

Gemeinde Broderstorf

Informationsvorlage

IV/HAU/179/2022

öffentlich



Zusage für Stiftungsgelder der Peter Jensen Stiftung - Medienprojekt

<i>Organisationseinheit:</i> HBA/SG Sitzungsmanagement <i>Bearbeitung:</i> Sabine Beyer	<i>Datum</i> 15.11.2022
--	----------------------------

<i>Beratungsfolge</i>	<i>Geplante Sitzungstermine</i>	<i>Ö / N</i>
Ausschuss für Soziales, Kultur und Sport Broderstorf (Information)	30.11.2022	Ö
Gemeindevertretung Broderstorf (Information)	07.12.2022	Ö

Sachverhalt

siehe Anlage

Auswirkungen auf das Liegenschaftsamt:

keine

Finanzielle Auswirkungen

keine

Anlage/n

- 1 Microsoft Outlook - Memoformat (öffentlich)
- 2 Medienkonzept (öffentlich)

Sabine Beyer

Von: Bürgermeister Broderstorf
Gesendet: Montag, 14. November 2022 15:52
An: SG Sitzungsdienst; Wolfgang Harms
Betreff: Fwd: Eine erfreuliche Nachricht :-) Bitte als Informationsvorlage für den Sozialausschuss 30.11. und GV am 07.12.2022
Anlagen: image003.jpg; Medienkonzept.docx

Sehr geehrte Frau Beyer,

Könnten Sie bitte die Mail und die Anlage als Informationsvorlage für die beiden Sitzungen anlegen Danke für Ihre Mühe

Mit freundlichen Grüßen
Monika Elgeti
Bürgermeisterin

--

Gemeinde Broderstorf, Rostocker Chaussee 21, 18184 Broderstorf

Telefon: [038204/13370](tel:03820413370) -Mobil:[0172/1763973](tel:01721763973) Fax: [038204/718-50](tel:03820471850) - Web: www.amtcarbaek.de

Hinweis: Nähere Informationen zum Datenschutz finden Sie in den Aushängen und Auslegungen in der Amtsverwaltung und unter <http://www.amtcarbaek.de/datenschutz-66.html>. Weitere Fragen können in einem persönlichen Gespräch beantwortet werden

Anfang der weitergeleiteten Nachricht:

Von: Kathrin Rohde <jsa@aufdertenne.de>
Datum: 14. November 2022 um 09:28:34 MEZ
An: Bürgermeister Broderstorf <buergermeister.broderstorf@amtcarbaek.de>, Gemeinde Roggentin <roggentin@amtcarbaek.de>, "Wolfgang Harms (Gemeinde Broderstorf)" <harms.broderstorf@amtcarbaek.de>
Betreff: Eine erfreuliche Nachricht :-)

Sehr geehrte Frau Elgeti,
sehr geehrter Herr Holtz, sehr geehrter Herr Harms!

Heute möchte ich mich einmal mit einer erfreulichen Nachricht an Sie wenden. Ich hatte über den Verein Auf der Tenne die Möglichkeit für die Jugendclubs Stiftungsgelder zu beantragen. Ich habe im Vorfeld ein Medienprojekt geschrieben und dieses dann bei der Peter Jensen Stiftung vorgestellt. In dem Zuge habe ich für die Jugendclubs neue Computer und Tablets beantragt. Heute habe ich die Zusage für die Stiftungsgelder bekommen. Wir erhalten eine komplette Übernahme der Kosten. 😊
Somit erhalten beide Jugendclubs neue Geräte.

Ich freue mich sehr darüber und wollte Ihnen gerne mitteilen, dass wir eine tolle Stiftung gefunden haben, die die Jugendclubs hier unterstützt.
Anbei finden Sie auch das Medienkonzept.

Ich freue mich für die Kinder und Jugendlichen in den Clubs.

Mit freundlichen Grüßen

KATHRIN ROHDE

Jugendsozialarbeiterin

jsa@aufdertenne.de

038204 726742 (T)

0152 01411611 (M)

„Auf der Tenne“ e.V.

Pankelower Weg 13a

18196 Dummerstorf

www.aufdertenne.de

Vorstand:

Dr. Gabriele Palis

Amtsgericht Rostock

VR 527

Anerkannter Träger der freien Jugendhilfe, Mitglied im Paritätischen MV



Diese E-Mail wurde von AVG-Virenschutzsoftware auf Viren geprüft.

www.avg.com

1. Allgemeine Angaben zum Antragsteller/Träger der Maßnahme

Träger der Maßnahme Verein „Auf der Tenne“ e.V.
Anschrift/Tel.-Nr./E-Mail Pankelower Weg 13a, 18196 Dummerstorf, 038208 60634, jsa@aufdertenne.de

2. Ausgangssituation:

Das Amt Carbäk liegt im Landkreis Rostock in Mecklenburg-Vorpommern (Deutschland) und grenzt im Südwesten an die Hansestadt Rostock und im Nordosten an den Landkreis Vorpommern-Rügen.

Carbäk ist unterteilt in vier weitere Gemeinden mit dazugehörigen Ortsteilen. Dazu zählen auch Broderstorf, Thulendorf und Roggentin. Hier werden derzeit zwei aktive Jugendtreffs betrieben.

Beide Treffs weisen eine stetige Frequentierung von jungen Menschen sowie den Bedarf an Einzelfallarbeit auf. Dennoch sind die Besucherzahlen ausbaufähig.

