

Michael Kipshagen Jugendberatung der Arbeiterwohlfahrt Grafenberger Allee 115 40237 Düsseldorf Tel. (0211) 60025490 e-mail: jubawo@uni-duesseldorf.de	Prof. Dr. Matthias Petzold Erziehungswissenschaftliches Institut Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf Universitätsstr. 1 40225 Düsseldorf Tel. (0211) 81-12130 e-mail: petzold@phil-fak.uni-duesseldorf.de
--	--

Ein medienpädagogisches Pilot-Projekt
der Jugendberatung der Arbeiterwohlfahrt (JUB)
in Zusammenarbeit mit dem Erziehungswissenschaftlichen
Institut der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

mit Förderung durch das Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit
des Landes Nordrhein-Westfalen

Kidz im Netz

Unter Mitarbeit von

Michael Kipshagen
Matthias Petzold
Yvonne Preißler
Manuela Romahn
Martin Schiefele
Martin Schlüter
Susanne Schmitz
Klaus Trömmer
Reto-André Weidemann

Abschluss bericht

des medienpädagogischen Pilotprojekts

„Psychosoziale Jugendberatung im Internet-Café“

Teil I Skizzierung der Projektkonzeption

1. Möglichkeiten und Risiken der gesellschaftlichen Gegenwart

Mediennutzung

Medienkompetenz

Persönlichkeitsentwicklung

2. Projektziele und Methoden

Zielgruppe

Zielsetzung

Methoden des Projekts

3. Organisatorischer Rahmen

Finanzierung

Projektpartner und pädagogisches Personal

Räumlichkeiten und Ausstattung

Teil II Das Projekt aus Sicht der medienpädagogischen Praxis

1. Überblick

a) offenes Café

b) Gruppenarbeit

c) Blockseminare

d) externe Veranstaltungen

2. „Kidz im Netz“

Internet-C@fé für Kidz

Beispiele

Die *Mädelz*-Gruppe

Akquise der Teilnehmerinnen

Bedeutung des geschlechtsspezifischen Zugangs

Gruppenzusammensetzung

Gruppenverlauf und –konflikte

Verschiedene Inhalte der Gruppenarbeit

Blockseminare und Veranstaltungen

Die *Jungenz*-Gruppe.....
Akquise der Teilnehmer.....
Bedeutung des geschlechtsspezifischen Zugangs.....
Gruppenzusammensetzung.....
Gruppenverlauf und –konflikte.....
Verschiedene Inhalte der Gruppenarbeit.....
Blockseminare und Veranstaltungen.....

Allgemeine Einschätzung und Fazit zu den Gruppen.....

3. Qualitätssicherung der pädagogischen Arbeit.....

Monatliche Teamtreffen.....
Supervisionstreffen.....
Fachtagungen.....
Einschätzung und Fazit.....

4. Ausblick.....

Teil III Aus Sicht der wissenschaftlichen Begleitforschung.....

1. Methodik.....
2. Ergebnisse zu acht Thesen.....
1. These: Multimedia-Computer als Attraktor.....
2. These: Internet-Cafe als Katalysator.....
3. These: Handlungskompetenz erweitern.....
4. These: neue Kommunikationsfelder erschließen.....
5. These: geschlechtstypische Rollen ändern.....
6. These: neue Chance für Kreativitätsförderung.....
7. These: soziales Lernen unterstützen.....
8. These: kompensatorische Förderung.....
3. Ausblick.....

Literatur.....

Anhang.....

Struktur der Einführungs-Blockseminare.....

Inhaltsverzeichnis

Mister X im Chat.....
Spick-Zettel.....
Flyer der Kidz im Netz.....

Teil I Skizzierung der Projektkonzeption

1. Möglichkeiten und Risiken der gesellschaftlichen Gegenwart

Die gesellschaftliche Entwicklung in Richtung Kommunikationsgesellschaft und der technologische Fortschritt führen zu einer tiefgreifenden Veränderung der sozialen und psychischen Lebenswelt junger Menschen.

Zur Bewältigung der steigenden Komplexität der Lebenswelt und der erhöhten Anforderungen an den Einzelnen sind die Förderung und Entwicklung neuer Kompetenzen erforderlich. Die Informationsgesellschaft fordert eine lebenslange und aktive Lernkultur. Eine erfolgreiche gesellschaftliche Integration der Jugendlichen erfordert spezifische Kompetenzen: die technische Kompetenz in Form von Basiswissen und Routine im Umgang mit den neuen Medien, und die sozial-kommunikative Kompetenz, die es erlaubt, neue Formen und Möglichkeiten der Kommunikation mit Hilfe dieser Medien zu verwirklichen. Jugendliche müssen im Umgang mit neuen Medien lernen, die Informationsflut durch Strukturieren und Analysieren zu bewältigen. Diese Auseinandersetzung ermöglicht eine demokratische Orientierung, indem die Technologie und die gesellschaftlichen Folgen reflektiert werden, was als Voraussetzung für mündige und ethische Wertvorstellungen des Individuums angesehen werden muss. In diesem Rahmen der neuen Informationsgesellschaft entstehen auch neue Chancen für die individuelle Persönlichkeitsentwicklung, indem durch direkte wie auch mediale Erfahrung Wissen und Kompetenz erhöht werden können.

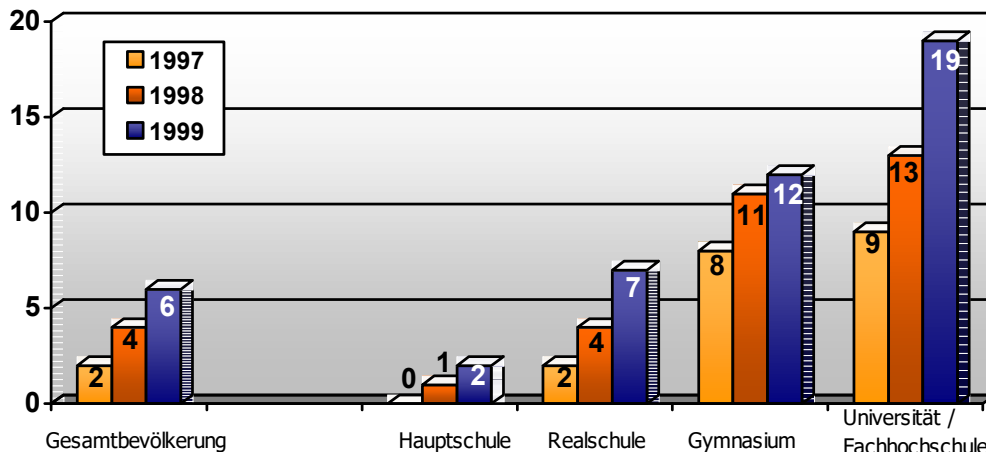
Zugleich zeigt sich, dass die Nutzung neuer Medien und damit auch die damit verbundenen Chancen der Entwicklung von Kompetenzen und Persönlichkeit innerhalb der bestehenden Gesellschaft ungleich verteilt sind.

Mediennutzung

Gerade bei den sich rasant ausweitenden vernetzten Computer-Diensten (Internet) zeigt sich überdeutlich, wie verschieden, in Abhängigkeit vom Bildungsgrad betrachtet, die Häufigkeit der privaten Nutzung dieser neuen Medien ist (vgl. Abb. 1).

Abb. 1: Private Nutzung von Internet/Online-Diensten nach Bildungsabschluss

Von je 100 Befragten nutzen Internet/Online-Dienste **privat von zu Hause** mindestens einmal die Woche (BAT Freizeitinstitut)



Ein Versuch, der Entwicklung der immer weiter auseinander gehenden Bildungsschere entgegenzuwirken, ist die Initiative „Schulen ans Netz“. Dieses wichtige und notwendige Projekt ist auf den Unterricht und schulisch integrierte Arbeitsgemeinschaften beschränkt. Für ein breites demokratisches Verständnis von Jugendarbeit jedoch nicht hinreichend.

In der Jugendarbeit fehlen regionalübergreifende Curricula, Initiativen und Angebote. Die Integration neuer Medien, insbesondere des Internets, in bestehende Angebote ist abhängig vom Engagement einzelner Einrichtungen.

Medienkompetenz

Der Begriff der Medienkompetenz gliedert sich in verschiedene Teilkompetenzen auf. BAACKE (1997) fasst folgende Kompetenzen unter diesem Begriff zusammen:

- Medienkunde (Kenntnisse usw.) und Mediennutzung (rezeptiv/interaktiv)
- Medienkritik (analysieren/bewerten) und Mediengestaltung (individueller Ausdruck)

Die ersten beiden Fähigkeiten könnten ggf. alleine bei Verfügbarkeit der technischen Mittel erworben werden. Dies kann bei der von uns angestrebten Zielgruppe (s.u.) jedoch nur in sehr eingeschränkter Form erwartet werden. Medienkritik und Mediengestaltung bedürfen auf jeden Fall pädagogischer Begleitung und können nicht von dem Jugendlichen alleine angeeignet werden.

Das Pilotprojekt „Kidz im Netz“ setzte hier an. Es sollten die technischen und räumlichen Möglichkeiten der Auseinandersetzung geboten werden und die Jugendlichen von pädagogisch geschulten Betreuern an die Medien herangeführt und begleitet werden (siehe 2. Projektziele).

Persönlichkeitsentwicklung

Im Kontext der neuen Medien ergeben sich neue Möglichkeiten und Risiken der Persönlichkeitsentwicklung. Das Internet bietet eine fast unüberschaubare Fülle an Informationen und Kommunikationsmöglichkeiten (z.B. Chat, Email) an denen sich der Heranwachsende erproben und neue Handlungskompetenzen erwerben kann. Auf der anderen Seite sind komplexe Bewältigungsstrategien nötig, um sich der Informationsflut und den kaum beschränkten Darstellungen im Netz (z.B. Pornographie, Rechtsradikalismus) erwehren und eigene Strategien entwickeln zu können.

2. Projektziele und Methoden

Das Projekt zielt darauf ab, Jugendlichen im außerschulischen Bereich Raum und Hilfestellungen zu geben, genannte Möglichkeiten neuer Medien zu nutzen und Risiken angemessen zu begegnen. So können auch benachteiligte Jugendliche den Anforderungen der Informationsgesellschaft gerecht werden und eigene Strategien der Bewältigung entwickeln.

Zielgruppe

Im Focus der Projektkonzeption standen Jugendliche, welche in ihren individuellen Fähigkeiten und ihrer sonstigen Lebenswelt eingeschränkt sind, die Möglichkeiten der technischen Entwicklungen zu nutzen und den gestiegenen gesellschaftlichen Anforderungen gerecht zu werden.

Als Kriterien zur Zielgruppendefinition dienten:

- Alter
- Schichtzugehörigkeit
- Geschlecht
- soziale/kognitive Fähigkeiten
- sozio-ökologische Faktoren.

Das Klientel der Jugendberatungsstelle entspricht größtenteils diesen Kriterien. Aus dieser Gruppe kamen die meisten Projektteilnehmer. Es waren überwiegend sozial und/oder psychisch benachteiligte Jugendliche im Alter zwischen 14 und 20 Jahren.

Zielsetzung

Die Integration „neuer Kulturtechniken“ in die Lebenswelt (benachteiligter) Jugendlicher sollte ermöglicht und professionell aus beraterischer und medienpsychologischer Perspektive begleitet werden. Dazu wurden folgende Schwerpunkte gesetzt:

- a) Zum einen sollten gegebene Nachteile kompensiert werden. Dies sind sowohl materielle Hindernisse (kein eigener Rechner, hohe Online- und Providergebühren), als auch mangelnde Erfahrungen (Computerkenntnisse), welche es vielen Jugendlichen erschweren, Zugang zu den neuen Medien zu finden und sich kritisch und kreativ mit ihnen auseinander zu setzen.
- b) Zum anderen soll die Persönlichkeitsentwicklung der Jugendlichen durch Heranführung an und Auseinandersetzung mit den neuen Medien gefördert werden und Hilfestellungen bei der Entwicklung eigener Strategien der Problemlösung und Konfliktbewältigung gegeben werden.
- c) Schließlich sollten neue Konzepte für die medienpädagogische Arbeit mit Internet- und Multimediadiensten entwickelt und wissenschaftlich evaluiert werden.

Methoden des Projekts

Um der besonderen Situation der angestrebten Zielgruppe gerecht zu werden, wurden drei Strategien gewählt:

- erstens ein pädagogisch betreutes offenes Internet-Café als niedrighwelliges Angebot,
- zweitens geschlechtshomogene Gruppenarbeit mit vernetzten Multimedia-Computern und
- drittens keine „Meta-Konzeption“ sondern zielgruppenspezifische und projektorientierte Gestaltung der pädagogischen Prozesse.

Die praktische Umsetzung der Projektziele, ihre Bedingungen und die gesammelten Erfahrungen werden im zweiten Teil des Berichtes ausführlich dargestellt.

3. Organisatorischer Rahmen

Finanzierung

Im zeitlichen Ablauf erfolgte die Ausarbeitung der Projektidee (1995) und die Konzeptionierung im Laufe des Jahres 1996. Die praktische Gruppenarbeit begann zeitgleich mit dem offenen Internet-Café Anfang 1997. Das Projekt wurde zu Beginn nur und im Verlauf zu einem beträchtlichen Teil aus Eigenmitteln der Jugendberatungsstelle und der Universität finanziert. In Eigenarbeit des Projektes wurde beispielsweise der Internetbereich des Café gestaltet (s. Abb. 2).



