module.

Objectives: CREATIVE, VOLUNTEERING, MOTIVATIONAL FOR PEERS

Technovation Challenge Catalonia (Spain/Catalonia)

Technovation curriculum is offered in 12 weeks. Teams can follow the 12 week plan or pace themselves through the units. Some units will take more than one week.

https://drive.google.com/drive/folders/18Xy_-9_8Nrvv3AfxOXXZgbFY4vduDhVg?usp=sharing

Digital World, Internet and Multimedia tools (Spain/Catalonia)

Mobilitza't Mobile is a program promoted by Barcelona Activa whose objective is the job placement or the return to the educational system of young people in the Mobile field through their professional qualification.

<https://drive.google.com/drive/folders/1vyQ2tQ7iRoYPme6gtRpyIEQE6QvPw46u?usp=sharing>

3.3. Not selected submissions

The previous methods were different submissions that are merged into one larger module as they shared a certain synergy and have the same goals and outcomes. All the other submissions stand on their own as they each have distinctive objectives that cannot be merged and are also not selected.

FiBB macht MedienFit /FiBB makes you fit with media (Germany)

The concept is based on a holistic media pedagogical approach that includes parents and children. The multi-lingual workshops take place in the social space close to the families, e.g. Kindergarten, school, library. The workshops target the parents on the one hand and to impart knowledge and skills about privacy, cybermobbing and propaganda. The parents will then discuss the topics with their children at home. The workshops for the children (with and without experience of flight) include photo reports and making own books about their environment, life situation, wishes and ideas for the future.

<https://drive.google.com/drive/folders/1TfhWEGCfB8dLYjBg6TAI5prVXR0wp88T?usp=sharing>

Klicksafe handbook - Know how for young users (Germany)

The handbook is a practical introduction into the broad fields of online communication. It offers Good Practices in terms of support and practical tips for school lessons. The units are easy to understand and thus the handbook can stand for itself. The handbook is organized in nine thematic units that contain each different

chapters with background information on the topic, detailed plan for the lesson and learning sheets.

<https://drive.google.com/drive/folders/1TfhWEGCfB8dLYjBg6TAI5prVXR0wp88T?usp=sharing>

The digital scavenger hunt - actionbound (Germany)

The scavenger hunt is still a classic at birthday parties for children (hiding treasures in the neighbourhood with clues for the next stop). This timeless game can also be played with the help of digital devices. It has the advantage of getting to know the digital device and its features during a game. This game can be very useful for intergenerational groups and for people who are new to the city. The stops during the scavenger hunt can be planned with the help of the app "action bound" or individually.

<https://drive.google.com/drive/folders/1PUpHFBPFaVdyk7MT2BhBe3f1bHkHRbrx?usp=sharing>

My freedom is also your freedom - Documentation (Germany)

Enhancing the democratic conviction of young people (with and without migration background) by reflecting their attitudes towards Islam as well as the attitudes of others. In the workshops the young people will deal with questions about their own identity, about their own origin, belief and wishes: where do I belong? What is important for me? According to which values do I want to direct my life?

<https://drive.google.com/drive/folders/1XK6IbMr03WzMAAd-tjxtOZu6qO5iunhZP?usp=sharing>

Future Workshop (Germany)

In a future workshop the participants are motivated to find unusual and new solutions for questions by an atmosphere that promotes creativity. This method is suitable if the participants have to find solutions for a question or a task that is new to them or if they are asked to find new and creative solutions for existing "problems" (such as conducting IT workshops). The method has three phases: first, the critical phase where in the current situation is to be analysed and problems are to be found. Second, the

phantasy phase where ideas and solutions are developed that can be unrealistic and utopian and where the context can be left out. Third, the realisation phase where the ideas are structures and analysed regarding their quality in terms of implementation, and agreements are made for the further steps. Important is that the atmosphere is informal and promotes creativity. The used materials should reflect that.

https://drive.google.com/drive/folders/1Cpi9JNevoJiAVcPy3tx3d9t_wJuoOcrK?usp=sharing

Internet, Computer und Mobile Apps für Information und Bildung nutzen (Germany)

This workshop is offered in a media center for women (FCZB in Berlin). The center provides not only a workshop but thinks about the situation and environment of the women. The content of the training is oriented on the practical needs of the target group, e.g. to learn how to be independent. Furthermore, the training is free of charge and offered in several languages if needed. The center offers to take care of the children during the training and the duration and schedule of the training is individual. The women can participate in the training at two days per week for half a day and they are supported by trainers with refugee experiences.

