

## Jugendhilfezentrum Haus auf dem Wehrborn, Aach

 [home](#)

**28.03.05 bis 07.04.05**

- **Einleitung**
- **Informationen zur Einrichtung**
- **Allgemeine Informationen zum Verlauf des Internetprojektes**
- **Programmablauf**
- **Rückblick und Reflexion**



### Einleitung



Vom 28.03.2005 - 07.04.2005 fand in unserer Jugendhilfeeinrichtung "Haus auf dem Wehrborn" zum vierten Mal das Internetprojekt LOKAL GLOBAL statt. Das Projekt ist ein Angebot des Landesfilmdienstes Rheinland-Pfalz an Schulen, Jugendzentren usw., um dem jeweiligen Klientel das Internet näher zu bringen bzw. die Internetkenntnisse zu erweitern. LOKAL GLOBAL stellte uns fünf Computer zur Verfügung, die miteinander vernetzt waren. Jeder Computer war mit einem DVD-Laufwerk und einem CD-Brenner ausgerüstet. Außerdem waren fünf Computerspiele installiert. Neben den Computern von LOKAL GLOBAL standen die drei Computer unseres internen Internetcafés sowie drei Drucker und ein Scanner zur Verfügung.



### Informationen zur Einrichtung



Das "Haus auf dem Wehrborn" ist eine Jugendhilfeeinrichtung, in der Jugendliche mit psychischen Erkrankungen und Störungen und daraus resultierenden Verhaltensauffälligkeiten leben. Zur Zeit existieren in unserer Einrichtung sechs Heimgruppen, in denen ca. 10 Jugendliche leben und dort lernen, ihren Alltag zu bewältigen. Insgesamt leben im "Haus auf dem Wehrborn" zwischen 50 und 60 Jugendliche. Die Altersstruktur liegt zwischen 13 und 18 Jahren. An den Heimbereich ist eine private Hauptschule angegliedert, die von den meisten der auf dem Wehrborn lebenden Jugendlichen, aber auch von externen Schülern, besucht wird. Die Jugendlichen, die nicht beschult werden können und aufgrund ihres Krankheitsbildes keine Ausbildung absolvieren können, besuchen die "Arbeitsweltintegrierende Maßnahme", die ebenfalls in unserer Einrichtung angesiedelt ist. Hier werden die Jugendlichen auf das Arbeiten in einer Werkstatt für Behinderte (WfB) vorbereitet. Weiterhin besteht für Jugendliche, die ihren Hauptschulabschluß erreicht haben, die Möglichkeit, eine Ausbildung zur HauswirtschaftshelferIn, BeiköchIn, FrisörIn und sowie als SchreinerIn bzw. Maler und LackiererIn zu

machen. Seit Oktober 2001 gibt es regelmäßig stattfindende interne und externe Freizeitangebote, z.B. Tanz-AG, Fitnessgruppe, Internetcafé, Kochgruppe etc. Ziel und Zweck der freizeit- und erlebnispädagogischen Angebote ist es, die Jugendlichen zu einer konstruktiven Freizeitgestaltung zu motivieren und das Sozialverhalten zu fördern.



## Allgemeine Informationen zum Verlauf des Internetprojektes



### 2.1. Nutzungsverhalten

Da in unserer Einrichtung das ganze Jahr über ein Internetcafé zur Verfügung steht, sind die meisten Jugendlichen im Umgang mit den Computern und dem Internet bereits vertraut. Es bestanden kaum Hemmschwellen, die Computer zu nutzen. Jugendliche, bei denen dies der Fall war, konnten wir recht gut durch einen spielerischen Zugang zur Nutzung eines Computers bringen. Im Laufe der Zeit haben sich drei Nutzungsbilder herauskristallisiert:

- Die Freaks: Das sind die Jugendlichen, die regelmäßig das Internetcafé besuchen und auch lange Wartezeiten in Kauf nehmen, um an den Computer zu kommen. Die Mädchen chatten hauptsächlich, die Jungs spielen Computerspiele oder schauen sich Bilder zu bestimmten Themen wie Autos oder Graffiti an.
- Die Gelegenheitssurfer: Diese kommen ab und zu mal ins Internetcafé. Falls gerade ein Computer frei oder die Wartezeit kurz ist, gehen sie dran. Ansonsten gehen sie wieder. Diesen Jugendlichen geht es in allererster Linie darum, ihre e-mails zu checken oder bestimmte Dinge im Internet nachzuschauen.
- Die Computerhasser: Diese Jugendlichen vermeiden es weitestgehend, einen Computer zu nutzen. Können sie das nicht vermeiden, so verlassen sie schnellstmöglichst den Computer. Der Grund dafür ist hauptsächlich die Angst, etwas falsch zu machen und dadurch den Computer kaputt zu machen.

