

Joseph-Schwartz-Haus Ludwigshafen

[home](#)

27.10.03 bis 10.11.03

- Einleitung
- Programm
- Resümee
- Ausblick



Einleitung



Der zweite Anlauf für LOKAL GLOBAL im JSH begann wesentlich vielversprechender als der erste. Nachdem wir aus dem letzten Jahr wussten, auf was zu achten war, hatten wir diesmal daran gedacht, in Mainz Bescheid zu sagen, dass es bei uns einen DSL-Anschluß gibt. Die Programmgestaltung war ebenfalls viel einfacher, da wir uns schwerpunktmäßig auf die installierten Spiele konzentrieren wollten. So konnte der große Tag des Aufbaus kommen. Aber wenn alles reibungslos klappen würde, das wäre ja langweilig. Herr Nagy kam zur vereinbarten Zeit, wir stellten die Rechner an den für sie vorgesehenen Platz und er macht sich ans Anschließen. Computer anschalten und los gehts - Denkste! Wir bekamen keinen Zugang zum Netz. Trotz richtiger Zugangsdaten und DSL-Router, keine Chance. Also, was tun? Anruf bei T-Online, vielleicht haben die ja eine Lösung. Und siehe da: Wir haben zwar DSL, allerdings noch einen alten Anschluß und der funktioniert nur mit unserem Modem, nicht aber mit dem Router. Nach mehreren Telefonaten mit einem sehr hilfsbreiten T-Online-Mitarbeiter wurde uns zugesichert, daß der Anschluß am Dienstag umgestellt wird und dann das Projekt starten kann. ENDLICH!

Nach dem doch wieder chaotischen Aufbau gingen wir dienstags etwas skeptisch ans Werk. Hatte T-Online Wort gehalten und es funktionierte alles? Oder mußten wir wieder improvisieren? Doch siehe da: Rechner hochfahren, Verbindung herstellen - es funktionierte!



Programm



Dienstag, 28.10.03

Erster Programmpunkt war die Einführung in StarCraft. Da möglichst viele Jugendliche daran teilnehmen sollten, wurden 1stündige Einführungen angeboten, so dass 20 Jugendliche das Spiel kennen lernen konnten. Da keiner der Jugendlichen das Spiel kannte, standen alle vor der gleichen Herausforderung: Wie schaffe ich es, möglichst schnell zu bauen, um die anderen anzugreifen? Vor allem die jüngeren Besucher (bis 16 Jahre) nutzten

dieses Angebot und besonders bei den 15-16 jährigen stand StarCraft hoch im Kurs. Sie hatten innerhalb kürzester Zeit Tricks und Kniffe herausgefunden und Strategien entwickelt und waren ganz heiß darauf, wieder spielen zu dürfen.

Mittwoch, 29.10.03

Als erstes gab es an diesem Tag eine Einführung ins Internet für Kids aus der benachbarten Kindereinrichtung Spielhaus Hemshofpark. Die Kids sollten 7 Aufgaben lösen, indem sie durch das www surfen. Leider zeigte sich hier wieder, dass man die Aufgaben so einfach wie möglich formulieren muß, damit sie alle verstehen, und das ist in der Internetsprache nicht so einfach. Die 8 Jungs, die an der Einführung teilnahmen, brauchten alle ziemlich viel Hilfe. Am Ende der Einheit bekamen sie aber doch alle einen Internetführerschein als Andenken augehändigt. Ab 18 Uhr hatten unsere Besucher dann noch 2 Stunden die Möglichkeit, die PCs frei zu nutzen. Diese Zeit nutzten auch die 18-20 Jährigen, um sich an die Rechner zu setzen. Sie ließen allerdings relativ schnell verlauten, daß sie die vorinstallierten Spiele alle "doof" finden (ohne sie zu kennen versteht sich). Sie wollten unbedingt "Ballerspiele" haben, alles andere sei langweilig. Da es solche Spiele nicht gab, mußten sie sich mit dem Chatten zufrieden geben.