Abb. 2 Internet-Bereich im offenen Café der JUB, Sommer 1999.

Im Einzelnen stellte die Jugendberatungsstelle der Arbeiterwohlfahrt

- die Räumlichkeiten
- die anteiligen Telefon-/Internetkosten
- das Büromaterial
- das Sekretariat
- und zwei sozialpädagogische Fachkräfte, welche in Team- und Einzelsupervisionen mitwirkten.

Die Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf ermöglichte einen kostenlosen Internetzugang und Webspace, welcher für die Realisierung des Projektes und der Gruppenarbeiten unabdingbar war. Sie stellte auch kostenlos moderne Computer-Schulungsräume für die Durchführung von Blockseminaren in den Gruppen und für die Veranstaltungen „Einführung ins Internet für Schulklassen“ zur Verfügung. Zudem arbeitete Herr Professor Dr. Matthias Petzold unentgeltlich an der Konzeption, Umsetzung und wissenschaftlichen Begleitung des Projektes mit.

Die erbrachten Eigenleistungen reichten aber nicht aus, um die Umsetzung des gesamten Projektes zu ermöglichen. Somit wurde im Herbst 1996 ein Antrag auf Förderung durch das Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit des Landes Nordrhein-Westfalen gestellt. Die Finanzierungshilfe umfasste die bei Pilotprojekte übliche Höchstdauer von 3 Jahren (Herbst 1996 bis Herbst 1999).

Insgesamt und in D-Mark umgerechnet überstiegen die erbrachten Eigenleistungen, ergänzt durch die eigenhändige Gestaltung des Internet-Bereichs im Café (s.u.), den vom Ministerium bewilligten Zuschuss bei weitem.

Die Suche nach Unterstützung durch Sponsoren verlief wenig erfolgreich. Zwar wurde das Jugendprojekt zunächst mit einer großzügigen Geldspende eines Vorstandmitgliedes des Kreisverbandes der AWO Düsseldorf und später mit einmaligen Sachmitteln (Bürostuhl) unterstützt. Die notwendige fortlaufende Sicherung der pädagogischen Arbeit (z. B. Werksverträge, Honorargelder) konnte aber nicht gedeckt werden.

Somit konnte das Projekt bis Herbst 1999 in der konzipierten Form umgesetzt werden und endete mit dem Wegfallen der öffentlichen Förderung.

Projektpartner und pädagogisches Personal

Das Projekt war eine Kooperation der Jugendberatungsstelle und dem Institut für Entwicklungs- und Sozialpsychologie der Universität Düsseldorf. Das Zusammenspiel der pädagogischen und psychologischen Kompetenzen der JUB und der wissenschaftlichen Begleitforschung durch die HHU Düsseldorf sicherte die Qualität der praktischen, wie auch der theoretischen Projektkonzeption und Umsetzung.

Das Projektteam bestand aus vier Honorarkräften mit pädagogischer Hochschulbildung, dem Leiter der Jugendberatungsstelle, Herrn Michael Kipshagen, und Herrn Prof. Matthias Petzold von der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Zur ergänzenden Beratung nahmen noch ein Sexualpädagoge und eine Sozialarbeiterin an den Sitzungen teil und unterstützten die Gruppenleiter in gesonderten Supervisionstreffen. In regelmäßig erfolgten Teamsitzungen wurde das Projekt fortlaufend reflektiert und für die angefallenen Probleme nach Lösungen gesucht (s. Teil II, 3.).

Räumlichkeiten und Ausstattung

Die Jugendberatungsstelle der AWO stellte die Räumlichkeiten für das tägliche kostenfreie Internet-Angebot und die wöchentlichen Gruppentreffen. In dem offenen Café-Bereich, welcher als Wartebereich für Klienten genutzt wird, wurden die anfänglich zwei, später drei Computer integriert. Jeweils zwei hatten einen Internetzugang, wobei aus Gründen der Wirtschaftlichkeit auf eine Telefonleitung zurückgegriffen wurde. Diese war durch eine Intranetverbindung der Rechner möglich.

Die Computer wurden auf einer runden Tischplatte um eine Säule herum aufgestellt. Eine bunte Lackierung, Lichterketten und ein Schild „Internet-Café AWO“ lenkten die Aufmerksamkeit auf diesen Bereich. Die freie Zugänglichkeit sollte den Nutzungszugang und den Kontakt der Benutzer und Besucher untereinander erleichtern.

Zudem konnten die Jugendlichen die Musik- und Videoanlage nutzen und beispielsweise in den Gruppen gedrehte Videofilme auch den anderen Besuchern vorführen, gemeinsam einen Videoabend begehen u.ä. Der Raum bot auch die Möglichkeit einer großen Geburtstagsfeier eines Mitgliedes der *Jungenz*-Gruppe.

| Im Café fanden abends die wöchentlichen Treffen der mono-**edukativen** Gruppen statt. Zu diesen Zeiten war der Raum geschlossen und nicht für andere Klienten und Mitarbeiter der Jugendeinrichtung zugänglich.

Zu Projektbeginn standen zwei Geräte zur Verfügung, wovon der zweite Computer aus gebrauchten Teilen zusammengebaut wurde, um Kosten zu sparen. Schon zu diesem Zeitpunkt konnten die Geräte kaum den Anforderungen von WWW-Animation, Bildbearbeitung oder ähnlichem gerecht werden. Insbesondere der zweite Computer diente als Behelfslösung und war für die Jugendlichen aufgrund seiner geringen Leistung und Geschwindigkeit für die Internetnutzung deutlich unattraktiver.

Rechner 1: Pentium 133MHz, 16MB RAM 1,6GB Festplatte, 17"Monitor, 8xCD, 2MB PCI-Grafikkarte, Soundblaster, 33.600 Modem

Rechner 2: 486/DX4 100MHz, 12MB RAM 1,6GB Festplatte, 14"Monitor, 4x CD, 1MB Vlb-Grafikkarte, Soundblaster, 28.800 Modem

Zusätzlich waren noch ein Flachbettscanner 24bit-Color und zwei Farbdrucker (HP 690C und HP 694C) vorhanden. Somit konnten die Jugendlichen Ihre Ergebnisse nicht nur im Internet präsentieren oder Informationen sammeln, sondern sie auch „anfassen“ und mitnehmen.

Im Verlauf des Projektes wurden die Geräte aufgerüstet, bzw. ein neuer Computer mit Monitor angeschafft, welcher den Anforderungen multimedialer Anwendungen gerecht wurde.

Rechner 3: AMD K6/200, 32 MB RAM, 2,1 GB Festplatte, 14"Monitor, 24xCD, 2MB PCI-Grafikkarte, Soundblaster.

Der erste und dritte Computer waren über Intranet verbunden und nutzten gemeinsam das schnellere Modem. So konnten die Telefonkosten gering gehalten werden, während die Geschwindigkeit nur geringfügig nachließ. Der zweite Computer war nicht mit den beiden anderen verbunden und wurde zum Spielen und Schreiben von Texten genutzt.

Das Betriebssystem war *Windows 95*. Über passwortgeschützte Startabfragen und Benutzerprofile wurde versucht, die Systemzugriffe zu beschränken. Jedoch stellte sich dies als eingeschränkte Lösung dar. Einige Jugendliche wurden im Projektverlauf immer geschickter und griffen als „Hacker“ immer wieder in das System ein, teilweise mit verheerenden „Erfolgen“.

Als Internetbrowser wurde Netscape benutzt und das Intranet zuerst über *Internetgate* und später über *Sambar* betrieben. Als Anwendungen standen das Office 97 Paket und Free- und Shareware-Programme aus dem Internet zur Verfügung.

Email als Kommunikationsmittel konnte das Projekt / die JUB über den Zugang der Universität nutzen. Über die Adresse (jubawo@uni-duesseldorf.de) konnte „offiziell“ mit dem Projekt Kontakt aufgenommen werden. Private Email-Adressen für die Betreuer und Jugendliche wurden bei kostenlosen Anbietern im Internet eingerichtet. Zuerst bei *Hotmail* (<http://www.hotmail.com>) und

nachdem die Ladezeiten durch vermehrte Werbung auf den Seiten zu lange wurden, bei *GMX* (<http://www.gmx.de>). *GMX* bietet den POP3-Standard, wodurch eine Einbindung in gängige Email-Programme möglich war.

Teil II Das Projekt aus Sicht der medienpädagogischen Praxis

Die unterschiedlichen Arbeitskontexte der beiden Projektpartner ermöglichten das Zusammenwirken auf unterschiedlichen Ebenen. So konnte ein neues Konzept praktischer Medienarbeit mit Jugendlichen nicht nur entwickelt und psychologisch unterstützt, sondern auch wissenschaftlich begleitet und evaluiert werden.

Die praktische Umsetzung und deren Einschätzung sollen im weiteren vorgestellt werden. Zuerst erfolgt ein kurzer Überblick der Schwerpunkte, danach eine ausführliche Beschreibung der Internetgruppen (*Jungenz-* und *Mädelz-*Gruppe). Die Qualitätssicherung der pädagogischen Arbeit und die Betrachtung pädagogisch relevanter Punkte erfolgt abschließend.

Zu Gunsten einer besseren Lesbarkeit wird im Folgenden nur die maskuline Form verwendet und bei inhaltlich relevanten Punkten eine Geschlechtsdifferenzierung vorgenommen.

1. Überblick

Neue Medien erhalten durch die gesellschaftlichen Entwicklungen auch immer mehr eine größere Bedeutung in der Jugendarbeit. Doch das Angebot der Nutzung reicht allein nicht aus. Vielmehr ist nur eine Einbindung in bestehende Strukturen und Konzepte sinnvoll. Nur so werden Nutzungsimpulse und überlegte Auseinandersetzungen mit dem Medium möglich.

Ein Aspekt der Projektarbeit sollte der Überwindung geschlechtstypischer Konstellationen und Vorurteile im Umgang mit dem Computer dienen. Eine strikte Trennung der Geschlechter erschien nicht als optimale Lösung. Daher wurde versucht, über ein für alle offenes Internet-Angebot und spezifische geschlechtshomogene Gruppen dem Anliegen gerecht zu werden.

a) offenes Café

Im offenen Café der Jugendberatung, welcher als Warte- und Aufenthaltsraum genutzt wird, ist das Internetangebot integriert. An vier Tagen der Woche (15 bis 18 Uhr) konnten die Computer und der Internetzugang kostenlos genutzt werden. Zu diesen Zeiten standen jeweils einer der Gruppenleiter zur Verfügung, um bei Bedarf an das Medium Computer heranzuführen, weiterzuhelfen und auftauchenden Frustrationen adäquat begegnen zu können. Der reguläre Café-Betrieb wurde vom jeweiligen Praktikanten der JUB übernommen.

Wollten mehrere Jugendliche zeitgleich an die Computer, machten sie untereinander eine Reihenfolge aus und wechselten sich halbstündlich ab. Als zeitliches Limit wurde pro Person eine maximal einstündige Internet- und eine zweistündige Gesamt-Computernutzung festgelegt.

b) Gruppenarbeit

Auf der Basis der Projektkonzeption wurden eine wöchentlich stattfindende Mädchen- und Jungen-Gruppe („Kidz im Netz“) angeboten. Die zweistündige Gruppenarbeit lag jeweils zeitlich nach dem offenen Café-Betrieb.

Die Gruppen wurden von je zwei gleichgeschlechtlichen Betreuern durchgeführt. Ziel war es, neben computerbezogenen Hilfestellungen eine möglichst individuelle und intensive Betreuung zu gewährleisten. Die pädagogischen Fachkräfte hatten durch die Doppelleitung der Gruppen genügend Zeit und Raum, auf die Teilnehmer individuell und angemessen einzugehen. Die Räumlichkeiten der Jugendberatung erlaubten zudem einen Rückzug mit einem oder mehreren Teilnehmern aus dem Gruppengeschehen, wenn dies angezeigt war.

c) Blockseminare

Zu Beginn der Gruppenarbeit und auch im weiteren Verlauf wurden eintägige Blockseminare zur Erreichung eines annähernd gleichen Basiswissensstand der Teilnehmer durchgeführt (beispielsweise für die intensive Auseinandersetzung mit speziellen Themen, wie der Webseitengestaltung). Zugleich sollte das gegenseitige Kennenlernen erleichtert bzw. vertieft und das Gruppengefühl durch die extern stattfindende Veranstaltung gestärkt werden.

Die Schulungen fanden in Räumen der Heinrich-Heine-Universität und im Medienzentrum Rheinland in Düsseldorf statt. Inhaltlich wurde das Internet allgemein, spezielle Begriffe, Email, Newsgroups, WWW, Suchmaschinen und das Chatten vermittelt. Der Verlauf und näheres zu den Inhalten können dem Curriculum und dem Seminar-Handout im Anhang entnommen werden.

d) externe Veranstaltungen

Neben gruppeninternen Ausflügen und Aktivitäten wurden auch gemeinsame Aktionen der *Mädels-* und *Jungens-*Gruppe durchgeführt. Auf diese Weise wurde der sonst eher flüchtige Kontakt zwischen den Gruppenmitgliedern über Email und im offenen Café verstärkt.

