

## Projektbericht für das Projekt<sup>1</sup>



### Gliederung:

- A) Zielsetzung und Ergebnisse des Projektes
- B) Anmerkungen zur Methodik
- C) Dauer und Umfang
- D) Abrechnung des Projektes
- E) Schlußbetrachtungen

<sup>1</sup> Siehe Konzeption des Projektes „Projekt@arbeit“ vom 13.07.1998, 4.Fassung

## A.) Zielsetzung und Ergebnisse unseres Projekts

Um die Zielsetzung des Projektes und die Ergebnisse graphisch besser unterscheiden zu können, habe ich die Ergebnisse jeweils *kursiv* und mit einem linken Absatzeinzug gesetzt.

Die Arbeitsgemeinschaft außerschulische Bildung e.V. wollte mit diesem Projekt das Interesse Jugendlicher an neuen Technologien aufgreifen und ihnen ein Angebot machen, das es ihnen ermöglicht, Anschluß an diese rasante Entwicklung zu halten und die *Medienkompetenz* zu erwerben, die ihnen den Umgang mit Computertechnologien ermöglicht. So sollten Berührungsängste abgebaut und ein selbstverständlicher Umgang mit der Computertechnologie ermöglicht werden. Die Erlangung von Medienkompetenz sollte zugleich auch das Selbstwertgefühl der Jugendlichen stärken.

*Diese Ziele haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer (TN) durchaus erreicht. Betrachtet man den Umgang der Jugendlichen mit dem Computer vor und nach dem Projekt, so läßt sich feststellen, dass die Nutzung des Computers für eine ganze Reihe Bedürfnisse selbstverständlich geworden ist (z.B. ein TN macht inzwischen Musik auf dem PC, 2 TN haben sich an einem weiteren Computerprojekt (Mobile Mädchencomputerarbeit - Cafe Müller) beteiligt, 7 der 9 TN haben an Einzelveranstaltungen zu spezifischer Software (Bildbearbeitung, Textverarbeitung) teilgenommen, 2 TN machen nun in der AG Computer ihrer Schule mit, usw.).*

*Wenn es unter den Jugendlichen um Fragen zum Thema Computer geht, dann werden die TN als „Kenner“ gerne angesprochen. Ob sich das Selbstwertgefühl dadurch dauerhaft verbessert, dass werden erst weitere Gespräche ergeben.*

Ein weiteres zentrales Ziel des Projektes war die *beruflich verwertbare Qualifikation* der jugendlichen TeilnehmerInnen.

Für diejenigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die eine berufliche Tätigkeit mit Computern nicht in Betracht ziehen, sollte dieses Projekt dazu beitragen, bestimmte, im Arbeitsleben notwendige Qualifikationen, zu erlernen. Dazu zählen vor allen Dingen das handwerkliche Arbeiten (viele der TeilnehmerInnen sehen in diesem Bereich ihre Perspektiven), die Formulierung von Zielvorgaben, die Planung einer Arbeitsorganisation in einem Team sowie die Kontrolle und Einhaltung von Ziel- und Zeitvorgaben.

*Hier zeigte sich einer der beiden Knackpunkt des Projektes. Von den ehemals 14 TN des Projektes nahmen nur 9 an dem Projekt teil. 5 verabschiedeten sich vorher, indem sie nicht zu den Terminen erschienen oder mir mitteilten, dass sie sich nun einen neuen gekauft haben. Von den 9 TN haben allerdings auch nur 6 TN das Projekt „nach Plan“ durchlaufen. Mit 1 TN war an kontinuierliches Arbeiten mit festen Zeiten nicht zu denken. Er kam wann er wollte, ging vor der vereinbarten Zeit (habe noch was wichtiges vor...) und hielt sich teilweise nicht an Abmachungen. Das Projekt wurde mit ihm an zwei Tagen durchgezogen. 2 TN konnten zu keiner Zeit kontinuierlich mitarbeiten (wg. Nebenjob). Mit Ihnen wurde das Projekt innerhalb der Osterferien in nur 2 Wochen durchgezogen. So nahmen letztendlich nur 6 TN an den jeweils 4 wöchigen Projektabschnitten teil.*

Neben der Aneignung von Theorie und Praxis im Umgang mit Computerhard- und Software und der berufsqualifizierenden Teile des Projektes sollten verschiedene

Facetten der „Neuen Technologien“ Thema von moderierten „Zwischendurchgesprächen“ sein. „Zwischendurchgespräche“ sollten die Fähigkeiten der Jugendlichen aufnehmen, spontan zu allen möglichen Themen Stellung zu beziehen und diese zur Diskussion zu stellen. So sollte die gesellschaftliche Auswirkung des zunehmenden Computereinsatzes auf die Lebenssituation der jugendlichen TeilnehmerInnen eines der zentralen politischen Themen dieses Projektes sein.