Im Haus auf dem Wehrborn gehörten zu den ersten zwei Kategorien ca. die Hälfte der Jugendlichen, das restliche Drittel zu Kategorie 3. Diejenigen, die das Internetcafé besuchten, kannten sich mit Computern und Internet bereits sehr gut aus, so daß für Aktivitäten wie Chatten, Surfen und Mailen unsere Unterstützung kaum notwendig war. Viele Nutzer hatten bereits eine genaue Vorstellung von dem, was sie machen wollten. Viele der Jugendlichen besuchten das Internetcafé jeden Tag, andere kamen nur zu bestimmten Aktionen wie z.B. Internetrallye. Ab und zu musste man einzelne Jugendliche daran erinnern, die Geräte pfleglich zu behandeln oder auftretende Fehler nicht selbst zu behandeln. Das Internetcafé wurde nur von Jugendlichen, die in unserer Einrichtung leben, genutzt.

### 2.2. Sozialverhalten

Das Sozialverhalten der Jugendlichen war von Anfang an sehr gut, da sie sich schon lange auf das Projekt gefreut haben und niemand ausgeschlossen werden wollte. Abgesehen von den üblichen Reibereien kam es nie zu einem

größeren Streit. Auch das Abwechseln an den Computern hat gut geklappt. Wartezeiten konnten durch die bereitgestellten Zeitschriften und Spiele gut überbrückt werden. Oft haben auch zwei Jugendliche zusammen einen Computer genutzt.

### 2.3. Akzeptanz und Interesse

Wie bereits die Jahre zuvor, hatten die Jugendlichen großes Interesse an dem Projekt und haben mit Begeisterung daran teilgenommen. Vor allem die Internetrallye ist jedes Jahr das Highlight von LOKAL GLOBAL. Eher schwer zu motivieren waren die Jugendlichen für die Internetrallye und den Themennachmittag "Kinderrechte", da diese beiden Sachen etwas Anstrengung kosteten. Trotzdem ist es wichtig, auch bei geringem Interessen, solche Aktionen anzubieten, damit die Jugendlichen lernen, daß das Internet nicht nur zum Spaß da ist, sondern daß man auch sinnvoll damit arbeiten kann. Das Internetcafé wurde während der Zeit von LOKAL GLOBAL täglich von 20-30 Jugendlichen besucht. Das ist knapp die Hälfte der Jugendlichen, die in unserer Einrichtung leben.

---



## Programmablauf



### 28.03.05

Aufbau der Computer. Nachdem alles fertig war und die Computer liefen, wurde das Internetcafé für ca. 3 Stunden geöffnet. Es waren viele Jugendliche da. Einige konnten es gar nicht erwarten und erschienen bereits während des Aufbaus.

### 29.03.05

Heute war der eigentliche Start von LOKAL GLOBAL. Angefangen hat alles mit einer Internetrallye. Dabei wurde den Jugendlichen ein Fragebogen ausgehändigt, den sie mit Hilfe des Internets beantworten mussten. Um die Angst vorm Versagen zu reduzieren, gab es keine Verlierer. Jeder, der mitgemacht hat, bekam ein kleines Geschenk und etwas Süßes. Allerdings war das Interesse an der Internetrallye nicht sehr groß. Das lag zum einen daran, daß viele Jugendliche noch auf Heimaturlaub waren, zum anderen ist es schwer, die Jugendlichen dazu zu motivieren, bestimmte Aufgaben zu lösen.

### 30.03.05

Nach den Anstrengungen der Internetrallye, gab es an diesem Tag etwas zum Entspannen, nämlich ein DVD-Nachmittag. Die Jugendlichen konnten alleine oder zu zweit DVDs anschauen. Damit die "Filmgucker" nicht durch Nebengeräusche gestört wurden, hatten wir Kopfhörer und Adapter besorgt. Der DVD-Nachmittag kam sehr gut an.

### 31.03.05

Heute gab es einen Themennachmittag zum Thema "Kinderrechte". Die Jugendlichen hatten die Aufgabe, im Internet nach Informationen darüber zu suchen, wie Kinder und Jugendliche in anderen Ländern der Erde leben. Sie haben zahlreiche Materialien zu den Themen Kinderarbeit, Kindersoldaten ect.

ausgedruckt. Aus diesen Materialien wurde anschließend eine Wandzeitung erstellt. Wie bei der Internetrallye, war auch hier das Interesse nicht besonders groß. Jedoch haben diejenigen, die mitmachten, intensiv an dem Thema gearbeitet.