Im Laufe des Projektes wurden von den Gruppen getrennt

- Kinobesuche
- Altstadtbummel
- Weihnachtsmarktbesuche
- GoCartfahrenBesuche anderer Internet-Cafés
- Videoabende und der
- Besuch der AIDS-Hilfe Düsseldorf unternommen.

(Siehe auch Darstellung der *Mädelz*- und *Jungenz*-Gruppe weiter unten.)

Gemeinsam waren sie auf den Messen „Medien-Forum NRW“ (Köln) und der „aktiv leben“ in Düsseldorf. Zusammen wurde auch ein Ausflug in das Computermuseum (Paderborn) unternommen und eine Abschiedsparty zum Projektende gemeinsam gefeiert.

2. „Kidz im Netz“

In der nach außen gerichteten Kommunikation wurden die Projektangebote unter dem Titel „Kidz im Netz“ vorgestellt (siehe auch Flyer im Anhang). Darunter fielen das offene Internet-Café („Internet-C@fé für Kidz“) und die Internetgruppen der *Mädelz* und *Jungenz*. Optisch verbindend wirkte das wiederkehrende rote „z“, welches im Rahmen der Gruppenarbeit zu einem comicartigen Logo der beiden Gruppen wurde (s. unten).

Internet-C@fé für Kidz

Das Internet-Café war in den offenen Aufenthaltsraum der Jugendberatung integriert, somit war die Hemmschwelle für Besucher und Klienten der Beratungsangebote sehr niedrig angesetzt. Sowohl TeilnehmerInnen der Internetgruppen, als auch Klienten der JUB nutzten das Angebot, in etwa gleichermaßen von Mädchen und Jungen.



Abb. 3: Startseiten der Internet-Gruppen

In diesem Zusammenhang fiel auf, dass Jugendliche weniger "einfach mal so vorbeischaute", um im Internet zu surfen. Das Projektteam erklärte sich diese Hemmschwelle unter anderem damit, dass es nicht leicht ist, sich in eine neue Umgebung mit „fremden“ Menschen zu begeben, ohne bereits hinreichend mit dem Medium vertraut zu sein. Die Angst, im Umgang mit der Technik inkompetent zu erscheinen, peinliche Fehler zu machen, scheint auch oder gerade bei Jugendlichen ausgeprägt zu sein, obwohl man ihnen einen unbefangeneren Umgang mit Technik nachsagt.

Gerade bei benachteiligten Jugendlichen scheint der Druck und damit auch die Versagensangst besonders hoch zu sein. Der Erwartung „sie wachsen damit ja auf und müssten das ja können“, kann insbesondere die von uns angesprochene Zielgruppe nicht erfüllen. Ihnen fehlt nicht nur Kenntnis und Übung mit dem Computer, sondern zumeist auch die Basisvoraussetzungen. Konzentrationsvermögen, das Begreifen komplexer Zusammenhänge (was ist das Internet?) oder Englischkenntnisse sind meist nur bruchstückhaft vorhanden.

Computer-Analphabeten, wie sie unter sozial benachteiligten Jugendlichen recht häufig vorkommen, haben extreme Hemmschwellen zu überwinden. Sie müssen zugeben, dass sie mit dem

Computer nicht umgehen können und finden auch faktisch kaum Zugang zu den Geräten. Diese schwierige Zielgruppe ist doppelt benachteiligt: sie haben keine Kontaktmöglichkeit und sind von den Inhalten und Lernansprüchen überfordert. Zusätzlich erschwert das oftmals gestörte Sozialverhalten einen direkten Kontakt, das Fragen nach Hilfe und das Einhalten von Regeln oder Verbindlichkeiten.

Hemmend wirkten häufig die Computer-Fachsprache, englische Begriffe und die dem Medium eigene Komplexität. Konkrete interessante Nutzungsmöglichkeiten mussten erst sondiert, bzw. durch kompetente Anleitung nahe gebracht werden. Somit standen die anwesenden Betreuer nicht nur für Fragen und Hilfestellungen zur Verfügung, sondern bemühten sich aktiv um die Heranführung von Jugendlichen an den Computer und das Internet.

Besonders Mädchen zeigten eine große Scheu, wichen aus und schauten lieber zu. Sie mussten häufig mehrmals und sehr behutsam angesprochen werden, bevor sie sich mit Unterstützung an den Computer/das Internet wagten. Die Hilfestellungen wurden besonders im späteren Verlauf des Projektes auch von erfahrenen Jugendlichen gegeben, und nicht jede Unterstützung von seitens der Fachkräfte war erwünscht. Die Betreuer mussten durch aufmerksame und zugewandte Anwesenheit eine tragende und förderliche Atmosphäre schaffen, ohne zu „erziehend“ und damit abschreckend zu wirken: „Gewähren lassen und für Fragen offen sein“.

Waren die Schwellenängste abgebaut und die nötigen Basiskompetenzen erworben, besuchten die Jugendlichen das offene Angebot regelmäßig und gingen eigenständig mit dem Computer um. Das Internet wurde für aktuelle Information zu persönlich interessanten Bereichen genutzt, z.B. Gewinnspiele, Lösungshilfen für Spiele (Computer oder Spielkonsole) oder Serien und Musikstars.

Um Kontakte zu knüpfen und zu pflegen wurde das Chatten (besonders *Chatcity*) und die Versendung von Emails genutzt. Während das erstere den Reiz des direkten und doch anonymen Austausches hatte und eher der Kontaktaufnahme diente, wurden Emails für den zeitenabhängigen Austausch mit Bekannten genutzt.

Im Café fanden es die Jugendliche als unangenehm, dass die Computer so offen einsehbar waren und andere Ihnen bei privaten Unterhaltungen/Briefen leicht „Über die Schulter schauen“ konnten. Ihnen fehlte die Möglichkeit sich zurückziehen zu können, wenn sie 'Privates' austauschen wollten. Dadurch waren sie allerdings gezwungen, selbst für ihre Privatsphäre zu sorgen, indem sie benannten, was sie von den anderen Anwesenden erwarten.

Jugendliche, welche „Neue“ unterstützten und auf diese Weise ihre Kompetenz zeigten und ihre Kenntnisse an andere vermitteln konnten, stärkten dadurch zusätzlich ihre kognitiven und sozialen Kompetenzen.

Die Örtlichkeit des Internet-Café hatte auch Auswirkungen auf das Klima und das Verhalten der Jugendlichen. Die Lage innerhalb einer Jugendberatungsstelle, kein Stadtteil-Internet-Café (wie z.B. *RockGarden*), bildete einen sozialen Schutzraum. Es fanden keine Eroberungen und „Besetzungen“ durch Cliquen statt. Gleichzeitig führte die höhere Hemmschwelle zu nur geringem Kundenverkehr. Das ganze Setting stellte andere Ansprüche an Jugendliche, als vergleichsweise ein Jugendclub. In Clubs werden Kontaktaufnahmen seitens der Betreuer von den Jugendlichen oft abgelehnt oder es wird ihnen skeptisch begegnet. Im Rahmen der Jugendberatungsstelle sind intensive Kontakte zwischen Betreuern und Jugendlichen normal und erwünscht.

Beispiele

Ein Beispiel für die förderliche Wirkung des Projektes auf das Sozialverhalten der Jugendlichen ist ein kognitiv und im sozialen Kontakt stark auffälliger Junge der Internetgruppe. Im Verlauf des Projektes konnte er sich, trotz Legasthenie und kaum vorhandenen Englischkenntnissen, über sein Hobby fachliche Kompetenzen aufbauen. Dieses Wissen teilte er zeitweise freiwillig und freudig mit und zeigte „Neuen“ das Internet. Das Einhalten von Regelungen (Nutzungszeiten) und der Umgang mit anderen Klienten fiel ihm nicht leicht, aber verbesserte sich deutlich, ebenso seine Frustrationstoleranz. Zwar traten immer noch schwere Konflikte auf, aber im Vergleich zum Beginn des Projektes hat sich sein Sozialverhalten deutlich positiv verändert.

Das offene Internet-Café hatte auch für „uninteressierte“ Klienten der Jugendberatung den Vorteil des niedrighwelligen Angebots und der regelmäßigen Konfrontation mit dem Medium in den Wartezeiten. So konnten auch Jugendliche, denen die Internet-Gruppen zu verbindlich waren, oder deren Zeit den Besuch nicht zuließ, sozusagen „nebenbei“ neue Kompetenzen erwerben. Über den neuen Zugang zur Medienwelt ergaben sich für einige neue Impulse für die Zukunftsplanung und Persönlichkeitsentwicklung.

Jugendliche, welche wegen Sexualdelikten in Beratung sind, haben schnell Interesse am Chatten gefunden. Über die Betreuer und Chatregeln lernten sie Netiquette, also den angemessenen Umgangston im Internet (nicht nur rumpöbeln und unterhalb der Gürtellinie reden). Nach einiger Zeit entdeckten sie die Möglichkeit auch als Mädchen in den Chatforen aufzutreten und „Anmaché“ aus der anderen Perspektive zu erleben. Es fielen Bemerkungen, wie „blöd“ die Kerle seien, nur von dem einen reden und nichts mitkriegen (z.B. dass sie eigentlich Jungens sind). In solchen Fällen ermöglichte das Medium Internet Erfahrungen und Einsichten, welche im normalen (direkten) Austausch gar nicht möglich wären.

Über das Internet wurde ein Klient der Jugendberatungsstelle (kein Gruppenteilnehmer) auf die Vielfalt beruflicher Möglichkeiten aufmerksam. Doch gerade für ihn interessante Berufe bedürfen eines höheren Bildungsabschlusses. Zur Zeit überlegt er, ob er den Realschulabschluss an der Abendschule nachholen soll.

Die *Mädelz*-Gruppe

Mädel^z im Net^z

Akquise der Teilnehmerinnen

Die Mitglieder beider Internetgruppen kamen größtenteils aus dem vorhandenen Beratungsklientel der Jugendberatungsstelle. Sie wurden im Rahmen des offenen Cafés über Aushänge/Flyer aufmerksam, von den Betreuern direkt angesprochen oder kamen auf Anregung ihres Beraters.

Die zu Beginn gestartete Verteilung von Aushängen und Flyern in anderen Jugendeinrichtungen und Schulen brachte nicht den erwarteten Erfolg. Die schon oben genannten Hemmschwellen ließen das Angebot ungenutzt. Selbst der Besuch von ganzen Schulklassen in der JUB brachte keinen neuen Teilnehmer.

Der Weg in die Gruppen führte meist über das bestehende Beratungsangebot oder über schon teilnehmende Jugendliche, welche ihre Freunde mitbrachten. Ausnahmen waren einige Jugendliche, welche das Projekt auf dem ZAKK-Straßenfest kennen lernten und anschließend an den Internet-Gruppen teilnahmen, bzw. deren Eltern auf der „aktiv leben“ Messe (Düsseldorf) von dem Projekt erfahren hatten und ihre Kinder „vorbeischickten“.

Bedeutung des geschlechtsspezifischen Zugangs

Gerade zu Anfang erleichterte das Angebot einer reinen Mädchengruppe den Teilnehmerinnen den Einstieg und förderte das Wir-Gefühl, trotz Unterschieden bzgl. Alter, Bildung und Vorwissen im Umgang mit dem Computer. Die Interessen der Mädchen lagen weniger im technischen Detail des Computers/Internets, als viel mehr im kommunikativen und kreativen Bereich (vgl. hierzu auch die Interessen der Jungen). Dieser Bereich bildete dann auch den Schwerpunkt der Gruppenarbeiten und Aktivitäten.

Gruppenzusammensetzung

Die *Mädelz*-Gruppe bestand im gesamten Verlauf aus durchschnittlich sieben Mädchen, mit Schwankungen nach oben und unten. Sie unterschieden sich hinsichtlich Persönlichkeit, Bildungs-

stand (Hauptschule bis Gymnasium) und familiären Hintergrund (traditionelle und Ein-Eltern-Familie bis Jugendheim/Wohngruppen) sehr.

Die Altersverteilung veränderte sich deutlich. War die Gruppe im ersten Jahr mit 15 bis 19 Jahren relativ homogen, so reichte die Spanne im letzten Jahre von 12 bis 24 Jahre.

Gruppenverlauf und –konflikte

Um den Einstieg in die Gruppe zu erleichtern und Wissensunterschiede anzugleichen, wurde von den Gruppenbetreuerinnen ein eintägiges Blockseminar im Rechenzentrum der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf angeboten (s. oben und Anhang). Insbesondere die Pausen wurden rege genutzt, sich (besser) kennen zu lernen, die anfängliche Unsicherheit verflog schnell. Die besondere Atmosphäre, am Wochenende ganz alleine in der Universität, verstärkte das Erlebnis zusätzlich. Die Mädchen erzählten gerne davon und drängten häufig auf Wiederholung (was auch umgesetzt wurde).

Die besondere Situation des Gruppenbeginns, dass alle Teilnehmerinnen zeitgleich in die Gruppe kamen, so etwas wie das Projekt noch nicht existierte (sie etwas Besonders waren) und die relative Gleichaltrigkeit der Mädchen führten zu einem starken Zusammengehörigkeitsgefühl. In den ersten anderthalb Jahren war die Gruppe sehr konstant und harmonierte auffällig. Es gab keine Konflikte untereinander, die Mädchen freundeten sich an und unternahmen auch viel außerhalb der Gruppe.