*Dieser Aspekt kam während des Projektes nie zu kurz. Dafür spielt der Computer in der Lebenswelt der Jugendlichen eine inzwischen große Rolle. Die Verbreitung von Musik über das Internet (MP3), die relativ einfache Beschaffung von Informationen (z.B. für die Schule) über das Internet, die Chat-Foren sowie die Computerspiele tragen dazu bei. Interessant sind in diesem Zusammenhang die Kenntnisse über das Internet, die wir in einem weiteren Projekt, das nicht über innovative Projekte abgerechnet wird, aufnehmen und weiterentwickeln wollen !*

Darüber hinaus wollten wir den Jugendlichen den Zugang zu einem eigenen Computer ermöglichen, da wir die These vertraten, dass nur so eine dauerhafte Auseinandersetzung mit diesem Medium möglich ist.

*Der Zugang zu einem eigenen Rechner wurde für die 9 TN real. Die nun nach dem Projekt beginnenden Aktivitäten im Bereich Computer (viele möchten eine Aufrüstung mit Soundkarte und Boxen, einige möchten spezielle Programme) scheinen erst der Anfang einer dauerhafteren Auseinandersetzung mit der Computerwelt zu sein.*

Dies sollte mit der Computerwerkstatt, in der alte, gespendete Rechner zerlegt und zu neuen, funktionierenden Computern umgebaut werden, realisiert werden.

Dem Thema Umweltschutz sollte durch die Verwertung von Altgeräten Rechnung getragen werden.

*Dies wurde sicherlich zum größten Knackpunkt des Projektes. Zum einen war die Spendenbereitschaft Frankfurter Unternehmen nicht so groß, wie es zu vermuten war. Nur die Reuters AG (Nachrichtenagentur) stellte und 2 Rechner, wenn auch mit einem defekten Monitor, zur Verfügung. Alle anderen Spenden, seien es Sach- oder geldspenden, kamen von Privatpersonen. Erfreulich ist, dass sie überhaupt kamen. Nach einigen Gesprächen mit „Kennern der Szene“ erfuhren wir, dass heute immer mehr Unternehmen ihre alten Computer noch gegen Bares an Firmen verkaufen, die auch aus alten Rechnern recycelte Rechner macht z.B. OMNICON. Diese Firmen verkaufen diese Altrechner dann an soziale Einrichtungen oder in das vornehmlich osteuropäische Ausland.*

## B.) Anmerkungen zur Methodik

Um den Jugendlichen den Zugang zu Computern zu erleichtern, erschien es uns notwendig, ihnen Computer zur Verfügung zu stellen. Sogenannte „Experimentiercomputer<sup>2</sup>“, an denen die Jugendlichen herumspielen konnten, eignen sich besonders auch für den unkomplizierten Einstieg in die Computertechnologie.

Daher sollen den Jugendlichen zwei Computer zur Verfügung gestellt werden, die während der Öffnungszeiten des Jugendtreff jederzeit frei zugänglich und benutzbar sind. An ihnen können Jugendliche dauerhafte Erfahrungen sammeln und bei Fragen „in Echtzeit<sup>3</sup>“ fachlich betreut werden. Berührungängste werden so in einem ersten Schritt abgebaut.

*Diese zwei Computer erfüllten ihren Zweck voll und ganz. Als einfache, unkomplizierte Geräte standen sie allen BesucherInnen zur Verfügung und wurden täglich von mehr als 10 Personen genutzt. Hauptnutzung waren die Computerspiele. Alle Jugendlichen, die am Projekt teilnahmen, begannen mit diesen „Einstiegsrechnern“.*

Den zweiten Schritt sollte die Erkundung des Innenlebens eines Computers bilden. Dazu wurde ein Rechner in seine Komponententeile zerlegt. Die einzelnen Komponenten sollten so kennengelernt und ihre Funktionsweise von einer fachlich-pädagogischen Betreuungsperson erklärt werden. Dabei sollte es wichtig sein, dass Wissen und Halbwissen der Jugendlichen mit einzubeziehen, da so die Lernbereitschaft erhöht wird.