https://drive.google.com/drive/folders/1Lf-hCn6mWoF0h1s5V_bEblhDppmEJ7Z2?usp=sharing

Gaming and social tools (Italy)

“Gaming” refers to playing electronic games via consoles, computers or mobile phones. Social Tools are tools that use social media to enable people to meet, connect or collaborate through computer-mediated communication and to form online communities. The objective of the methodology is to “gamify” learning contexts, i.e. add gaming elements to non-game learning situations: how to integrate different web apps in ordinary class work with adult immigrant learners. Different digital tools can be usefully integrated each other to help adult immigrants in studying and learning different topics in a foreign language and increase involvement, motivation and creativity through “gamification” processes and social networking.

<https://drive.google.com/drive/folders/1CIXIV2kTGBWW2cvnWzR9zZertu1sqvWC?usp=sharing>

Digital Artisans (Artigiani Digitali) (Italy)

The workshop was designed to be implemented during an open day at a Provincial Center or Adult Education in Rome. The majority of participants were students from 2 different classes (and ages and cultural roots): one group with young immigrant people, most of them well educated, studying to achieve the low secondary school Italian certificate and a group of aged Italian people learning digital skills. During 2h30 three activities were developed by the school teacher and the responsible of the FabLab (who was invited at school):

1. A warming up activity: participants were divided in two groups (mixing different kind of people) and challenged each other in a quiz about the basics of FabLab. So each group chose a name and improved team building in playing the game. This activity was led by the teacher who already knew the most of participants and facilitated the process of team building.
2. A very short tutorial about how to use Tinkercad and some exercises to practice it. This activity was led by the responsible of the FabLab, supported by the teacher.
3. After some design experimentation, a demonstration of 3D printing and a tutorial on how to use it. Also this activity was led by the responsible of the FabLab, supported by the teacher.

https://drive.google.com/drive/folders/1gorV7uK3i1Y9uYZe_cMiR4bzPkXrw5lB?usp=s_haring

CO-HOST methodology (Italy)

The project CO-HOST aimed to promote the skills development - Italian as a second language, civics/culture, basic computer literacy - and social integration of asylum seekers/refugees/vulnerable immigrants hosted in reception centers (SPRAR and others) in order to strengthen their integration processes and autonomy in the host country. The project overall objective was to build and test an innovative integration model, based on the alliance and active cooperation between reception centers/facilities and high schools, which became integration HUBS for asylum seekers and refugees, thanks to the natural “power of facilitation” of the students. Thus, students of high schools were trained and prepared to become tutors and facilitators of immigrants and refugees, while practicing their soft skills thanks to the Education for Life model. CO-HOST implemented the “Third Welcome Formula”, which was

developed and tested by Fondazione Mondo Digitale in many other initiatives devoted to immigrants and refugees: the learning style based on social learning fosters collaboration and, at the same time, the delivering of learning activities that respect individual and cultural characteristics; an additional strong point of the model is the extensive use of ICT as a social accelerator.

<https://drive.google.com/drive/folders/1Rm7v3PqGiYUKrkMPbCjooS8YJKbOjROQ?usp=sharing>

Citizenship paths/workshops aimed at the socio-cultural integration of the minors who are arriving alone in Palermo, through non-formal education (Italy)

The citizenship paths/workshops are characterized by three types of activities: dance and intercultural workshops, workshop on human rights and coexistence, expressive and video workshop. Each workshop involves the active participation of young people through non-formal methodologies aimed at strengthening their skills. Specifically, the experts use methodologies such as Dance/Movement/Therapy and non-formal education, active participation, discussion groups, games using sociodramatic techniques, experimental laboratories, verbal and nonverbal exercises, movies and readings, group games, media education games, practical shoot, group review, critical comparison.

https://drive.google.com/drive/folders/1_1C4iPvdViszzTz2gokAj4ac8h1wRJ6N?usp=sharing

Mobile Technologies (Italy)

Any small, portable device that provides computing, information storage and retrieval can be described as a handheld technology. Handheld technologies include handheld computers, media players, game consoles, notebooks, mobile phones and tablets. The objective of the proposed methodology is to use “mobile technologies” to deliver literacy activities for adult immigrants with low basic skills, in order to make the learning process more interactive and customizable. Different digital tools can be usefully integrated each other: the most important thing is to select them appropriately to meet learners’ specific needs.

