







## Haus der Offenen Tür, Koblenz

 [home](#)

### 02.06.03 bis 12.06.03

-  **Kurzinfo zur Einrichtung**
-  **Besucherstruktur**
-  **Das Internet-Projekt**
-  **Das Programm**
-  **Beobachtungen und Eindrücke**
-  **Reflektion**



### Kurzinfo zur Einrichtung



Das Haus der offenen Tür ist eine Einrichtung der Kinder- und Jugendarbeit in Trägerschaft des Bistum Trier. Von Montag bis Donnerstag ist das Haus von 15:00 Uhr bis 21:00 bzw. 22:00 Uhr und Freitags von 13:00 Uhr bis 16:30 Uhr für alle Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 7-27 Jahren geöffnet, unabhängig ihrer Konfession und Staatsangehörigkeit. Die Angebotspalette der Einrichtung umfasst zum einen Kurse im kreativen und sportlichen Bereich, die in der Regel einmal wöchentlich mit einer festen Gruppe stattfinden, zum anderen laufen in unregelmäßigen Abständen Projekte und Veranstaltungen. Mittwochs und Freitags findet ein betreuter Mittagstisch für Grundschulkindern statt. Der offene Bereich bietet den Besucherinnen und Besuchern Zeit und Raum für Spiel, Spaß und Geselligkeit. Die Einrichtung ist z.Zt. besetzt mit zwei hauptamtlichen Stellen (Dipl. Sozialpäd./Sozialarb.), einer Berufspraktikantenstalle und einer Zivildienststelle.



### Besucherstruktur



Das Publikum ist sehr gemischt, so dass sich alle sozialen Schichten, Herkünfte und Fähigkeiten darin widerspiegeln. Viele der Besucherinnen und Besucher im offenen Bereich stammen aus sozial schwachen-, Sinti und Roma- sowie Ausländer-/Aussiedler- Familien. Ein Teil der Jugendlichen verfügt über keinen oder einen schlechten Schulabschluss und hat Defizite in der deutschen Sprache und Rechtschreibung. Durchschnittlich wird das Haus (je nach Jahreszeit) täglich von 40 - 80 Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen besucht.



## Das Internet-Projekt



Das Internetprojekt LOKAL GLOBAL fand vom 2. Juni bis zum 12. Juni 2003 in unseren Räumlichkeiten statt. Da wir über viele Besucherinnen und Besucher verfügen, die weder in der Schule, noch zu Hause Interneterfahrungen sammeln können, richtete sich das Angebot vor allem an unser Stammpublikum. Als Veranstaltungsort für das Internetprojekt wählten wir einen Raum, der abseits vom offenen Bereich gelegen war. Dies hatte den Vorteil, dass die Kurse und das Chatten und Surfen reibungslos abliefen. Essen, Trinken und Rauchen war in dem Raum verboten. Grundsätzlich war es nicht erlaubt transportable Medien mitzubringen und Inhalte aus dem Internet auf die Festplatte zu kopieren. Zur Orientierung im Internet hingen Linklisten an den Wänden, an denen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer orientieren konnten.

---



## Das Programm



**Montag, 02.06.03:** Eröffnung mit Freiem Chatten und Surfen von 18 - 21.00 Uhr

Zu Beginn des Projektes sollte der Spaßfaktor zur Geltung kommen. Auf den Seiten [www.knuddels.de](http://www.knuddels.de) und [www.chatcity.de](http://www.chatcity.de) fanden die Teilnehmer schnell Chatpartner. Die Spiele wurden kurz von einigen Besuchern angespielt. Bis 21:00 Uhr besuchten 6 Teilnehmerinnen und 11 Teilnehmer die Rechner.

**Dienstag, 03.06.03:** Kurs "Wissen wie's geht" von 15 - 18.00 Uhr und Freies Chatten und Surfen von 18 - 22.00 Uhr

Angemeldet zum Kurs waren 3 Teilnehmer, die allerdings zu Kursbeginn nicht erschienen. Dafür nahmen 7 andere Teilnehmer teil, die mit ganz unterschiedlichen Erwartungen an die Rechner gingen. Nach einer kurzen Einführung über Browser, Adressliste, Suchmaschinen und den Hinweis auf die Linklisten, die ausgehangen waren, reichte die Konzentration gerade noch für eine Kurzvorstellung von Ballistics, danach hieß es dann Rechner frei zum Chatten und Spielen. Da die meisten Teilnehmer 12 Jahre alt waren, wurde Ballistics direkt im Netzwerk gespielt.