*Für das Innenleben der Computer interessierten sich die Jugendlichen überhaupt nicht. Auch zwischen den Geschlechtern gab es keine Unterschiede. Es stellte sich schnell heraus, dass unser Anliegen der tiefergehenden Erklärung so nicht befriedigt werden konnte.*

Den dritten Schritt bildete der Zusammenbau und die Funktionsprüfung des Computers, wobei die einzelnen Komponenten und anschließend das Gesamtsystem auf Funktionstüchtigkeit überprüft werden konnte. So sollten die Jugendlichen die wesentlichen Elemente eines Computers kennenlernen. Darüber hinaus sollten die Jugendlichen durch dieses Vorgehen neben der handwerklichen Tätigkeit strukturiertes Arbeiten praktisch kennenlernen (Arbeitsorganisation), Ziel- und Zeitvorgaben zu entwickeln und deren Überprüfung vorzunehmen.

*Dieser Schritt wurde durch das relativ große Interesse der Jugendlichen, einen funktionstüchtigen Rechner schnellstmöglich zu bekommen, etwas verkürzt. Sehr oft mangelte es den TN an der für diese Tätigkeiten erforderlichen Geduld.*

*Dennoch konnten die TN auch nach 4 Wochen die einzelnen Computerteile benennen und ihre Funktion im Rechner erklären.*

*Aus der Sicht der Jugendlichen wurde ihre Zeitvorgabe, den Rechner so schnell wie möglich mit nach Hause nehmen zu können, durch die Projektmitarbeiter hinausgezögert.*

---

<sup>2</sup> Computer, an denen kein großer Schaden angerichtet werden kann

<sup>3</sup> Computersprache: zeitgleich, sofort

Da die Schritte 2 und 3 am ehesten mit einem eigenen Rechner zu ermöglichen schienen, sollen die Jugendlichen aus alten, gespendeten Rechnern, *ihren eigenen Rechner zusammenbauen*. Dies gewährleistet die intensivste Auseinandersetzung mit dem gesamten Themenkomplex, da es ihren persönlichen Bedürfnissen (eigener Rechner) entgegenkommt.

*Wir mussten feststellen, dass die Annahme, die intensive Auseinandersetzung würde schon deshalb stattfinden, da es sich um ihre eigenen Rechner handelte, falsch war. Das Interesse der TN am Endprodukt war bei weitem größer als das Interesse an dem Weg dorthin. Lediglich ein TN hat sich intensiv mit der Materie beschäftigt (was er auch in der Schule tut).*

Die TeilnehmerInnen sollten diesen Computer aber auch als einen Wertgegenstand betrachten, der mehr wert ist als Müll. Dies war ein Grund, warum die TeilnehmerInnen auch *einen Eigenanteil in Höhe von 150,00 DM pro Person* zahlen mussten.

*Die Bezahlung des Teilnehmerbeitrages schreckte doch einige potenzielle Interessenten ab. Ihre Argumentation, die Stadt müsse es doch für sie bezahlen, sie seien doch die „Armen“, konnten wir selbstverständlich nicht akzeptieren.*

*Den TN war es unterschiedlich möglich, das Geld zu bezahlen. Gerade für die Mädchen war es unmöglich, das Geld auf einmal zu bezahlen, da sie in der Regel keinen Nebenjob haben (dürfen). Wir ermöglichten aber allen TN die Möglichkeit der Ratenzahlung.*

### **C.) Dauer und Umfang**

Die Dauer des Projektes war in zwei Phasen geplant und auf sechs Monate beschränkt. Nach drei Monaten sollte eine erste Zwischenauswertung stattfinden. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse sollten in die zweite Projektphase einfließen.

*Eine Zwischenauswertung fand Anfang 1999 statt. Dabei stellten die Mitarbeiter fest, dass die Jugendlichen ganz unterschiedlich an das Thema Computer herangehen. Für manche der Jugendlichen ist es z.B. die einzige Möglichkeit zuhause Musik-CD's zu hören (über das eingebaute CD-ROM Laufwerk). Andere TN haben den Computer als Statussymbol unter gleichaltrigen entdeckt. Kenntnisse über Computer werden nun bei allen möglichen Gelegenheiten eingebracht. Das größte Problem der Mitarbeiter war schon nach dem zweiten Praxismonat sichtbar, da sich mit der zweiten Gruppe (Januar) nur sehr schleppend arbeiten ließ.*

Darüber hinaus sollte nach den ersten drei Monaten sowie nach Abschluß des Projektes eine Berichterstattung an das Jugendamt erfolgen. Eine spätere Veröffentlichung des Projektes war geplant. Es war vorgesehen, dass insgesamt 12 Jugendliche an dem Projekt teilnehmen konnten.