<https://drive.google.com/drive/folders/1oxZsD6xxQitPrIfjoorFXtP5DQaztNE-?usp=sharing>

Second-language literacy with the tablet (Italy)

The learning path starts with an activity based on interaction supported by the use of personal tablet and/or smartphone. Students can use their mother tongue to search for images (there should be a cultural mediator in the classroom that supports and allows the use of mother tongue, essential for learning to read and write in a second language).

<https://drive.google.com/drive/folders/1oxZsD6xxQitPrIfjoorFXtP5DQaztNE-?usp=sharing>

ACCORD methodology (Italy)

The learning path starts with an activity based on interaction supported by the use of personal tablet and/or smartphone. Students can use their mother tongue to search for images (there should be a cultural mediator in the classroom that supports and allows the use of mother tongue, essential for learning to read and write in a second language).

<https://drive.google.com/drive/folders/1KXuyoalLKkEI8DTNyyPKKSEHm0dKXK2m?usp=sharing>

Centro Enea (Aeneas Center) (Italy)

The experimental Aeneas Center was developed with the Municipality of Rome in synergy with the Ministry of the Interior. First opened in Rome in October 2007, Aeneas Center is a “secondary” reception center structure for asylum seekers and refugees, offering the continuation and development of the integration process begun in Italy thanks to the network of emergency or first immigrant reception centers already established. In the years of the project (until 2013) the Center could host up to 400 guests, and was staffed by social workers, linguistic mediators, Italian language teachers, psychologists and lawyers.

At Aeneas Center, FMD managed and organized the Internet Café (e-Café), according to an intervention model based on four levels of interaction, each of which brought different benefits to the refugee’s integration and cultural identity.

https://drive.google.com/drive/folders/1UyB8_1ptrUUuo5biCcfIcTqJJof8GKqw?usp=sharing

Discovering Chances (Greece)

The project envisages to provide participants with knowledge and skills in the use of new methods and tools for professional diagnosis and the translation and adaptation of new tools. The target group of the project group of experts are experts in the humanitarian field (trainers counsellors and psychologists) who worked with several beneficiaries/target groups. The main intervention umbrella was about Soft Skills awareness.

<https://drive.google.com/drive/folders/1k-7fIFNJfLGazH1h0E1oF7sX3WklEzwd?usp=sharing>

Onstage material and methodology (Greece)

Drama and awareness techniques for young migrants.

The On Stage project aims to tackle this issue by empowering young migrants to improve their employability skills through biographic work and elements of drama. This transfer of two earlier successful projects aims to introduce new forms of empowerment into the VET programs and into counselling by combining biographic learning models with the techniques of drama activity, all of which is to be applied to the working relationship with the young migrants.

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZSksooIVH9mh5vJSACCcmI8XnGyyvuxy?usp=sharing>

SILO (Greece)

SILO addresses (a) the need to engage socially excluded adults in learning as well as (b) the need to utilize non formal learning and fulfils those needs by providing new pedagogy for practitioners to engage socially excluded adults in participatory arts projects utilizing non formal learning, to develop and validate competencies.

<https://drive.google.com/drive/folders/1yxCBGzkAoGcl65ZZsBlpQ2bl86YzjaV9?usp=sharing>

M.Yth.WORK (Greece)

1) Equip youth counsellors with innovative techniques in order to reach out effectively young people from different cultural backgrounds, such as migrants, refugees or asylum seekers.

- 2) Provide personalized techniques that will help to reach out the above-mentioned population closer, depending on the characteristics of young people.
- 3) Promote effective youth work.
- 4) Promote the concept of working with young immigrants.
- 5) Promote international co-operation between youth organizations.

<https://drive.google.com/drive/folders/1DLaBP3IPGxRv3adbl3Mfcl-79uGQM6hX?usp=sharing>

MILE – My Informal Learning Experience (Greece)

MILE program deals with individuals that are moving to Europe (refugees, migrants, asylum seekers) who are lacking in formal qualifications but have valuable experience gained during working life, family activities or other activities. These experiences can become an asset in joining successfully the host country. The main objective of the project is to support the beneficiaries in identifying/capturing their experience in order to increase their employability chances. We work in three different national contexts - Poland, Greece and Italy - which must be taken into account in order to understand the specific needs of each country.

<https://drive.google.com/drive/folders/191633WJz2yKuc22iAiOFY9x3YodiXeu?usp=sharing>

EVA Project (Video CV) (Greece)

20 hours of counselling sessions together with filming to assist youngsters at risk in their job-finding process / to visualize their skills and competences, especially for migrants that don't have the documentation needed.