### **01./02.04.05**

Abends um 20 Uhr war endlich Start des Highlights, auf das sich die Jugendlichen schon seit Tagen gefreut hatten: Die Internetrallye. Eine ganze Nacht lang spielen, chatten und surfen. Auf dem Flur vorm Internetcafé und teilweise in den Klassenräumen unserer Schule hatten wir ein Matratzenlager aufgebaut. Dieses war aber eigentlich gar nicht notwendig, da fast niemand in dieser Nacht geschlafen hat. Morgens um acht Uhr gab es schließlich Frühstück, um sich nach der anstrengenden Nacht zu stärken. Obwohl alle sehr müde waren, haben die Jugendlichen beim gemeinsamen Aufräumen gut mitgearbeitet, so daß jeder schnell schlafen gehen konnte.

### **03.04.05**

An diesem Tag stand "Internetcafé ab 16" auf dem Programm. Es durften die Spiele "Warcraft" und "Diablo II" gespielt werden. Besucher an diesem Tag waren hauptsächlich Jungs, die Diablo gespielt haben.

### **04.04.05**

Der Vormittag war für die Jugendlichen der Schulintegrierenden bzw. der Arbeitsweltintegrierenden Maßnahme reserviert. In der Schulintegrierenden Maßnahme sind Jugendliche, die aufgrund ihrer Verhaltensauffälligkeit nur teilweise beschult werden können und spezieller Fördermaßnahmen bedürfen. Die Jugendlichen der Arbeitsweltintegrierenden Maßnahme werden, wie bereits erwähnt, auf das Arbeiten in einer Behindertenwerkstatt vorbereitet. Die Jugendlichen hatten teilweise nur sehr wenig Interneterfahrung bzw. kaum Durchhaltevermögen, um sich damit zu beschäftigen. Für sie war das Spiel "Ballistics" bzw. einfachere Online-Spiele ein Anreiz, sich überhaupt einmal etwas länger mit dem Computer zu beschäftigen. Einige wollten gar nicht an den Computer. Nachmittags war dann Visitenkarten machen angesagt. Dazu hatten wir ein spezielles Programm, mit dem sich die Jugendlichen ganz leicht Visitenkarten entwerfen und ausdrucken konnten. Auch diese Aktion kam sehr gut an.

### **05.04.05**

An diesem Tag war das Internetcafé für die Schule reserviert. In Zusammenarbeit mit den Lehrern wurden Schulstunden per Internet abgehalten. Die Jugendlichen mussten im Internet folgende Themen bearbeiten:

- Förderklasse 5-8: Verhütung
- Förderklasse 9: Berufe im Umweltbereich
- Förderklasse S/E: Müllentsorgung und Wiederverwertung
- Klasse 8: Klima
- Klasse 9: Theater Trier
- Klasse 7: Mittelalter und Umwelt
- Klasse 5-6: Tod von Johannes Paul II.

Die Jugendlichen waren teilweise sehr motiviert, da der Aufenthalt im Internetcafé Abwechslung in den Schulalltag brachte, teilweise waren sie zu gar nichts zu motivieren, da sie alles, was mit Schule zu tun hatte,

ablehnten. Später, nach Unterrichtsende war das Internetcafé zum freien Chatten und Surfen geöffnet.

#### **06.04.05**

Nachmittags konnten sich die Jugendlichen ihre Lieblingsbilder auf einen CD-Rohling brennen bzw. frei surfen. Abends war das Internetcafé dann noch einmal für die ab 16jährigen geöffnet. Der Andrang war an diesem letzten Tag sehr groß.

---



### **Rückblick und Reflexion**



Wie bereits in den Jahren zuvor, haben die Jugendlichen das Internetprojekt begeistert angenommen. Jeden Tag waren im Schnitt zwischen 20 und 30 Jugendlichen im Internetcafé. Bezogen auf die Anzahl der Jugendlichen, die in unserer Einrichtung leben, ist das ein Drittel bis die Hälfte unserer Jugendlichen. Vor allem die Spiele Stronghold, Ballistics und, für die Älteren, Diablo II zählten bei den Kids zu den absoluten Rennern. Fast gar nicht gespielt wurde Warcraft, Starcraft wurde ab und zu mal angeklickt, aber nicht richtig gespielt. Sehr positiv fanden die Jugendlichen, daß sie, aufgrund der höheren Anzahl von Computern, nicht so lange warten mussten, bis sie dran waren. Fast alle, die an dem Projekt teilgenommen haben, wünschen sich, daß LOKAL GLOBAL auch nächstes Jahr wieder zu uns kommt.

---