*Die Anzahl 12 konnte nicht erreicht werden. Wie im Abschnitt A) beschrieben, meldeten sich 14 Jugendliche zu dem Projekt an. Es war von uns vorausgesetzt, dass mindestens 1/3 der Teilnehmenden Mädchen sein sollen.*

*Von den 14 angemeldeten Personen waren 5 Mädchen und 9 Jungs. Letztendlich nahmen 3 Mädchen und 6 Jungs am Projekt teil. Die TN hatten, bis auf einen TN, eine nichtdeutsche Staatsbürgerschaft (türkisch, marokkanisch, kroatisch). Die TN kamen aus Höchst (6) und Sindlingen (3).*

*Einen schriftlichen Zwischenbericht wollten wir in Anbetracht des verzögerten Projektverlaufes nicht ablegen. Dazu waren nach der Halbzeit zu wenige Erfahrungen geammelt worden. Wir beschränken uns daher auf diesen Bericht. Ob es eine schpäter (ausführlichere) Veröffentlichung gibt, hängt von den weiteren Erfahrungen nach dem Projektende ab.*

#### **D.) Abrechnung des Projektes**

Der Zuschuß der Stadt Frankfurt betrug 9.000,00 DM. Die Eigenmittel der Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurde auf 150,00 DM pro Person festgesetzt. Mögliche Fehlbeträge sollten durch Spenden und die Arbeitsgemeinschaft abgedeckt werden.

Geplant waren für die sechs Monate Projektzeit folgende Beträge:

2 HonorarmitarbeiterInnen für 200 Stunden a 15,00 DM	6000,00 DM
4 Arbeitstische für die Computermontage a 100,00 DM	400,00 DM
Werkzeuge für die Computermontage	200,00 DM
1 Referenzrechner für Testzwecke	1500,00 DM
12 Monitore a 200 DM	2400,00 DM
12 Festplatten a 100 DM	1200,00 DM
Kleinteile (Kabel, Schrauben)	150,00 DM
Verwaltungskosten (Telefon, Kopien, Porto etc.)	400,00 DM
./ Eigenanteil der TeilnehmerInnen 12 x 150 DM	-1800,00 DM

#### **Gesamtkosten**

**10.450,00 DM**

Da die städtische Förderung 9000,00 DM betrug, waren wir darauf gefasst, dass einige Kosten aus anderen „Töpfen“ bestritten werden mussten. Daher nahmen wir neben den eigentlich erwünschten Sachspenden auch Geldspenden entgegen. Erfreulich hierbei, daß Privatleute insgesamt 800,00 DM spendeten.

Für Fahrtkosten und Paketgebühren sollten keine Projektmittel verwendet werden. Die Fahrten mit dem PKW wurden von Helfern durchgeführt, die dafür keinerlei Entschädigung verlangten.

Dennoch wurde unsere Planung durch die realen Fakten durcheinandergeworfen.

1. Es kamen weitaus weniger Sachspenden als erwartet, was dazu führte, dass wir vermehrt Gebrauchtteile ankaufen mussten.
2. Eine zeitliche Verzögerung, die durch ein Nutzungsverbot unserer Werkstatträume im Leuna-Bunker durch den Brandschutz, machte es notwendig, die Honorarkräfte häufiger als geplant für Umbaumaßnahmen einzusetzen (das Büro mußte zweimal wöchentlich in eine Computerwerkstatt umgebaut und anschließend wieder zurückgebaut werden).
3. Da die TN allesamt ihre raubkopierte Software installieren wollten (wir wollten ursprünglich keine Software bereitstellen), sahen wir uns gezwungen, ihnen legale und günstige Software zu besorgen. Die dafür notwendigen Mittel waren in der Planung nicht vorgesehen, mußten dann aber eingestellt werden. Als Software kam das Betriebssystem MS-DOS 5.0 und Windows 3.1 zum Einsatz. Drei der TN wollten (gegen Aufpreis) WINDOWS 95. Wir besorgten ihnen 3 legale Versionen zum Preis von jeweils 50 DM, die die TN selbst bezahlten.