<https://drive.google.com/drive/folders/15sLeX2UlzMKevtiV61RTyZ9BF0NmV3G9?usp=sharing>

Basic Windows 10 and internet (Belgium)

Formal education system on basic Windows 10 functions for total novices.

<https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sSlpEZ21NdWVnTTQ?usp=sharing>

Basic Excel (Belgium)

Formal education system on the basics of Microsoft Excel.

<https://drive.google.com/drive/folders/0B7SVE-nfpu2sbTUtMnp1eEFwdmc?usp=sharing>

How to record your dragon (Spain/Catalonia)

With the workshop 'How to record your dragon' we approach the participants of the Mobile Explorers Club in the world of audiovisual creation. As of teamwork, they create an audiovisual project with cultural content (between one and two minutes maximum), going through the various stages of video production. Preparation: role playing, storyboard creation: scenario, characters and soundtrack. Stop-motion and editing final production and sharing.

https://drive.google.com/drive/folders/1e171W_gZkk83fOjrlI59xpcWViPdayFtr?usp=sharing

Cardboard Sphere Space (Spain/Catalonia)

Express our view of the world through 3D images and add our contributions to a large map world.

1. Customize Cardboard
2. Install on the mobile phone applications
3. Explore the WMC
4. Produce a 3D image
5. Publish it on a map

https://drive.google.com/drive/folders/1K_721am3QaFTCLtH2PDkHjbM_EzovSLI?usp=sharing

TASTAm (Spain/Catalonia)

The objectives of the program are designed to work:

Sociolinguistic welcome, emotional skills, social skills and teamwork and Craft Tastet and orientation to the individual professional project. We work "tastets" depending on

the needs of young people; during this 2016-2017 course the following tastets have been made:

Tasting of computer repair, Hairdressing taste, Taste of paint of walls, Cooking Auxiliary Tasting, Taste of waiters, Bike repair tasting.

We also carry out specific activities to complement teaching and work on group cohesion, such as excursions, percussion and sexuality workshops, among others. In addition, it works in a comprehensive way with the reception centers of each young person, which allows to make the itineraries in a more personalized way.

https://drive.google.com/drive/folders/16SRxs7N-prt1LQ8XlfQcTieNt8_U3PIM?usp=sharing

RavalFab (Spain/Catalonia)

RavalFab offers a series of workshops focusing on programming (visual and code); robotics and electronics and open source 3D printing. This allows us to work the digital divide for social and economic reasons; the digital divide by gender issues; communication skills of its participants; teamwork, collaboration and cooperation and computational and abstract thinking.

https://drive.google.com/drive/folders/1CO2HTyX3NkpxDIQj9QcP5FMNo_QhRVD6?usp=sharing

RefugeesIN Course (Portugal)

Based on a participatory, holistic, learner's centred and cinema based learning paradigm, adult educators (of refugees) will live an exciting learning experience, within a multicultural environment (adult educators & former and newcomer refugees) and framed by a creative process, enabling them to learn by doing, a new methodology mediated by cinema and create own specific didactical resources (documentaries), well adapted to the needs of the refugees in their root to social inclusion. Cinema will be used as a tool for breaching stereotypes and portraying inspiring life stories of well-included former refugees, which are expected to have a role model close to the newcomers and to potentiate an experiential and transformative learning towards social inclusion and for the awareness of being refugee nowadays in the EU. Adult educators in the RefugeesIN Course, with the guidance of experienced documentary filmmakers, will have the unique opportunity to research, write, produce and direct

their own short documentary film in close collaboration with their major “clients” - adult learners’ migrants/refugees. And this in line with real life, where most documentary filmmakers these days are expected to be both self-shooters and self-editors.

<https://drive.google.com/drive/folders/1OAehxOxl-gtydSQn4u5wIP8qosrKGWh3?usp=sharing>

4. CONCLUSION

With the large variety of submitted methods we had to find a way to structure them and make a selection that made sense. It had to be realistic to implement but without sacrificing any of our main goals and taking into account the philosophy we have described in the project methodology.

With the focus on these four modules we achieved this and will now test these out in the next phase of the Welcome project. First, all the partners will be trained in these four modules. This will also be done on a peer to peer level: partners teaching to each other keeping in mind each other’s strengths and weaknesses. In a later stadium these skills and knowledge will be passed on to the young mentors that in their turn will give these workshops to their peers.

Although a selection was made, this doesn’t mean that we will throw away anything. It’s a luxury to have such a wealth of methods that can be implemented in a later stadium or used as a back-up if something does not seem to work as expected.

We hope that this best practices report will inspire you as much as it was inspiring to us.