Der erste Konflikt ergab sich durch den Bruch der Freundschaft zweier Mädchen. Der außerhalb aufgetretene Streit übertrug sich auch in die Gruppe. Letztendlich verließ eines der beiden Mädchen die Gruppe. Weder die Gruppenbetreuerinnen noch die Beraterinnen der Mädchen konnten bei der Lösung des Problems helfen. Dies war sehr bedauerlich, weil das ausgetretene Mädchen immens durch die Gruppe gewonnen hatte.

Sie wohnte in einem Heim, besuchte die Hauptschule und kam mit großen Hemmungen in die Gruppe. Sie erzählte später von ihrer Angst sich zu blamieren. Sie hatte nur geringe Englischkenntnisse und hielt die anderen Teilnehmerinnen für „viel schlauer“, da sie höhere Schulen besuchten und manchmal Fremdwörter verwendeten, welche sie nicht verstand. Im Verlauf der Gruppe fasste sie Mut und Vertrauen nachzufragen und damit Wissensdefizite einzugestehen. Ihre wachsende fachliche Kompetenz ließ sie deutlich selbstbewusster innerhalb und außerhalb der Gruppe auftreten.

Kritisch wurde die Gruppensituation wieder im letzten Jahr. Nachdem die Gruppe auf vier „alte Hasen“ geschrumpft war (18 bis 24 Jahre), kamen drei neue Mädchen im Alter von 12 und 13 Jahren hinzu. Zuvor verlief die Gruppe sehr ruhig und harmonisch, es hatte sich eine gewisse Routine in der Planung und Nutzung der zwei Stunden eingespielt. In der neuen Situation beanspruchten die jüngeren Mädchen viel Zeit und Hilfestellungen und saßen begeistert und lauthals kreischend vor dem Computer (Chat). Der große Altersunterschied, die neue Unruhe und das „Teilen müssen“ führte bei den älteren Mädchen zu Verstimmungen. Für sie „gackerten“ die neuen Teilnehmerinnen nur herum und wollten eh nur chatten (wie sie selber zu Anfang). Sie beschwerten sich, dass es nicht mehr so war wie früher. In intensiven Gesprächen mit den Gruppenleiterinnen sahen sie zwar bedingt die besondere Situation der „Neuen“ ein, aber es war „ihre“ Gruppe, welche so bleiben sollte wie bisher. Eines der älteren Mädchen wollte die Internet-Gruppe schon verlassen. Um das Gruppenklima zu verbessern wurden gemeinsame Aktivitäten und Spiele (z. Bsp. Foto-Story, s.u. und Mister X im Chat, s. Anhang) initiiert. Die Atmosphäre entspannte sich zunehmend und alle Teilnehmerinnen blieben in der Gruppe. Trotz der Offenheit der jüngeren Mädchen kam es eher zu einem gegenseitigen Akzeptieren, als zu einem starken Gruppengefühl, wie in der ersten Gruppenzusammensetzung.

Verschiedene Inhalte der Gruppenarbeit

Innerhalb der *Mädels*-Gruppe wurde zu Beginn jeder Sitzung besprochen, was unternommen werden soll. Die Betreuerinnen gaben zwar Anregungen, jedoch entschieden die Mädchen über die Inhalte selber. Da nur zwei internetfähige Computer zur Verfügung standen, mussten sie gemeinsam bestimmen, was, wann und wie im Netz geschieht. Dies förderte die sozialen Prozesse bezüglich der Gruppenaktivitäten. Sie mussten längerfristige Projekte (Webseiten) planen, eigene Interessen vertreten, die der anderen berücksichtigen, Entscheidungen treffen und Kompromisse schließen. Zudem blieb genügend Raum und Zeit für persönliches Miteinander, egal ob Rumalbern, ernsthaft diskutieren (Drogen, sexuelle Selbstbestimmung von Mädchen, u.ä.) oder Kicker spielen.

Kommunikation und Kreativität waren die Hauptinteressen innerhalb der *Mädels*-Gruppe. Virtuelle Kontakte mit anderen Usern wurden im Chat geknüpft und meist per Email weiter gepflegt. Über kostenlose Anbieter richtete sich jedes Mädchen eine eigenen Email-Adresse ein. Die Teilnehmerinnen reflektierten die verschiedenen Kommunikationsmittel in der Gruppe. Die Möglichkeiten und Beschränkungen, (z.B. kein Blickkontakt) wurden erörtert, auch wie frau sich eventueller Belästigungen der „Gesprächspartner“ erwehren kann.

Kontakte mit anderen Mädchengruppen wurden von den Betreuerinnen angeregt, stießen aber bei den Mädchen auf wenig Interesse und schlieften nach einigen sporadischen Emails ein (z. B. mit der „Zickenpost“).

Die anfänglich starke Vorliebe für das Chatten flaute mit der Zeit ab, während kreative Selbstdarstellung im Internet und Email-Kontakte von Interesse blieben. Gerade die ersten Mädchen arbeiteten kontinuierlich an ihren eigenen und den gemeinsamen Webseiten der *Mädelz*-Gruppe. Sie stellten sich und die Gruppe mit einem Fortsetzungsroman über die Gruppenmitglieder (Akte x²), Fotos, Links usw. dar. Auch aktuelle Geschehnisse, wie zum Beispiel das Interview und Fotoshooting der Zeitschrift „*young miss*“ wurden beschrieben und ins Netz geladen. Notwendiges Material, wie animierte GIFs, Fotos oder Informationen wurden eingescannt oder aus dem Internet heruntergeladen. Die Darstellung der Gruppe nach einem Interview in der Westdeutschen Zeitung gefiel den Mädchen nicht. Über einen korrigierenden Brief und einer persönlichen Antwort des Redaktionsleiters entstand ein anregender Austausch.

Die individuelle Selbstdarstellung war sehr unterschiedlich, manche setzten eigene Fotos ins Netz, während andere sich auch nicht auf den Gruppenfotos zeigen wollten. Manche Seite bestand sozusagen nur aus „mailt mir“, andere waren sehr detailliert ausgearbeitet (<http://jubawo.uni-duesseldorf.de/maedelz>). Allgemein wurden die Seiten mit sehr großem Arbeitsaufwand gefertigt und zeigen eine sehr hohe Qualität. Einigen der später hinzugekommenen Mädchen war der Aufwand und das notwendige Einarbeiten in Html-Editoren zu groß. Trotz regem Interesse fertigten sie keine eigenen Homepages an. Sie beteiligten sich aber mit Ideen und GIF-Suche an der Gestaltung der gemeinsamen Seiten.

Das letzte gemeinsame „Groß-Projekt“ war die Foto-Love-Story (<http://jubawo.uni-duesseldorf.de/fotostory.html>). Für den Gruppen-Auftritt auf dem Jubiläums-Fest „80 Jahre AWO“ in der Düsseldorfer Altstadt, wollte die Gruppe ihre Internetseiten neu gestalten. Nach mehreren Anläufen entschied man sich für eine Foto-Story, welche das Lieblingsthema Chatten und Jungens kreativ umsetzte. Die Mädchen dachten sich den genauen Ablauf der Geschichte „Mister Wonderful“ aus, posierten und eine Betreuerin schoss die Fotos. In den darauffolgenden Sitzungen wurden die besten Bilder herausgesucht und mit dem Computer bearbeitet und verfremdet (s. Abb. 4).

Die gemeinsame Bewältigung von Aufgaben hatte nicht nur positive Auswirkungen auf das Individuum (Selbstwert, Stolz, Kompetenzzuwachs), sondern stärkte immer auch das Zusammengehörigkeitsgefühl der Teilnehmerinnen. Das letztgenannte Projekt führte die schon fast zerbrochene *Mädelz*-Gruppe wieder zusammen.



Blockseminare und Veranstaltungen

Die Computer-Blockseminare wurden zu Beginn der Gruppe, zwischendurch, wenn der Wissensstand zu unterschiedlich war (z.B. mehrere neue Mädchen in der Internet-Gruppe) oder zu bestimmten Projekten (Webseiten) veranstaltet. Diese Veranstaltungen waren sehr beliebt, weil jedes Mädchen einen eigenen Computer für mehrere Stunden hatte, die Räumlichkeiten meist aufregend unbekannt waren und ausreichend Zeit für lange Gespräche war. Besonders die jeweils „Neuen“ waren begeistert. Die Seminare fanden im Rechenzentrum der Universität, in den Computerräumen der Erziehungswissenschaftlichen Abteilung und den Multimediaräumen des Medienzentrums NRW (alles in Düsseldorf) statt.

Zu den Gruppenaktivitäten gehörten nicht nur das Gestalten von Homepages, sondern auch Videoabende, Altstadtbummel, Internet-Café-Besuch im ZAKK und andere Unternehmungen außerhalb der Beratungsstelle.

Auch hier stand für die Mädchen die Gruppe im Vordergrund. Die Idee Freunde oder Freundinnen mitzunehmen (z. Bsp. in die Altstadt) wurde von Ihnen abgelehnt. Sie wollten lieber unter sich bleiben und etwas besonderes machen.

Das Zusammenkommen mit anderen Mädchen-Internetgruppen bei einem Besuch des ZAKK-Internetcafés war für die *Mädelz* nicht von Interesse. Sie blieben lieber unter sich. Zwar halfen sie den anderen, aber darüber hinaus entstanden keine weiteren Ambitionen, mehr miteinander zu unternehmen.

Bei externen Aktivitäten war das Zusammengehörigkeitsgefühl deutlich zu spüren. Auch beim Abschiedstreffen der *Mädelz*-Gruppe (unabhängig von der Abschiedsparty beider Gruppen), waren sich die „alten und neuen“ *Mädelz* nicht ganz so fremd und bedauerten gemeinsam das Projektende.

In den Gruppenveranstaltungen stand von Anfang an weniger der Computer, als das Erleben in der Gruppe im Vordergrund. Die Teilnehmerinnen redeten, spielten und malten viel miteinander. Wenn keine konkreten Projekte anlagen, wurden am Computer meist nur die Emails abgerufen, beantwortet oder zu mehreren gechattet. Dass der Schwerpunkt auf gemeinsamer Interaktion lag, kam offensichtlich nicht nur durch die beschränkten Möglichkeiten (zwei Computer bei sieben Teilnehmerinnen) zustande, da zeitweise auch niemand die technischen Ressourcen nutzte.

Die *Jungenz*-Gruppe



Akquise der Teilnehmer

Auch in der *Jungenz*-Gruppe kamen die meisten Jugendlichen über das bestehende Beratungsangebot in die Internet-Gruppe, bzw. wurden im späteren Verlauf von Gruppenmitgliedern mitgebracht (Freunde, Schulkameraden).

Bedeutung des geschlechtsspezifischen Zugangs

Die gleichgeschlechtliche Gruppe erleichterte den Einstieg, da einerseits das sonst bekannte "Balzverhalten" um die Mädchen seitens der selbstsichereren Jungen sich erübrigte und andererseits den unsichereren Jungen erspart blieb, von ihren Ängsten gegenüber den Mädchen eingeschränkt zu werden. Beide Aspekte ermöglichten einen konzentrierten Einstieg in die Gruppenarbeit.

Des Weiteren hat sich, im Hinblick auf die Tendenz der Verhaltensorientierung die Geschlechtertrennung bewährt (Jungen eher action-orientiert, Mädchen eher kommunikationsorientiert). Im

Bezug auf das Nutzerverhalten ist weiterhin hervorzuheben, dass die Vorgehensweise bisher den zwanglosen Umgang, selbst mit brisanten Inhalten (z.B. Sex), gefördert hat.

Gruppenzusammensetzung

Im ersten Jahr der *Jungenz*-Gruppe reichte die Altersspanne von 13 bis 18 Jahre. Die Teilnehmer besuchten die Sonderschule, bzw. die Hauptschule oder hatten die Hauptschule abgeschlossen und befanden sich in einer anschließenden Ausbildung. Der Ausländeranteil lag bei ca. 30%.

Im Verlauf ergaben sich einige Fluktuationen. Der Entschluss, nicht mehr an der Gruppe teilzunehmen war unterschiedlich begründet. Im Vordergrund standen biografische Ereignisse, wie der Schulabschluss und der Berufseinstieg. In Fall eines ausländischen Jungen war es sogar die Abschiebung nach Bosnien.

Gruppenverlauf und –konflikte

In der Jungengruppe gestaltete sich der Gruppenverlauf, trotz erheblicher sozialer bzw. Alters- und Bildungsunterschiede, zunächst unproblematisch. Im weiteren Verlauf hatten sich erwartungsgemäß einige, gruppenspezifische, Konflikte herausgebildet. Um dem entgegenzuwirken, wurden in den regelmäßigen Supervisionstreffen der Verlauf reflektiert und Herangehensweisen überlegt. Gleichzeitig wurden gemeinsam mit den Gruppenteilnehmern Problemlösungsstrategien entwickelt. Das anfänglich unproblematische Gruppenklima führten die Gruppenleiter auf das hohe Vermittlungspotential des Themas "Internet & Computer" zurück. Hinter die Fülle des neuen Themas traten mögliche Konfliktpotentiale zurück.

Die Gruppendynamik und der Zusammenhalt unter den Jugendlichen wurde auch in der Art und Weise von Verabschiedungen deutlich. Zum Einem gab es das kommentarlose plötzliche Fernbleiben von der Gruppe, zum anderen wurde der „Ausstieg“ angekündigt und mit einer „persönlichen“ Verabschiedung vollzogen. Im Falle des abgeschobenen Jungen war eine gewisse „kollektive Trauer“ beim letzten gemeinsamen Gruppentreffen zu verspüren.