Donnerstag, 30.10.03

Eigentlich stand für diesen Tag die Einführung in Diablo II auf dem Programm. Es fanden sich allerdings nur zwei 16jährige, die Interesse daran hatten. Dafür standen 10 Jüngere vor der Tür und wollten an die Computer. Wir entschieden uns dann gegen die Diablo-Einführung und gaben die Rechner zur freien Nutzung frei. Es wurde auch hier viel gechattet und etwas rumgesurft. Diejenigen, die die StarCraft-Einführung besucht hatten, machten sich sofort wieder an die Erforschung der Planeten, wobei sie sehr schnell Fortschritt machten. Gegen Abend setzten sich auch wieder einige Größere an die PCs, aber auch da wurde "nur" gechattet.

Freitag, 31.10.03

Da war sie, die lang ersehnte Surfnacht. 24 Jugendliche bevölkerten ab 20 Uhr das Haus. Wie im letzten Jahr gab es neben der Nutzung der Computer die Möglichkeit, im Keller Filme anzuschauen und im - zur Cafeteria umfunktionierten - Tischtennisraum Karten zu spielen oder einfach nur zu reden. Für 5 Euro Unkostenbeitrag gab es leckere türkische Pizza und auch Getränke. Die PCs wurden auch in dieser Nacht überwiegend zum Chatten benutzt, der ein oder andere surfte auch durch die Nacht. Ab 3 Uhr begann sich das Haus etwas zu leeren, so daß wir schon wider hofften etwas früher nach Hause zu kommen. Es gab allerdings noch zwei Unermüdliche, die noch bis 6 Uhr durchhielten, was ja schließlich auch so geplant war.

Montag, 03.11.03

Nch dem doch recht kurzen Wochenende ging es montags etwas ruhiger weiter. 15 Jugendliche kamen zur Ballistics-Einführung. Nach dem die ersten Steuerungsschwierigkeiten überstanden waren, wurden die ersten heißen Wettrennen veranstaltet. Heiß im wahrsten Sinne des Wortes, die Gefährte liefen nämlich meistens heiß... Für die nächste LOKAL GLOBAL-Zeit werden wir wahrscheinlich eine kleine Ballistics-Meisterschaft einplanen, da doch viele von dem Spiel begeistert waren. Auch hier waren vor allem die jüngeren Besucher interessiert.

Dienstag, 04.11.03

4 Stunden freie Internetnutzung standen auf dem Programm. Dieser Tag wurde vor allem von den 16-18 Jährigen "dominiert". 15 der 20 Nutzer dieses Angebotes gehörten dieser Altersgruppe an. Daher waren an diesem Tag die Chatrooms sehr gefragt. Es wurde nur vereinzelt gespielt, allerdings kam auch hier wieder eine sehr gute StarCraft-Partie zustande.

Mittwoch, 05.11.03

Am Vormittag war eine Interneteinführung für Senioren eines Seniorenzentrums geplant. Die Heimleiterin war im Vorfeld von der Idee sehr angetan und es gab wohl auch Interessenten für das Angebot. Leider kam das Angebot dann doch nicht zustande, da die zuständige Mitarbeiterin bedenken wegen unserer Räumlichkeiten hatte; sie befürchtete mit den Rollstuhlfahrern nicht in die Einrichtung zu kommen. Wir konnten sie leider nicht vom Gegenteil überzeugen; den älteren Menschen hätte die Einheit bestimmt viel Spaß gemacht und vor allem etwas Neues vermittelt.

Nachmittags war eine Einführung in WarCraft geplankt, die aber genau wie die Diablo-Einführung mangels Interesse ausgefallen ist. Die dafür angebotene freie Internetnutzung fand dagegen wieder regen Anklang und wurde von 22 Jugendlichen zum Chatten und Spielen genutzt. Auch hier wurde über Stunden von einer StarCraft-Besessenen-Gruppe in wechselnder Besetzung an drei Rechnern "gezockt". Wer gerade nicht selbst spielen konnte, saß nebedran und gab Tipps, wie die anderen am Besten zu schlagen sind. Die Jungs hatten sehr viel Spaß, und es war sehr amüsant, ihnen zuzuschauen.

Donnerstag, 06.11.03

Diesmal standen 5 Stunden freie Internetnutzung auf dem Programm. 29 Jugendliche kamen zum Chatten, Surfen, Spielen und Musik hören in den Computerraum. Der Lärmpegel war fast nicht mehr zu ertragen. Musik, Spielesounds und hitzige Diskussionen über unfaire Angriffe im Spiel versuchten sich zu übertönen. Die Jungs hatten ihren Spaß und die gequälten Mitarbeiter-Ohren freuten sich auf den Feierabend.