Beim Freien Chatten und Surfen von 18:00 bis 22:00 Uhr besuchten 4 Teilnehmerinnen und 19 Teilnehmer die Rechner. Da hier das Publikum älter war, stand hier Diabolo II im Zentrum der Aufmerksamkeit. Schnell fanden sich einige Teilnehmer, die das Spiel kannten, so dass die anderen Mitspieler von dem Wissen der anderen profitierten. Bis zum Ende schaffte es allerdings keiner. Auch die Aufgabestellungen wurden nicht alle erfüllt, dafür fanden die Teilnehmer Spass daran die Gegner zu besiegen und sich mit Waffen auszuhelfen.

**Mittwoch, 04.06.03:** Kurs "Der erste Klick für Kids" von 15 - 17.00 Uhr und Freies Chatten und Surfen von 17 - 20.30 Uhr

Der Kurs war mit 4 Teilnehmerinnen und 6 Teilnehmern voll ausgelastet. Zu Beginn wurden die Grundlagen des Internets behandelt. Dabei half die Seite [www.die-maus.de/sachgeschichten/internet](http://www.die-maus.de/sachgeschichten/internet). Auf dieser Seite kann man nachlesen, wie die Datenübertragung im Internet funktioniert. Danach lies die Konzentration nach, so dass sich nur noch zwei Teilnehmerinnen dazu verleiten ließen, auf [www.toggo.de](http://www.toggo.de) zu gehen, um online zu spielen und sich eine gratis eMail-Adresse zuzulegen. Der größte Teil der Teilnehmer spielte Ballistics und die anderen chatteten. Bei diesem Kurs war der hohe Anteil der Mädchen bemerkenswert, was in den übrigen Altersklassen leider weniger der Fall war. 4 Teilnehmerinnen und 19 Teilnehmer nutzten die Rechner beim freien Chatten und Surfen. Angetestet wurden die Spiele Stronghold und Starcraft. Da diese Spiele sehr komplex waren und ein umfangreiches Wissen voraussetzten, hielt die Begeisterung nur kurz an.

**Donnerstag, 05.06.03:** Kurs "Jungen online" von 15 - 16.30 Uhr und Freies Chatten und Surfen von 16 - 21.30 Uhr

Die Jobsuche über das Internet sollte ein Schwerpunkt für den Kurs "Jungen online" sein. Jedoch waren für die 8 Teilnehmer die Themen Ausbildung, Jobsuche und Weiterqualifikation nicht aktuell. Eine geplante Internetrallye, wie sie ähnlich im letzten Jahr angeboten wurde, wurde mangels Interesse nicht durchgeführt. Obwohl keine weiteren Erklärungen zum Internet gewünscht waren, war eine kontinuierliche Anleitung beim Wechsel von Internetportalen nötig. So besuchten einige Teilnehmer Tuning-Seiten und Fußballseiten. Festzustellen war, dass fast alle Teilnehmer die Kurszeit nutzen wollten um zu spielen, weil die Kurse für 3 Stunden angesetzt waren. Daher endete der Kurs um 16:30 Uhr, damit bis 21:30 Uhr andere 6 Teilnehmerinnen und 25 Teilnehmer die Rechner nutzen konnten.

**Dienstag, 10.06.03:** Kurs "Mädchen online" von 15 - 18.00 Uhr und Live-Internet-Party von 20 - 22.00 Uhr

Der Kurs "Mädchen online" war gut besucht. 6 Teilnehmerinnen fanden sich ein, um etwas über das Internet zu erfahren. Leider gab es kein Interesse an einer Internetrallye. Dafür war das Erstellen eines Kurzfilmes für viele Mädchen auf der Seite [www.dfilm.com](http://www.dfilm.com) wichtig. Da einige Teilnehmerinnen sich noch auf die Moderation der Internetparty vorbereiten wollten, schloss der Kurs etwas früher.

Ab 20:00 Uhr sollte die Internet-Live-Party starten. Alles war vorbereitet und getestet. Doch dann kam alles anders, wie geplant. Durch ein plötzliches Unwetter wurden die Veranstaltungsräume überflutet, so dass die Internetparty im wahrsten Sinne in's Wasser fiel. Statt mit anderen Jugendhäusern der Umgebung und Interessierten auf der eigens erstellten Homepage zu chatten und sich das HoT-Leben über das Internet anzuschauen, waren alle damit beschäftigt, das eindringende Wasser zu bändigen.