Verschiedene Inhalte der Gruppenarbeit

Erwartungsgemäß richtete sich zu Beginn das Hauptinteresse der Jungen auf die Darstellung ihrer eigenen Hobbys und Lieblingsthemen auf eigenen Homepages (<http://www.jubawo.uni-duesseldorf.de/Jungenz.html>). Das Spektrum reichte gegen Ende 1999 von Sport über Musik, Computerspiele und Star Trek bis hin zu Pin-up-Fotos.

Die Kontaktaufnahme zu gleichgesinnten Jugendlichen im Netz war ein weiterer Schwerpunkt der Gruppenarbeit, hauptsächlich über Chats und Emails. Im realen Leben gewann die Kontaktaufnahme zu der Mädchengruppe im zweiten Jahr an Bedeutung. Hierzu wurden neben Chat und Email vornehmlich gemeinsame Aktionen genutzt. Dies waren beispielsweise das ZAKK-Straßenfest, die „GoJa-Party“ oder eine Plakat-Malaktion für einen Messeauftritt. Auf den Messen (aktiv leben und Medien Forum) fanden die Jungen Gelegenheit sich selber darzustellen und die Mädchen außerhalb der Jugendberatung kennen zu lernen.

Ein besonderes Highlight der Gruppenarbeit 1998 war der Ausflug in die AIDSHILFE Düsseldorf e.V. In einem Vorgespräch mit der Einrichtung wurde vereinbart, nicht auf die herkömmliche Art Informationen zu vermitteln. Dieser Ausflug sollte sich von schulischen Exkursionen und deren didaktischem Aufbau unterscheiden. Der Zugang zur AIDS-Problematik wurde über eine direkte Begegnung mit einem HIV-Infizierten gestaltet. Neben einem Quiz, durch welches Vorwissen abgeklöpft und zusätzliches Fachwissen erlangt wurde, war das persönliche Gespräch zwischen der Gruppe und einem an AIDS Erkrankten eine nachhaltig beeindruckende Erfahrung für jeden Einzelnen.

Dieser Ausflug und die Eindrücke wurden auf den Web-Seiten der *Jungenz*-Gruppe verarbeitet. Ebenso auch andere Ausflüge, wie das GoCart-Fahren wurden unter der Rubrik „*Jungenz on Tour*“ im Internet dargestellt (<http://jubawo.uni-duesseldorf.de/jot.html>).

Nach dem ersten Jahr der Gruppe veränderte sich das Nutzungsverhalten des Internets zunehmend. Während zuvor der eher passive Konsum von Informationen und Bildern zu beliebten Themen hauptsächlich betrieben wurde, rückten nun Newsgroups und Chats in den Vordergrund, der kommunikative Austausch mit jugendlichen Netzteilnehmern. Dies äußerte sich beispielhaft darin, dass nicht nur nach Bildern von hübschen Mädchen, bzw. aufregenden Frauen Ausschau gehalten wurde, sondern nun Mädchen „direkt“ in Chatforen angesprochen wurden.

In der *Mädelz*-Gruppe führten virtuelle Kontaktaufnahmen der Mädchen (über Chatcity) teilweise zu realen Treffen. Zu diesen gingen sie zu mehreren und planten mögliche „Fluchtwege“, falls die Gesprächspartner sich als „doof“ herausstellen sollten. Dem gegenüber ergaben sich aus den Chat-Kontakten der *Jungenz*gruppe keine weiterführende Treffen.

In den wöchentlichen Treffen hatte sich das vormals beiläufige Kickerspielen, welches ein willkommener motorischer Ausgleich zu der konzentrierten und bewegungsarmen Beschäftigung mit dem Computer war, zu einer eigenständigen Attraktion entwickelt. Es wurde ein ständiges Turnier abgehalten, indem jeder den in der Rangfolge vor ihm stehenden herausfordern konnte.

Bei einem Sieg rückte man einen Platz nach vorne, um schließlich an der Spitze zustehen. An diesem Wettkampf nahmen auch die beiden Gruppenleiter teil.

Blockseminare und Veranstaltungen

Parallel zur Mädchengruppe und mit gleicher Intention führte auch die Jungengruppe zu Anfang ein Blockseminar im Rechenzentrum der Universität durch. Das gegenseitige Kennenlernen und der Gruppenzusammenhalt wurde auch bei den Jungen gestärkt und erleichterte den Einstieg in die wöchentliche Gruppenarbeit.

Gewonnene fachliche Kompetenzen brachten die „erfahrenen“ Teilnehmer auch in die Gruppe ein. Sie halfen bei der Vermittlung von Basiswissen an Neuzugänge. Auf diese Weise konnten sie nicht nur ihre Kenntnisse festigen, sondern auch soziale Kompetenzen erwerben und ihr Selbstbewusstsein stärken.

Allgemeine Einschätzung und Fazit zu den Gruppen

Beiden Internetgruppen war gemein, dass die Gruppe eine größere Attraktivität auf die Jugendlichen hatte, als der Computer / das Internet als solches.

Bis auf die erste Zusammensetzung der *Mädelz*-Gruppe, wurden Projekte (z.B. Webseiten oder Video) in beiden Gruppen erst mit „Termindruck“ zielgerichtet und kontinuierlich umgesetzt.

Der Einsatz von zwei Gruppenleitern hat sich bewährt. So wurden auch zeitintensive Aufgaben, wie betreutes selbständiges Lernen am Computer oder Einzelgespräche möglich, ohne dass die Gruppe vernachlässigt wurde. Gegenseitige Unterstützung und Entlastung bei Einschätzung und Bewältigung von Gruppenprozessen waren so ebenfalls sichergestellt.

Blockseminare ermöglichten die intensivere Beschäftigung mit einem Thema und steigerten die Sachkompetenz des einzelnen. Die zeitlichen Bedingungen (weit mehr als die üblichen zwei Stunden) und die individuelle Betreuung erleichterten den Erwerb komplexer Fähigkeiten. Erfahrenere Teilnehmer halfen anderen und stärkten auf diese Weise ihre sozialen Kompetenzen und ihr Selbstwertgefühl.

Beispielhaft sei eine Teilnehmerin zu nennen, welche zu Beginn der Gruppe keinerlei Computererfahrungen und sehr große Technik-Scheu hatte und sich (bildungsbezogen) den anderen Teilnehmerinnen unterlegen fühlte. Bei der zweiten Blockveranstaltung (ca. 1 Jahr später) war sie in der Lage, neuen Gruppenteilnehmerinnen zu zeigen wie man eine eigene Emailadresse einrichtet. Sie

war sichtlich stolz auf Ihr Wissen, traute sich Ihre Meinung zu vertreten und agierte deutlich selbstbewusster innerhalb und außerhalb der Gruppe.

Zum anderen verbesserte sich das Gruppengefühl durch die externen Ganztagesveranstaltungen. Die jeweils unbekannteren Orte und bessere Ausrüstung (qualitativ wie quantitativ) waren reizvoll und bildeten die Grundlage für eine verbindende Erfahrung und eine ausgeprägtere Auseinandersetzung des Einzelnen. Die Teilnehmer nutzten die Zeit, einander besser kennen zu lernen, sich gegenseitig zu helfen und ihren Interessenschwerpunkten (z.B. Chatten) nachzugehen.

Bei einigen Teilnehmern der Gruppen und Besuchern des Café war eine positive Entwicklung besonders deutlich zu beobachten. Das Erlangen von Medienkompetenz hat bei einem Mädchen zu einer Stärkung des Selbstwerts geführt, so dass sie sich traute, sich auf eine Ausbildungsstelle zu bewerben, welche PC-Grundkenntnisse voraussetzte. Die Betonung liegt weniger auf den technischen Fähigkeiten, als auf der positiven Entwicklung ihres Selbstwerts. Ein Schritt ins Außen, mit der Betonung eigener Fähigkeiten, wäre vor der *Mädels*-Gruppe nicht möglich gewesen. Durch die sozialpädagogische Ausrichtung der Gruppenarbeit, im Gegensatz zu einer reinen Wissensvermittlung, wie zum Beispiel in VHS-Kursen, konnte sie sich in vielschichtiger Weise weiterentwickeln. - Sie hat den Ausbildungsplatz bekommen. -

Ein ähnlicher Fall in der *Jungens*-Gruppe konnte im Verlauf ebenfalls sein Selbstbewusstsein stärken und sein Kontakt-Verhalten positiv entwickeln. Dadurch verbesserte sich seine Frustrationstoleranz in sozialen Situationen. Auf dieser Basis hat auch er den Weg in ein gutes Ausbildungsverhältnis gefunden.

Dem Projektteam war es wichtig das Internet-Projekt nicht einfach „auslaufen“ zu lassen, sondern ein gemeinsames und bewusstes Ende für die Gruppen zu gestalten. Dazu wurde ein besonderes Ereignis gewählt. Den Interessen beider Gruppen gerecht zu werden, wurde zuerst eine Go-Cart-Rennbahn besucht und anschließend eine Feier mit selbstgebackener Pizza, Laugenbrötchen und Getränken veranstaltet. Einige Teilnehmer bedauerten das Ende des Projektes und den Wegfall der wöchentlichen Treffen sehr. Sie waren die ganzen drei Jahre über regelmäßig in den Gruppen dabei. Diese Kontinuität und Verbindlichkeit ist für diese Jugendlichen bemerkenswert.

3. Qualitätssicherung der pädagogischen Arbeit

Zur Sicherung der Qualität des Projektes fanden innerhalb der Einrichtung monatliche Teamtreffen und für die beiden Gruppen getrennt ungefähr alle drei Wochen Supervisionen statt. Zusätzlich wurden spezifische Fachtagungen besucht.

Monatliche Teamtreffen

Der Projektverlauf wurde in vierwöchig stattfindenden Controlling-Team reflektiert. Alle am Projekt beteiligten Personen erörterten Fragen und Probleme, welche im Zusammenhang mit dem Projekt entstanden. Themen waren unter anderem der weitere inhaltliche Verlauf, besondere Ereignisse (z.B. Messeauftritte) und Veränderungen innerhalb der Gruppen. Zur Reflektion gruppenspezifischer Prozesse standen die in unregelmäßigen Abständen stattfindenden Supervisionstreffen zur Verfügung.

Supervisionstreffen

Je nach Bedarf (alle zwei bis sechs Wochen) fanden für beide Gruppen getrennt durchgeführte Supervisionstreffen statt. Die auch an den Teamsitzungen teilnehmenden Fachkräfte der Einrichtung standen für die Reflexion gruppenspezifischer Prozesse, pädagogischer Fragen und Erfolge zur Verfügung.

Besondere Bedeutung in diesen Sitzungen hatten folgende Aspekte:

- Wahrnehmung der Fähigkeiten und Grenzen der Jugendlichen (fachlich wie sozial) um Überforderungen zu vermeiden.
- Sensibilisierung für die Bedürfnisse Einzelner, ohne das Gruppengeschehen aus dem Auge zu verlieren, d.h. auch, die verschiedenen Interessen der Jugendlichen wirksam werden zu lassen (Integrationsfähigkeit).
- Strukturieren der Gruppenprozesse und der zu vermittelnden Inhalte.
- Bewusstheit über die Vorbildfunktion der Gruppenleitung.
- Eigene Frustrationen und Kränkungen durch die Jugendlichen aushalten lernen bzw. damit zu arbeiten.
- Interesse und Wertschätzung gegenüber den Jugendlichen deutlich zu zeigen.

- Spaß am Gruppengeschehen und nicht nur an der Vermittlung von Wissen und Fakten entwickeln und aufrechterhalten (Begeisterungsfähigkeit).
- Balance zwischen aufmerksamer und zugewandter Anwesenheit und aufdringlichen erzieherischen Agierens (im Café und in der Gruppe).

Der inhaltliche Schwerpunkt unterschied sich von beiden Gruppen deutlich. So traten im letzten Jahr bei den Mädchen gruppeninterne Konflikte und Gruppierungen in den Vordergrund. Während bei den *Jungen* zeitweise der Umgang mit und der Konsum von Pornographie innerhalb der Gruppe im Vordergrund stand.

Fachtagungen

Weiterhin wurden von den Projektmitarbeitern Fachtagungen besucht, auf welchen sie sich über andere Aktivitäten in der medienpädagogischen Jugendarbeit informierten und teilweise das Projekt 'Kidz im Netz' selber präsentierten. Zu nennen sind hier:

- Medienforum NRW, Köln (1997, 1998)
- Messe Aktiv leben, Düsseldorf (1997, 1998, 1999)
- SPD-Fachtagung, Hagen (1997)
- Fachtagung "Kommunikation Weltweit", Bielefeld (1997)
- Fachtagung „GIRLPOWER. Mädchen nutzen Medien“, Bielefeld (1998)
- Fachtagung „Mediengesellschaft – 'neue Klassengesellschaft'?", Stuttgart (1998)
- ZAKK Fachgespräche "Pornographie im Internet", Düsseldorf (1997)
- ZAKK Straßenfest, Düsseldorf (1997, 1998)
- Tagung „Selbstsozialisation und Mediennutzung“, Bielefeld (1998)
- Regionaler Jugendhilfetag, Siegen (1999)
- Fachtagung „Computerspiele“, Köln (1999)

Einschätzung und Fazit

Der unterschiedliche Ausbildungsbackground der Projektmitarbeiter führte zu einer sich gegenseitig unterstützenden und ergänzenden Zusammenarbeit. Insbesondere die regelmäßigen Fachgespräche ermöglichten ein strukturiertes Bewusstwerden/sein für eigene Handlungen, Zielsetzun-

gen, auftretende Probleme und entsprechende Ergebnisse. Dieses Vorgehen schuf eine realistischere Einschätzung der erlebten Erfolge und „Misserfolge“ innerhalb des Projektes. Es steigerte die Motivation und Begeisterung für die Arbeit in den Gruppen und im Café; eine Voraussetzung für die Stabilisierung des Interesses der Jugendlichen an den Angeboten.