So wurden folgende belegte Ausgaben für das Projekt getätigt:

2 HonorarmitarbeiterInnen für 6 Monate a 400,00 DM	4800,00 DM
3 Arbeitstische für die Computermontage a	344,52 DM
Werkzeuge für die Computermontage	59,68 DM
1 Referenzrechner für Testzwecke	1377,80 DM
Gebrauchtteile (Monitore, Festplatten, Hauptplatinen, Grafikkarten, CD-ROM Laufwerke etc.)	4543,71 DM
Kleinteile (Kabel, Schrauben)	0,00 DM
Verwaltungskosten (Telefon, Kopien, Porto etc.)	120,26 DM
Software (Betriebssystem)	454,00 DM
<b>Gesamt</b>	<b>11,699,97DM</b>

Die Einnahmen beliefen sich auf:

Zuschuß der Stadt Frankfurt	9.000,00 DM
Spenden	800,00 DM
TN Beiträge	1.350,00 DM
TN Softwarebeitrag	150,00 DM
Eigenmittel des Trägers (Kassenausgleich)	399,97 DM
<b>Gesamt</b>	<b>11,699,97 DM</b>

Einnahmen - Ausgaben = 0,00 DM

## E.) **Schlußbemerkungen**

Wir hatten uns von dem Projekt mehr erhofft. Besonders unser Ansatz, daß die TN offener sind für theoretische Themen, wenn es um ihren eigenen Belange geht, erwies sich als so nicht haltbar. Anzumerken ist dabei aber, daß nun nachdem das Projekt beendet ist, inzwischen 2/3 der TN mit ihrem Computer wieder im Jugendtreff waren, um sich das eine oder andere erklären zu lassen, bzw. sich beim Einbau helfen zu lassen.

Positiv ist festzuhalten, daß die in diesem Bereich eindeutige Dominanz der männlichen Nutzer, im Projekt teilweise relativiert werden konnte. Die Jungen haben, da sich alle kennen, erfahren, daß Mädchen genauso gut oder aber besser mit diesen Geräten umgehen können. Die Mädchen haben genauso wie die Jungen ihr Gefühl dafür, daß sie etwas können (auch technisch) verbessern können. Dies kommt in Gesprächen immer wieder zum Vorschein.

Leider, leider haben nur wenige Sachspenden von Firmen zu uns gefunden. Von den 17 angeschriebenen Frankfurter Firmen reagierten gerade 3. Eine Firma teilte uns mit, daß sie keine Spenden mehr herausgeben können, da so viele Anfragen kommen (COMMERZBANK). Eine zweite Firma wollte uns alte Computerteile verkaufen, zu einem Preis, der für uns zu hoch war (APPRENDIA). Die Firma REUTERS AG stellte uns als einzige Computer zur Verfügung (gegen Spendenbescheinigung). Mit einer so schlechten Resonanz hatten wir, nach allen Vorgesprächen, die wir mit FirmenmitarbeiterInnen geführt haben, nicht gerechnet.

Erfreulich war die Spendenbereitschaft aus dem privaten Sektor. Hier kamen Sachspenden für insgesamt 3 Computer zusammen, wobei auch nach dem Projektende noch Teile vorhanden sind. Diese dienen als Ersatzteillager für die Projektteilnehmer oder andere soziale Einrichtungen.

Das schwierigste Thema war und ist das Lernen.

Durch unsere Werbung, gerade bei den Jugendlichen, die mit dem traditionellen Bildungsbereich (Schule) Probleme haben, ist es uns gelungen, genau unsere Zielgruppe zu erreichen.

Die TN erfuhren, daß sich schulisches und außerschulisches Lernen unterscheidet, da es hier nicht um Noten, um Durchfallen und Sitzenbleiben geht. So konnte die Ablehnung von Bildung etwas gemildert werden. Allerdings nicht so stark, daß die TN sich auf einen kontinuierlichen Bildungsprozeß einlassen konnten. Zu groß war das Interesse am Endprodukt (siehe die Anmerkungen zur Methodik).

Wie die TN weiterhin mit unserem Bildungsangebot umgehen werden, bleibt offen. Anfragen von einem Teil der TN nach Angeboten (wie kann ich Musik am Computer bearbeiten..? Wie kommen die Bilder in den PC und wie kann ich sie bearbeiten ..?) läßt uns hoffen und weitermachen.

Wir danken der Stadt Frankfurt für die Unterstützung des Projektes, ohne die es hätte nie stattfinden können.