Freitag, 07.11.03

Mittags waren 4 Stunden Einführung ins Internet für Mädchen des Spielhaus Hemshofpark geplant. Die Mädchen sollten in 2 Gruppen jeweils 2 Stunden das Web kennen lernen. Auch sie bekamen 7 Aufgaben zum Lösen, aber auch hier zeigten sich einige Verständnisprobleme. Mit etwas Hilfestellung konnten aber auch die Mädels alle ihre Fragen beantworten und bekamen ihren Internetführerschein. Da der Andrang so groß war, bekam auch noch eine 3. Gruppe Mädchen die Möglichkeit, die Einführung mitzumachen, so daß ungefähr 15 Mädchen jetzt mit einem Internetführerschein ausgestattet sind. Abends waren die Computer noch einmal für 2 Stunden zur freien Nutzung da, was wiederum von 15 Jugendlichen wahrgenommen wurde.

Montag, 10.11.03

Da aus personellen Gründen der Samstag als geplanter Abbautag nicht eingehalten werden konnte, verlängerte der LFD dankenswerterweise unser Angebot bis Dienstag, 11.11.03, so daß wir montags spontan noch mal 3 Stunden offene Nutzung anbieten konnten. 20 Jugendliche waren über den Tag an den Rechnern, es tobte eine letzte erbitterte StarCraft-Schlacht und die Älteren chatteten noch einmal, was das Zeug hielt. Viele lange Gesichter

gab es bei denjenigen, die sich begeistert für Dienstag wieder anmelden wollten und dann hörten, daß da wieder abgebaut wird.



Resümee



Die Rechner wurden in den Tagen von 65 verschiedenen Jugendlichen genutzt; wenn man die Mehrfachbelegungen zählt, kommt man auf ca. 200 Nutzer. Von den 65 Jugendlichen waren 9 Neue, die teilweise nur für das Angebot kamen, 3 davon tauchten auch nach dem Angebot noch im Haus auf. Wie auch im letzten Jahr waren die Jugendlichen von der Aktion absolut begeistert und manche haben auch schon nach 2004 gefragt. Vor allem diejenigen, die zu Hause keinen eigenen Computer und schon gar kein Internet haben, standen bei dieser Aktion im Vordergrund. Auf 75% der Nutzer trifft dies zu, was zeigt, dass die Zielsetzung absolut in die richtige Richtung geht. Die Internetzeiten für unseren eigenen PC sind seit November wieder ständig ausgebucht und vor allem die Jüngeren gehen viel selbstständiger an die Sache ran. Dieses Jahr den Schwerpunkt auf die Spiele zu legen, hat gerade bei den Jüngeren sehr gut geklappt. Sie waren interessiert und auch begeistert dabei. Die 16-18 Jährigen sind eher mit Chatten an die PCs zu bringen und brauchen auch keine "Animation". Die Jugendlichen ab 18 haben sich fast gar nicht für das Angebot interessiert, ausgenommen die Surfnacht. Aber auch da lag der Schwerpunkt nicht so sehr bei den Computern, sondern mehr beim Zusammensein. Auf jeden Fall wollen wir auch weiterhin das Angebot des LFD nutzen, denn vor allem für die Jüngeren ist es ein sehr wichtiges und gutes Angebot.



Ausblick



Der Termin für 2004 steht. Auch dieses Mal wird es das Netzwerk mit den Spielen sein, das bei uns aufgebaut wird. Auf jeden Fall wollen wir versuchen, dieses Jahr auch die Spiele ab 16 Jahren anzubieten. Und sei es nur für 2 oder 3 Interessierte, dann müssen die anderen etwas warten bis die Rechner für die Allgemeinheit freigegeben werden. Die Jungs sollen die Chance erhalten, auch noch andere Spiele kennen zu lernen, da es hier ja auch um Strategieentwicklung und Übersicht geht - sicher ein Feld, das bei vielen Jugendlichen noch gefördert werden muß. Für 2004 wollen wir auch überlegen, ob wir es schaffen, eine richtige Ballistics-Challenge auszuspielen. So eine Art Formel 1 im Cyberspace, mit mehreren Rennen, Punkten, Siegerehrungen und allem drum und dran. Schauen wir mal ob's klappt. Auf jeden Fall freuen wir uns schon darauf.

Viele Grüße, Euer JSH-Team