Die psychosoziale Beratung durch das Fachpersonal der Jugendeinrichtung stellte eine große Entlastung für die Gruppenleiter dar. Ihre Rolle und Zuständigkeit war klar definiert. Der Focus ruhte auf Gruppenprozesse. So konnte das Verhalten (eigenes und das der Gruppe) in individuelle Zusammenhänge, dem Erfahrungshintergrund der Mädchen/Jungen reflektiert werden. Arbeitsinhalte, Problemlösungen u.ä. wurden durch diese Maßnahmen förderlich unterstützt.

4. Ausblick

Das Projekt wurde von den Jugendlichen so gut angenommen, dass sie nicht einfach auf das Internet-Angebot verzichten wollten. Ohne die finanzielle Unterstützung konnten die Gruppen zwar nicht mehr aufrecht gehalten werden, aber das Internet-Café wird in eingeschränkter Form mit Unterstützung beider Seiten weitergeführt.

Den Unmutsäußerungen der Jugendlichen eine Form gebend, wurden die regelmäßigen Besucher zu einer Vollversammlung eingeladen. In Eigenorganisation haben sie sich auf drei Tage die Woche Internet-Café, mit einer (symbolischen) Nutzungsgebühr von einer Mark pro halben Stunde geeinigt. Sie tragen sich in Wartelisten ein und halten sich streng an ihre selbst auferlegten Regeln. Der neue Ablauf im Café funktioniert gut. Wie zuvor wird das Internet hauptsächlich von ehemaligen Gruppenmitgliedern und anderen regelmäßigen Besuchern genutzt.

Die Betreuung wird von einer Praktikantin der Einrichtung übernommen. Um das Internet-Café von Seite der Jugendberatung zu stützen, gehören mittlerweile ausgewiesene Internetkenntnisse zu den Voraussetzungen für einen Praktikumsplatz. Die Systempflege wird bei Bedarf weiterhin von einer Honorarkraft des Projektes übernommen.

Teil III Aus Sicht der wissenschaftlichen Begleitforschung

1. Methodik

Die wissenschaftliche Begleitung war vom ersten Beginn der Planung des Projekts im Jahre 1995 bis zum Ende der Pilotphase im Herbst 1999 ein integraler Bestandteil der Projektarbeit. Das Projekt war entstanden aus der Kooperation zwischen der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und der Jugendberatung der Arbeiterwohlfahrt, da regelmäßig Studenten aus dem Diplom-Studiengang Pädagogik in der Jugendberatung studienbegleitende Praktika absolvierten.

Die Idee, die Auseinandersetzung mit neuen Medien bei sozial benachteiligten Jugendlichen zu fördern, entstand in der Arbeit der Jugendberatungsstelle. An der Universität Düsseldorf wurde zur selben Zeit die Forschung zu außerschulischer Mediennutzung begonnen. Auf diesem Hintergrund entstand dann schnell das Interesse an einer weitergehenden Zusammenarbeit.

In der Planung des Projekts wurden aus der Sicht der wissenschaftlichen Begleitung zunächst nur allgemeine Fragen formuliert. Aus ökopyschologisch-systemischer Perspektive bezog sich das Forschungsinteresse hierbei auf folgende Fragen:

»Welche Auswirkungen hat die intensive Nutzung vernetzter Computer auf die sozialen Interaktionen der Jugendlichen (also auf die sozialen Beziehungen zu den Peers, zur Familie, zu Freunden oder zur Freundin, in der Schule, im Beruf usw.)?«,

»Wirkt sich die intensive Nutzung vernetzter Computer auf die Ausbildung bestimmter Persönlichkeitsmerkmale aus, zum Beispiel auf aggressives Verhalten, Konflikt-Bewältigungsverhalten, Kontaktfreudigkeit, Selbstkonzept oder Kreativität?«.

Im Zuge der konkreten Projektarbeit wurden diese Fragestellungen der Begleitforschung weiter differenziert.

Methodisch war von Anfang an keine Trennung zwischen der praktischen Projektarbeit und der wissenschaftlichen Begleitung vorgesehen. Dies wäre dann notwendig gewesen, wenn eine von Beginn an klar ausformulierte Projektskizze umgesetzt werden sollte, deren Erfolg dann aus einer unabhängigen Perspektive objektiv bewertet werden sollte. Diese Methodik einer wissenschaftlichen objektiven Evaluationsstudie schien uns für eine neuartige Fragestellung nicht angemessen, insbesondere weil die konkrete Formulierung der Projektziele in dieser Form eines Pilotprojekts erst im Rahmen der weiteren Arbeit geschehen konnte. Wir haben uns daher zu einem integrierten Ansatz der Verbindung von praktischer Projektarbeit und wissenschaftlicher Evaluation im Sinne der Methodik der Aktionsforschung entschlossen.

An diese mit der Projektarbeit verbundene Aktionsforschung schlossen sich mehrere wissenschaftliche Einzeluntersuchungen an, die jedoch noch nicht abgeschlossen sind. Eine zur Zeit laufende Arbeit beschäftigt sich mit geschlechtstypischen Unterschieden der Computer-Nutzung.

2. Ergebnisse zu acht Thesen

Die integrierte Aktionsforschung arbeitete im ersten Drittel der Projektphase acht Thesen aus, die im Laufe der Projektarbeit, insbesondere in den regelmäßigen Teamsitzungen spezifiziert und überprüft wurden. Eine erste Darstellung dieser Thesen erfolgte auf dem Medienforum NRW im Mai 1997, eine Überarbeitung kam dann im Jahre 1999 zur Veröffentlichung (vgl. Petzold, 1999a)

1. These: Multimedia-Computer als Attraktor

Die Vielfalt der audio-visuellen Medien ist heute zu einem Bestandteil der normalen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen geworden. Während Videogeräte in allen Schichten der Bevölkerung verbreitet sind, ist dies in bezug auf den Computer (noch) nicht der Fall. Insbesondere nicht der Zugang zu der vernetzten virtuellen Welt des Internet. Gerade deshalb haben Internet-Computer eine hohe Attraktivität bei Jugendlichen. Das Internet-Cafe der AWO wird von uns als ein für Jugendliche attraktives Medium genutzt, um Jugendliche zu erreichen, die sonst nicht in der Lage bzw. bereit sind, die Jugendberatung aufzusuchen.

Diese erste These muss nach unseren Erfahrungen verworfen werden. Es hat sich vielmehr gezeigt, dass die Hemmschwelle, sich mit Computern zu befassen, bei der von uns angepeilten Zielgruppe benachteiligter Jugendlicher besonders groß ist. Computer haben sicherlich eine große Attraktivität bei Jugendlichen, aber sie sind allein als Gerät kein ausreichender Grund, dass sich viele Jugendliche damit befassen. Dies zeigte sich zum Beispiel darin, dass kein einziger Jugendlicher in eine der beiden Gruppen kam, nur weil er/sie einen Werbezettel zu unserem Angebot gelesen hatte. Das heißt nicht, dass unsere aufwendigen Werbemaßnahmen erfolglos waren, denn sie wurden bei Multiplikatoren (Lehrern, Sozialpädagogen, Eltern, Presse) mit großem Interesse aufgenommen (für diese Gruppe gilt die These des Computers als Attraktors voll und ganz!). Über solche Multiplikatoren sind auch einige Jugendliche zu unserer Gruppenarbeit motiviert worden. Die Technik allein fasziniert viele Jugendliche zwar auch sehr stark, aber die Ängste vor einer neuen Gruppe und Probleme mit technischer Terminologie (englisches Fachvokabular) stehen dieser Faszination gegenüber. Häufig sind es eher die Medieninhalte (Kommunikation, aggressive Spiele, Selbstdarstellungsmöglichkeiten), die den Ausschlag für eine Beschäftigung mit dem Computer geben. Diese Inhalte erfordern aber ein hohes Maß an Medienkompetenz, das häufig den benachteiligten Jugendlichen gerade fehlt. Aufgrund dieser geringen Medienkompetenz ist die

Hemmschwelle zur Beschäftigung mit dem Computer für solche Jugendlichen geradezu besonders hoch. Daraus ergibt sich unsere Einschätzung, dass Jugendliche keineswegs „natürlich“ mit den neuen Medien aufwachsen. Es ist vielmehr zu vermuten, dass die soziale Schere in diesem Bereich der Mediennutzung noch weiter aufgeht.

2. These: Internet-Cafe als Katalysator

Mit dem Internet vernetzte Computer bieten eine ungeheure Fülle an Information und Wissen, aber auch zahlreiche neue Kommunikationskanäle (z.B. im Chat: direkte Kommunikation in informellen Gruppen), die kein klassisches Medium bieten kann. Die Arbeit mit Information im Internet dient uns als Katalysator, um Jugendliche an die Auseinandersetzung mit Problembereichen heranzuführen, die sonst nicht für Psycho-Beratung ansprechbar wären, z.B. Erotik, Sex und Gewalt. Die Weiterführung dieser Punkte wird dann besser im Bereich der Sexual- und Gesundheitsberatung der JUB ermöglicht.

Aus der Beratungsarbeit im offenen Angebot des Internet-Cafes haben sich nach unseren Erfahrungen (im Unterschied zur Gruppenarbeit) kaum Anknüpfungspunkte für weiterführende pädagogische oder psychologische Beratung ergeben. Jugendliche, die in die Einrichtung kommen, haben schon ein spezielles Beratungsangebot angepeilt, brauchen also keinen Katalysator. In unserer Gruppenarbeit haben wir angefangen, aus den Interessen und Problemen der Jugendlichen solche Bereiche herauszuschälen, die in spezieller pädagogischer bzw. psychologischer Beratung noch weiter verfolgt werden müssen. Die Jugendberatung in ihrer Konzeption als Erziehungsberatungsstelle für Jugendliche bietet dabei einen guten Ausgangspunkt, um ein Spektrum von Beratungs- und Fördermöglichkeiten anzubieten (zu eigenen Angeboten) oder zu vermitteln (zu anderen Institutionen). Dabei haben wir besonders die Zusammenarbeit mit der sexualpädagogischen Arbeit und der Theatergruppe entwickelt. Hochgesteckte sozialpädagogische Ziele in der offenen Arbeit mit vernetzten Computern erscheinen uns daher als wenig realistisch, während wir mit kontinuierlicher Gruppenarbeit gute Erfahrungen gemacht haben.

3. These: Handlungskompetenz erweitern

Grundfähigkeiten im Umgang mit Computern („Computer Literacy“) gehört heute häufig zu Grundanforderungen in vielen Berufsfeldern. Das Projekt „Schulen-ans-Netz“ versucht, dem im Rahmen der schulischen Ausbildung Rechnung zu tragen. Aber auch die außerschulische Bildungsarbeit muss zur Vermittlung dieser Grundfertigkeiten beitragen. Unser Projekt betont be-

sonders die Persönlichkeitsförderung durch Erweiterung der Handlungskompetenz benachteiligter Jugendlicher, die durch Computerkompetenz neue Fähigkeiten entfalten können.

Die Vermittlung von Grundkenntnissen im Umgang mit Computern und den Nutzungsmöglichkeiten im Internet war ein Schwerpunkt der Gruppenarbeit im Laufe des ersten Halbjahres 1997. Diese Vermittlung von grundlegender Medienkompetenz hat sich als sehr erfolgreich herausgestellt, da die speziellen Einführungskurse und die wöchentliche Gruppenarbeit sehr gut auf die bei den TeilnehmerInnen sehr unterschiedlichen Vorkenntnisse abgestimmt war (vgl. These 8). Auf dieser Grundlage haben die Jugendlichen selbst auch ihren eigenen Beitrag zum Internet erarbeitet. Ein Blick auf die beiden Homepages der „Mädelz“ (<http://jubawo.uni-duesseldorf.de/maedelz.html>) und „Jungenz“ (<http://jubawo.uni-duesseldorf.de/beginn.html>) macht dies deutlich, wenn man weiß, wie viel Kompetenz und Arbeit in der Erstellung solcher Seiten steckt. Unsere sehr erfolgreiche Arbeit in der Vermittlung von Medienkompetenz hat auch Nachhall gefunden, und andere Institutionen haben sich mit der Bitte um Hilfe an unser Projekt gewandt. So konnten wir auch ganzen Schulklassen, die sich im Rahmen von „Schulen ans Netz“ mit dem Internet zu beschäftigen beginnen, mit Einführungsveranstaltungen helfen.