**Mittwoch, 11.06.03:** Kurs "Kids online" von 15 - 18.00 Uhr und Freies Chatten und Surfen von 18 - 21.00 Uhr

Der Kurs "Kids-online" wurde von 2 Teilnehmerinnen und 5 Teilnehmern besucht. Online-Spiele von [www.toggo.de](http://www.toggo.de) und [www.kika.de](http://www.kika.de) waren gefragt. Nachdem "Man in Black" als Downloadspiel gefunden worden war, wollten alle das Spiel herunterladen und installieren. Leider stellte sich nach der Installation heraus, dass es sich hierbei um ein einfaches Ballspiel handelte. Das Spiel verlor schnell seinen Reiz, aber die Teilnehmer waren zufrieden und stolz damit, dass sie selbst ein Spiel installiert hatten. Am

Abend chatteten und surfen weitere 2 Teilnehmerinnen und 11 Teilnehmer bis 21:00 Uhr.

**Donnerstag, 12.06.03:** Freies Chatten und Surfen von 15 - 22.00 Uhr  
Am letzten Tag sollten alle noch einmal die Gelegenheit bekommen, nach Herzenslust zu surfen, zu chatten und zu spielen. Dieses Angebot nutzten 6 Teilnehmerinnen und 25 Teilnehmer.

---



## Beobachtungen und Eindrücke



Für die Gruppe der 7 - 11 jährigen Kinder war festzustellen, dass sie die Kurse gerne nutzten. Selbst bei wenig Interneterfahrung zeigten sie sich sehr experimentierfreudig. Im Vordergrund stand das Spielen am Rechner. Sie ließen sich auch auf Neues ein und tauschten sich untereinander aus. Weil vielen das Schreiben auf dem Rechner zu anstrengend war, wurde in dieser Altersgruppe selten gechattet. Eine Erweiterung der "theoretischen" Kenntnisse war wenig gefragt. Ziel der Kinder war es, sich im Bereich Spiel und Spaß im Internet auszutoben.

Bei den Mädchen war die paarweise Besetzung der PC's weniger problematisch. Anders war dies bei den männlichen Besuchern. Sie beanspruchten schnell mehr Platz für sich. Bei ihnen stand das Netzwerkspielen (Ballistics) im Vordergrund.

Für die Jugendlichen bestand die Computerzeit hauptsächlich aus Chatten. Diesem Bedürfnis trugen wir durch reichlich eingeplante, freie Zeit in den Abendstunden Rechnung. Hier zeigte sich, dass das weibliche Klientel eher bereit war zusammenzuarbeiten, als das männliche. Zwar freute man sich über Telefonnummern, falls man eine bekommen hat, aber vorrangig ging es bei vielen darum, sich anonym völlig daneben benehmen zu können, Grenzen auszutesten und im Chat unerkant aufzufallen. So gestalteten sich die Abende mit viel Gekreische, Gejohle und Spaß pur. An die Regel, keine pornografischen Inhalte aufzurufen, wurde sich gehalten, trotzdem wurden abends 0190- Wählprogramme auf den Rechnern gefunden. Das Zeitlimit von einer Stunde pro Eintragung stellte sich als angemessen heraus. Mit dem Material wurde verantwortungsbewusst umgegangen. Versuche, die Technik zu beschädigen wurden unterlassen. Leider müssen wir abschließend feststellen, dass nur wenige weibliche Nutzerinnen das Projekt besuchten. Unter den 176 Eintragungen befanden sich 40 Teilnehmerinnen.

---



## Reflektion



Das Projekt wurde innerhalb des Teams als erfolgreich bewertet. Das Interesse und die Akzeptanz der Kinder und Jugendlichen an dem Projekt LOKAL GLOBAL war groß. Unser Ziel, das Internet mit seinen Möglichkeiten den Besuchern näher zu bringen, war nach unserer Ansicht erreicht worden.

Für viele unserer Stammbesucher war es eine der wenigen Möglichkeiten, sich mit dem Medium Computer und Internet auseinander zusetzen. Die auf dem Bildschirm installierten Spiele waren bei dem Schulungs- und Lernprogramm hinderlich. Diese sollten nach unserer Erfahrung in einem gesonderten Spiele-Login untergebracht werden. Zu überlegen ist auch, ob 1 Tag Vorbereitung bei solch komplizierten Spielen ausreichend ist. Innerhalb des Kursbetriebes und der Betreuung des Offenen Treffs war es nicht möglich, sich die fehlenden Informationen über die Spiele anzueignen. Unserer Meinung nach ist Diabolo 2 zu brutal und kampfbetont. Eher befürworten wir Spiele wie Stronghold und Starcraft, da hier eine strategische Vorgehensweise und Planung gefragt ist. Um die Einsatzmöglichkeiten der Rechner zu erweitern, ist es anzudenken, einen Drucker und Schreib- und/oder Lernprogramme zu installieren und mitzuliefern. Interessante Seiten und Inhalte könnten sofort bearbeitet werden und mit nach Hause genommen werden.

---