4. These: neue Kommunikationsfelder erschließen

Die Kommunikation via Internet erlaubt es vielen benachteiligten Jugendlichen, die durch ein eingeschränktes Spektrum kommunikativer Fähigkeiten gekennzeichnet sind, neue kommunikative Kompetenz durch die Arbeit am vernetzten Computer zu erwerben und damit neue Kommunikationsfelder zu erschließen. Diese neuen Felder sind nicht nur die neuen Kontakte zu anderen Jugendlichen in der Gruppe und in der offenen Arbeit, sondern auch neuartige elektronische Kommunikation zu anderen Menschen, z.B. auch anderen Jugendgruppen in Deutschland aber auch weltweit.

Mit dem Eintritt in die Gruppe mussten unsere Jugendlichen schon eine erhebliche Leistung umsetzen: sich in dieser Gruppe zurechtfinden. Das war schon die erste Leistung, ein neues Kommunikationsfeld zu erschließen, das für manche unserer Jugendlichen schon fast zu schwierig war, und nur durch gezielte Förderung durch die Gruppenleiter verwirklicht werden konnte. Dabei ist es gelungen, die Gruppen als psychologisch relativ stabile Einheiten in regelmäßiger Gruppenarbeit weiterzuführen. Das Medium des Computers für die Kommunikation zu nutzen, stieß besonders bei den Mädchen auf sehr großes Interesse. Online-Chat und E-Mail waren dabei die beiden Hauptformen, in denen eine ganze Palette von unterschiedlichen Kommunikationsniveaus aufgebaut wurde. Als Problem ergab sich dabei, dass einerseits die Gruppe als Ganzes in

solche neuen Kommunikationsbereiche vorstieß, dass aber einzelne durchaus Wert legten auf individuelle Kontakte. Austausch über persönliche Ansichten, persönliche Weiterführung der virtuellen Kontakte haben sich als Bereich herausgeschält, denen ein hohes Maß an Privatheit zukommt. Dabei eine angemessene Balance zwischen allgemeiner Gruppenarbeit und der Möglichkeit individueller Vertiefung virtueller Kontakte zu finden, ist ein nicht leicht zu lösendes Problem.

5. These: geschlechtstypische Rollen ändern

In vielen bisherigen Projekten zur Arbeit mit Jugendlichen am Computer wurde deutlich, dass eine eindeutige Präferenz von männlichen Jugendlichen an solchen Kursen (z.B. besonders an Informatik-Kursen in der Sekundarstufe II) besteht. Dies hängt zum Teil auch mit den spezifischen Inhalten und der Art der sozialen Interaktion in diesen Kursen zusammen. In unserer außerschulischen Jugendarbeit stellen wir uns diesem Problem. Unser Projekt versucht zur Überwindung geschlechtstypischer Konstellationen im Umgang mit dem Computer beizutragen. Uns sind die Probleme gemischter Gruppen bei der Arbeit mit dem Computer bewusst, wir sind aber auch gegen eine strikte Trennung der Geschlechter. Daher versuchen wir durch kombinierte offene Arbeit für alle und spezifische geschlechtshomogene Gruppen diesen Voraussetzungen gerecht zu werden.

Unser Konzept der geschlechtshomogenen Gruppenarbeit hat sich insgesamt sehr bewährt. Zum einen zeigte sich, dass beide Gruppen recht verschiedene Interessen verfolgen. Zum anderen entwickelte sich der Prozess der Strukturbildung der Gruppe in den beiden Gruppen sehr unterschiedlich. Wenn auch der Bildungsstand der Mädchengruppe höher als derjenige der Jungens war, ist aus medienpädagogischer Sicht dennoch bemerkenswert, dass die Mädchengruppe die bei weitem höhere Medienkompetenz entwickelt hat (wie es sich z.B. auf den Homepages der Gruppen zeigt). Sie haben mit mehr Konzentration und Kontinuität an der Erstellung der eigenen Homepage gearbeitet, und dabei innovative Beiträge eingebracht. In der Jungengruppe überwog dagegen zunächst das Interesse am Konsum von möglichst vielen Angeboten des PC oder des Internet. Die Herausforderung der Jungengruppe durch die aktive Arbeit der Mädchen hat aber auch diese Jungen dazu stimuliert, selbst mit eigenem Einsatz eine Homepage mit Selbstdarstellungen zu erarbeiten. Der Kontakt zwischen den beiden Gruppen stellte sich von selbst über das offene Angebot her, so dass die geschlechtshomogenen Gruppen keineswegs unabhängig voneinander liefen, sondern stark aufeinander bezogen waren. Diese Dialektik von ständiger Bezogenheit aber großer Selbständigkeit der beiden Gruppen hat sich als sehr erfolgreich erwiesen.

6. These: neue Chance für Kreativitätsförderung

Als multimediales Werkzeug vereint der Computer klassische Arbeit mit Text (Zeitung), Bildgrafik und Videoarbeit. Diese vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten am Computer werden von uns eingebunden in die Kommunikation im Internet, z.B. in Form von Text- und Grafik-Gestaltung von WWW-Seiten. Auf diese Weise kann unser Projekt dazu beitragen, solchen Jugendlichen, die in Kreativitätsförderung in klassischen Bereichen (z.B. Kunst und Musik in der Schule) keine oder unzureichende Förderung erhalten haben, eine neue Zugangsmöglichkeit zu erschließen. Durch ein neues Medium erhalten sie eine hier neue Chance.

Viele Ausgangsinteressen von unseren Jugendlichen waren zunächst nur auf Spiele am Computer oder die Nutzung von Information/Bildern aus dem Internet ausgerichtet. Das Angebot des Projekts, mit eigenen Darstellungen selbst aktiv zu werden, wurde aber - besonders von den Mädchen - sehr intensiv genutzt. Eigene Kreativität zeigte sich besonders in der von den Mädchen erfundenen Fortsetzungsgeschichte, dem Einsatz von Fotos und der grafischen Gestaltung von WWW-Seiten. Solche Möglichkeiten, den Computer und Internet-Dienste in vielfacher Weise multimedial zu nutzen, hätten noch weiter ausgebaut werden können, wobei aber eine verbesserte technische Ausstattung, beispielsweise eine digitale Kamera nötig gewesen wäre.

7. These: soziales Lernen unterstützen

Viele benachteiligte Jugendliche stecken in dieser Rolle hauptsächlich aufgrund mangelnder sozialer Kompetenzen, die sie im Rahmen ihrer jeweiligen individuellen Sozialisation (besonders in der Familie) nicht erwerben konnten. Unsere betreute offene Arbeit und noch mehr die Gruppenarbeit kann bei solchen Jugendlichen mit Problemen im Sozialverhalten helfen, Aggressionspotentiale abzubauen und neue Formen der Konfliktlösung zu erarbeiten, da diese Jugendlichen hier durch die modische Attraktivität des Mediums eine neue Motivation zu sozial regulierter Arbeit gerne wahrnehmen.

Die wichtigste Erfahrung unserer Arbeit war, dass schon allein die Bildung einer Gruppe für viele der Jugendlichen unserer Zielgruppe eine besonders schwierige Aufgabe war. Dies war für viele eine so große Hemmschwelle, dass sie trotz gewissen Interesses am Thema Computer/Internet nicht zu uns gestoßen sind. Die Erarbeitung und kontinuierliche Einhaltung von Gruppenregeln war dabei das erste Hauptthema. Solche Regeln gelten nicht nur in der realen Gruppenarbeit, sondern mussten auch neu gelernt werden für die Kommunikation im virtuellen Raum des Internet. Diese Online-Chat-Möglichkeiten stießen auf großes Interesse und haben diesen Jugendlichen neue Dimensionen sozialer Kontakte (die auch ihre Regeln haben) vermittelt. In machen

Fällen sind solche virtuellen Kontakte durchaus in reale Kontakt in Düsseldorf umgesetzt worden. Daraus ergab sich auch das Problem der Privatheit dieser Kommunikation (vgl. These 4).

Bei der Gruppenarbeit am Computer war es nicht möglich, dass jedes Gruppenmitglied einen Computer für sich allein zur Verfügung hatte. Da die Gruppe gemeinsame Projekte, z.B. die eigene Homepage, erarbeitet, musste auch hier eine Zusammenarbeit erfolgen. Es zeigte sich, dass viele Jugendlichen eine solche Arbeit auch gar nicht alleine machen wollen, sondern lieber zu zweit oder zu dritt an einem PC sitzen. Wenn man also nicht unbedingt für eine erfolgreiche Gruppenarbeit mit Jugendlichen für jeden einen extra PC-Arbeitsplatz braucht, so wäre doch wünschenswert, wenn im Projekt noch weitere PCs zu Verfügung stünden. Die positiven Erfahrungen der Gruppenarbeit hatten auch über die Gruppe hinausreichende Wirkungen: in der Gruppe oder im Internet-Cafe entstandene soziale Kontakte wurden privat weitergeführt (z.B. Hilfe bei Umzug), private Angelegenheiten wurden in die Gruppe integriert (z.B. eine große Geburtstagsfeier eines Jungen).

8. These: kompensatorische Förderung

Benachteiligte Jugendliche weisen häufig erhebliche kognitive Defizite (z.B. im Lesen und Schreiben) auf. Bildungs- und Förderangebote zur Überwindung des Analphabetismus und andere Projekte zur kompensatorischen Erziehung haben erheblich Barrieren zu überwinden, insbesondere die Schwellenangst, überhaupt ein solches Programm in Anspruch zu nehmen. Die grafisch und spielerisch orientierten Angebote des Computers/Internets stellen keine solche Barriere dar, sie können vielmehr als Attraktor (siehe These 1) genutzt werden. Auf diesem Interesse aufbauend kann dann auch die Möglichkeit weiterer kognitiver Förderung angeboten werden. Während manche davor warnen, dass der Computer den Analphabetismus fördere, meinen wir, dass er im Rahmen sozialpädagogischer Förderprogramme eine Chance zur kognitiven Förderung bietet.

Es hat sich gezeigt, dass nach Überwindung der hohen Schwellenangst es durchaus möglich ist, benachteiligte Jugendliche in Gruppenarbeit mit dem Computer zu fördern. Dabei war unser Grundproblem das sehr verschiedene Ausgangsniveau dieser Jugendlichen. Aber nicht nur das unterschiedliche Wissen, sondern auch das bei unserer Zielgruppe recht verschiedene individuelle Tempo und recht unterschiedliche kognitive Voraussetzungen waren dabei zu berücksichtigen. Konzentrationsstörungen, Lese-/Rechtschreibschwierigkeiten und andere Probleme sind bei unserer Zielgruppe besonders häufig zu finden. Das verunmöglicht aber keineswegs eine Arbeit mit dem Computer. Vielmehr kann zum Beispiel ein Legastheniker gerade durch die Nutzung von Computern sprunghafte Lerngewinne in der Rechtschreibung erzielen. Wir konnten auch erstaun-

liche Erfahrungen machen, dass unkonzentrierte Kinder bei sie persönlich besonders motivierenden Aufgaben am Computer erstaunliche Konzentrationsleistungen zeigen. In der Förderung kognitiver Fähigkeiten und Persönlichkeitsbildung - als einer bei benachteiligten Jugendlichen vorrangigen Aufgabe - kann der Computer also durchaus eine positive kompensatorische Funktion erhalten.

3. Ausblick

Für die Einschätzung der Bedeutung unserer Ergebnisse und einer eventuellen Verallgemeinerung sollte beachtet werden, dass es sich um ein spezielles Pilotprojekt handelte. Die Jugendberatung der Arbeiterwohlfahrt in Düsseldorf-Flingern hat ein ganz spezielles Klientel und keineswegs eine repräsentative Auslese von Jugendlichen. Es handelt sich im wesentlichen um Jugendliche, die aufgrund eigener Persönlichkeitsprobleme auf den Weg in die Beratungsstelle machen; d.h. nur wenige kamen aus eigenem Antrieb und nur sehr wenige kamen als Laufkundschaft. Diese Jugendlichen trafen im Internet-Cafe auf die Möglichkeit, sich mit dem Computer und der Internet-Nutzung auseinander zu setzen. Viele dieser Beratung suchenden Jugendlichen hatten Persönlichkeitsstörungen leichter Art und Identitätsprobleme, die häufig mit Aspekten gestörter Kommunikation verbunden waren. Aus diesem Grund fiel diesen Jugendlichen der Weg an die Computer und in die Kommunikation mit anderen über Computer und Internet nicht leicht. Die Projektarbeit war von Anfang an darauf ausgerichtet, diese besondere Problematik nicht nur als „Randproblem“ mit zu berücksichtigen, sondern zum Gegenstand selbst zu erheben. Daher hat das Projekt den Titel „Psychosoziale Jugendarbeit im Internet-Cafe“ erhalten.

Auf diesem Hintergrund können aus den Erfahrungen der Projektarbeit folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

- a) Der Attraktivität des Computers stehen bei benachteiligten Jugendlichen große Hemmschwellen gegenüber, die nur durch intensive Betreuung abgebaut werden können. Für die Motivierung von Jugendlichen für diese Arbeit spielen Multiplikatoren eine große Rolle. Die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Institutionen der Jugendhilfe ist deshalb besonders wichtig,
- b) Es ist uns gelungen, mit den Jugendlichen nicht nur Mediennutzung und Medienkritik sondern auch eigene kreative Medienarbeit zu entfalten. Diese eigene Gestaltung von Internet-WWW-Seiten war aber eine Anstrengung auf höchstem Niveau, die nur zeitweise auf der Grundlage guter Gruppenarbeit und bei klar gesetzten Zielen (z.B. eines öffentlichen Auftritts)

erfolgreich waren. Viele Jugendliche waren dennoch überfordert, mit eigenen kreativen Beiträgen an der Mediengestaltung einer eigenen Homepage mitzuwirken. Diese Problematik war bei den Jungen erheblich größer als bei den Mädchen.

c) Wenn benachteiligte Jugendliche gezielt individuell am Computer betreut werden, können sie Medienkompetenz und erstaunliche kreative Leistungen erbringen. Dies setzt aber eine intensive sozialpädagogische bzw. psychologische Einzelbetreuung voraus. Der Erwerb von Medienkompetenz als Bildungsinhalt ist deshalb sehr eng mit der psychologischen Persönlichkeitsentwicklung verbunden. Dabei stellen sich Probleme der sozialen Kommunikationsfähigkeit bei vielen Jugendlichen als Schlüsselprobleme heraus. Das Erlernen sozialer Kompetenzen hat daher unser Projekt in der Gruppenarbeit wesentlich geprägt. Dabei haben es viele dieser Jugendlichen gelernt, sich gegenseitig zu akzeptieren und zu helfen. Dabei sind die Themen der Computer- und Mediennutzung auch mal in den Hintergrund getreten, weil grundlegendere Aspekte der Gruppendynamik zur Lösung drängten.

d) Unser Konzept der getrennten Förderung von Mädchen und Jungen in geschlechtshomogenen Gruppen ermöglichte es, auf die verschiedene Art und Weise des Umgangs mit Computern einzugehen und die Fähigkeiten der Mädchen mit Schwung zu entfalten. Gleichzeitig waren durch das offene Angebot eine ständige Bezogenheit der Gruppen aufeinander und gemischte soziale Kontakte gegeben; dies hatte auch einen stimulierenden Einfluss auf die Gruppenarbeit in der anderen Gruppe. Darüber hinaus stimulierte die Arbeit in geschlechtshomogenen Gruppen dann auch das Aufeinandertreffen der Jugendlichen in der offenen Arbeit des Internet-Cafes.

e) Medienpädagogische Arbeit mit Jugendlichen ist auch sozialpädagogische Persönlichkeitsförderung und Gruppenförderung. Daher war in unserem Projekt auch individuelle Förderung ein integrativer Bestandteil der Projektarbeit. Aus diesem Grund war es sehr sinnvoll, mit einer Tandembesetzung in der Gruppenbetreuung zu arbeiten. Allein aus medienpädagogischer Sicht erscheint die Betreuung einer Gruppe von 6-10 Jugendlichen mit 2 Honorarkräften unangemessen hoch, aber man muss berücksichtigen, dass Medienarbeit auch individuelle Kompetenzförderung umfassen sollte. Eine solche individuelle Kompetenzförderung erforderte bei unserem Klientel die von uns realisierte und mit Erfolg praktizierte Doppelbesetzung der Gruppenleitung.

f) Auch wenn man von den besonderen Bedingungen dieses Projekts - der psychosozialen Förderung benachteiligter Jugendlicher - absieht, bleibt dennoch als Ergebnis unserer Projektarbeit, dass der personelle Einsatz in medienpädagogischen Projekten häufig unterschätzt

wird. Zunächst ist zu berücksichtigen, dass nicht nur die Wartung bzw. Einrichtung von Hardware und Software eine nicht zu unterschätzende Anforderung darstellt, für die nicht nur Zeit sondern auch genügend Sachkompetenz vorhanden sein muss. Darüber hinaus stellt die Beratung im Erwerb von Medienkompetenz nicht nur Anforderungen medienpädagogischer Art, sondern verlangt auch erzieherische pädagogische Kompetenzen, die je nach individuellem Entwicklungsstand der zu Beratenden spezielle Fähigkeiten, z.B. im Umgang mit Jugendlichen in Gruppensituationen erfordern. Die pädagogische und psychologische Schulung von Fachkräften in der Medienpädagogik sollte in Zukunft stärker beachtet werden.

Literatur

BAACKE, D. (1997). Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer-Verlag

KIPSHAGEN, M., PETZOLD, M. und SCHIEFELE, M.: Psychosoziale Beratung im Internet-Cafe. *GMK-Rundbrief* (S. 69-76), I-1997, Bielefeld 1997.

PETZOLD, M.: Internetnutzung von sozial benachteiligten Jugendlichen. In J. FROMME, S. KOMMER, J. MANSEL & K. P. TREUMANN (Hrsg.), *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung* (S. 344-352). Opladen: Leske & Budrich, 1999a.

PETZOLD, M.: Psychosoziale Jugendberatung im Internet-Cafe. In Baacke, D. et al., *Handbuch Medien: Medienpädagogische Modelle und Projekte* (S. 252-254). Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung, 1999b.

Anhang

Struktur der Einführungs-Blockseminare

Zeitbudget des Blockseminars:

Ein Tag, von 10 Uhr 30 bis ca. 16 Uhr 30.

Pausen groß: 12 Uhr 30 bis 13 Uhr

Pausen klein: vormittags zwei; nachmittags eine, (je 15 min.)

Räumlichkeit & Ausrüstung:

- Einen Schulungsraum mit aktueller Hard- und Software für jeden Teilnehmer (günstig: einen Beamer zur Demonstration von Vorgehensweisen)
- Gesonderter Pausenraum (Verzehr von Essen und Getränken, Rauchen erlaubt)

Themenblöcke:

10 Uhr 30: Einführungseinheit zu

- grundlegender Begrifflichkeiten (Internet, Computer, Vernetzung)
- Erläuterungen zum Betriebssystem Win95/3.X (unter Verwendung des Hilfedemos von Win3.1)
- Historischer Abriss zum Phänomen "Internet" (Anregung für die spätere Gruppenarbeit: Auseinandersetzung mit Literatur, z.B. "Newromancer" und Videos z.B. "Das Netz")

- Dauer der Einführungseinheit: ca. 60 min.; anschl. 15 min. Pause -

11 Uhr 45: Einführung zum Bereich Email

- Theoretische Erläuterungen (Wortklärung, technischer Ursprung, etc.)
- Technische Erläuterungen anhand vom Netscape-Email-Programm (Server, Mailboxen, Domaines; Kostenfaktoren, Übertragungszeiten, technische Vor- und Nachteile, Sendebestätigung, etc.)
- Praktische Einübung

- Dauer der Email-Einheit. ca. 45 min; anschl. 15min. Pause -

12 Uhr 45 : Einführung zum Thema "Newsgroups"

- Erläuterung des Newsgroupbereichs (z.B. FAQ, Netiquette etc.)
- Praktische Einübung (Stöbern)

- Dauer der Newsgroupeinheit: ca. 60 min.; anschl. große Pause -

13 Uhr 45: Mittagspause

14 Uhr 15: Einführung ins WWW.:

- Kurze Erläuterung zur historischen Entwicklung des WWW
 - Vorstellung der Grundbegriffe und Funktionen (URL, Hypertext, Bookmarks, Cache, Print, Save as, etc.)
- Dauer der WWW.-Einheit ca. 60 min.; anschl. 15 min. Pause -

15 Uhr 30: Einführung ins "Suchgeschäft"

- Vorstellung beispielhafter "Findmaschinen" (Suchkategorien, Suchmodi, etc.)
 - Praktische Einübung
- Dauer der Einheit: ca. 60 min.; ca:16 Uhr 30: Feierabend! -

Mister X im Chat

Die Gruppe teilte sich per Los, jede Gruppe ging über räumlich getrennte Computer in das selbe Chatforum. Sie geben sich unbekannte Nicknames und müssen über Fragen an die Chatteilnehmer herausfinden, hinter welchem Pseudonym sich die andere Gruppe verbirgt. Alle Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden. Ausgeschlossen sind solche nach dem genauen Ort, Namen usw., z.B. „bist Du in der JUB?“, offene Fragen „wo bist Du?“ dürfen gestellt und frei beantwortet werden. Gewonnen hat die Gruppe, welche zwei von drei Spielrunden gewonnen hat.

- Die Mädchen waren mit Feuereifer bei der Sache. -

Spick-Zettel

Auf den nächsten beiden Seiten sind die Inhalte des „Spick-Zettels“ aufgeführt. Sie wurden beidseitig auf DinA6 kopiert an die Teilnehmer der Einführungsveranstaltung verteilt. Ursprünglich war auf der zweiten Seite noch ein Kästchen zum Eintragen wichtiger Email-Adressen vorhanden.

Das kleine Lexikon des Internet

Account

= Benutzererkennung, Zugangsberechtigung; wird dem User mit einem eindeutiges Paßwort zugewiesen. Nur mit diesen Beiden kann er den entsprechenden Rechner verwenden.

Adresse

(oder auch site) muß man eingeben, um einen anderen Rechner oder Teilnehmer zu erreichen.

Attachment

ist eine Datei/Grafik, die an eine eMail „geheftet“ und mitgeschickt wird.

Browser

Betrachtungs-Programme (z.B. Netscape) für das WWW, die auf dem Rechner den Hypertext in Wort und Bild darstellen, Verweise verwalten und auch Sounds und Videos wieder geben.

Chat

„plaudern, Schwatzen, sich unterhalten“. Man kann sich lokal oder international mit anderen Teilnehmern unterhalten.

DFÜ = Datenfernübertragung

Download

= Daten werden von einem anderen Rechner auf den eigenen geladen. Upload= umgekehrter Vorgang.

eMail

= electronic mail: elektronische Briefpost. Beliebte Form des Datenaustausches zwischen Benutzern eines oder mehrerer Netze.

FAQ

= Frequently asked Questions. Häufig gestellte Fragen, meist mit den entsprechenden Antworten dargestellt (gibt es zu vielen Themen.).

host

Bezeichnung für einen Rechnersystem im Netz. Local host: der eigene Rechner, remote host: entfernter Rechner, mit dem eine Verbindung aufgebaut werden soll.

HTML

= **H**yper **T**ext **M**arkup **L**anguage. Definitionssprache für Hypertext-Dokumente mit Steueranweisungen (<Tags>).

HTTP = Hyper Text Transfer Protocol.

Links

bzw. Hyperlinks, sind Querverweise (z.B. im Text markierte Wörter), die zu anderen Seiten im WWW führen

Mailbox

elektronischer Briefkasten, bei dem Post (eMail) abgelegt und abgeholt werden kann.

Maillisten

sind Gruppen von eMail-Adressen, denen dieselbe Nachricht gesammelt zugestellt werden.

Modem

Modulator und **Demodulator**, Gerät, das die den Bitstrom des Computers in analoge Signale umwandelt (und umgekehrt), die dann über das Telefonnetz übertragen werden können.

Netikette

bezeichnet die angemessene Umgangsform im Netz.

Newbie =Neuling im Netz, Anfänger.

Newsgroup

schwarzes Brett/Diskussionsforum, in dem zu bestimmten Themen Nachrichten, Anfragen, Antworten, etc. hinterlassen werden und die für jeden einsehbar sind.

Protokoll

bezeichnet die Art und Weise, wie Daten übertragen werden.

Reply

Private Antwort auf eine email oder einen Newsgroup-Artikel.

Server

ist ein System im Internet, welches Dienstleistungen zur Verfügung stellt.

Smileys

aus Satzzeichen zusammen gesetzte, um 90 Grad gedrehte Gesichter, die Empfindungen und Ausdrucksformen darstellen und Mißverständnisse vermeiden sollen.

Snailmail

= Schneckenpost. Gemeint ist die normale Briefpost.

URL

= Uniform/Universal Resource L = Allgemeine Quellenangabe. So wird auch oft die Adresse genannt.

User

so wird der Netz-Benutzer in der Regel bezeichnet.

WWW

= World Wide Web, Internetdienst, zur Vernetzung von Informationen, bei dem multimediale Hypertext-Dokumente abgerufen werden.

Chat-Spezial:

: -) Ur-Smiley, grinsen, Spaß, gute Laune	:-> Sarkasmus
: -))) Sehr fröhlich	: - zensiert
:-{) Bartträger	: -o Schockiert
:-D Lachen, auch Auslachen	>:-> teuflisch
: -(traurig	;-) Ironie
;-) weint	8-) Brillenträger
:-I Keine Meinung	:-P Zunge rausstrecken
(-: Linkshänder	:-Q Raucher

P.S.: Die Bindestrich-Nase wird auch oft weggelassen

<g> Grinsen	LOL Laughing Out Loud (Laut lachen)
BBL Be Back later (Bin nachher wieder da)	RL Real Life (reales, wirkliches Leben)
BRB Be righth back (bin gleich wieder da)	
BTW By the way (was ich noch sagen wollte...)	VL Virtual Life (virtuelles Leben)
GRMBL Grumble (Ausdruck der Verärgerung)	TNX Thanks (Danke)
BFN Bye for Now (bis später)	MOMPL Moment please (einen Moment bitte)
CU See you (Bis dann, Tschüß)	TTYL Talk to You later (Rede mit Dir später)

- Oftmals werden Gefühle und Tätigkeiten zwischen zwei * gesetzt, z.B: *freu*, *schnief*
- Einzelne Worte kann man durch komplette Großschreibung betonen; ganze Sätze so geschrieben bedeuten brüllen

Flyer der Kidz im Netz

Beispiel *Jungenz*-Gruppe