Im Amt sind viele Vereinsstrukturen vorhanden: Sportverein SV Pastow mit Sportangeboten für Kinder und Jugendliche, Freiwillige Feuerwehren mit Jugendgruppen/ Kinderfeuerwehr, Freikirche mit Pfadfindern.

Über die letzten Jahre hat sich auch die Jugendarbeit positiv entwickelt, immer mehr Kinder und Jugendliche nehmen die Angebote der offenen Jugendarbeit wahr. Besonders erlebnis- und medienpädagogische Angebote werden gerne und viel angenommen. Ferienspiele und wechselnde Angebote in den Jugendclubs locken immer mehr Kinder und zum Teil auch Jugendliche.

Mit der langen Pause durch die Corona-Pandemie und der Zunahme von digitalen Medien (Handys, Tablets, Konsolen) entstand ein Einbruch in den Besucherzahlen. Kinder und Jugendliche suchten sich andere Orte für die Freizeitgestaltung. Erst in jüngster Zeit werden Jugendclubs wieder attraktiv für jüngere Kinder, da diese sich noch andere gemeinschaftliche Aktivitäten suchen. Problematisch bleibt die Zahl der jugendlichen Besucher, da diese sich in der neuen Medienwelt bewegen und dort ihre Orte gefunden haben. Zudem fehlt nach wie vor die Möglichkeit in den Treffs, mit digitalen Medien zu arbeiten, weil diese nicht nach dem modernen Standard ausgestattet sind.

3. Unsere Vision:

Die Digitalisierung hält nicht nur „Einzug“ in unser Leben, sie ist allgegenwärtig und nicht mehr wegzudenken. Unsere Kinder wachsen in dieser Welt auf. Künstliche Intelligenz und eigenständig agierende Computersysteme sind oder werden in den kommenden Jahren eine Normalität darstellen. Träume und Pläne für Autos, die von alleine fahren, Menschen die immer und überall vernetzt sind, sind bereits jetzt schon ein großer Teil unserer Realität. Daraus resultieren viele neue Berufe und Betätigungsfelder, von denen man nie zu träumen gewagt hätte.

Welche Möglichkeiten diese Digitale Welt zu einem Alptraum werden lassen, hängt auch davon ab, wie wir unseren Kindern und später unsere Kinder uns den Umgang mit diesen unerschöpflichen Möglichkeiten vermitteln.

4. Was uns motiviert:

WhatsApp, Facebook, Twitter und Co. sind längst Standards des modernen Lebens. Kaum ein Kind, ein Jugendlicher hat kein Smartphone, Tablet und Co. Dazu haben sie unzählige Apps, Spiele und Widgets mit denen sie oft ihren Eltern digital immer eine Nasenlänge voraus sind. Sie sind täglich im digitalen Netz aktiv um Wissen zu vermitteln, Kultur zu verbreiten oder zu nutzen, zu kommunizieren, Gemeinschaften zu bilden und informiert zu sein. Fast überall, drahtlos und preiswert. Das sind die Datennetze, die uns verbinden.

Unsere Smartphones sind Hochleistungscomputer, Kamera, Kommunikationsmittel etc. für die Hosentasche. Sie verbinden uns mit der ganzen Welt, machen uns das Leben leichter. Wie ganz nebenbei teilen wir unsere Daten mit Fremden, um kostenlose Apps zu nutzen oder trendige Newsletter zu bekommen. Die schöne neue Welt ist eben nicht nur schön. Viele Computerunternehmen sammeln Daten, analysieren das Verhalten der Menschen und optimieren kontinuierlich ihre Geschäftsmodelle, damit gezielt Werbung bei den Endverbrauchern ankommt. So sieht der eine eben viel Werbung für tolle Schuhe, während der andere das neueste Werkzeug oder den neuesten Kinofilm beworben bekommt.

Im „echten Leben“ suchen wir unsere Privatsphäre, wollen keine Fremden in unser zu Hause lassen. Finden es nicht so toll, wenn im Restaurant der Nachbartisch so dicht steht, dass jeder unser Essen begutachten kann. Virtuell haben wir diese Privatsphäre aber ganz freiwillig aufgegeben. Wir „posten“ unser Essen, teilen wo wir gerade mit wem sind und zeigen jedem, wie toll wir zu einem Lied tanzen können. Wir und auch unsere Kinder müssen verstehen lernen, dass wir schon heute unsere digitale Zukunft unveränderlich beeinflussen.

Zudem werden diese „neuen Medien“ oft von anderen Gruppen jenseits des Rechtsstaates gezielt eingesetzt, um Meinungen zu bilden oder Informationen zu manipulieren.

Auch die offene Jugendarbeit hat in dieser Zeit die Verantwortung, zu motivieren und neue Kompetenzen zu vermitteln. Kinder und Jugendliche brauchen die Möglichkeit, den Umgang mit der digitalen Welt zu erlernen, Vorteile zu nutzen aber auch die Risiken zu erkennen und zu verhindern. Nur so können sich junge Erwachsene sicher und kritisch in der digitalen Welt bewegen und Verantwortung für sich und andere übernehmen.

5. Unsere Idee:

In der Medien-Pädagogik geht es nicht allein um die Befähigung digitale Endgeräte bedienen zu können. Vielmehr geht es um den richtigen Einsatz und um einen verantwortungsvollen und kritischen Umgang. Durch den rasanten Zuwachs an neuen Medien und der fast sprunghaften Entwicklung immer neuer Möglichkeiten haben auch oft die Eltern den kritischen und verantwortungsvollen Umgang nie selbst erlernt. Daher möchten wir auch in den Jugendtreffs den Kindern und Jugendlichen den Umgang mit der digitalen Welt begleitend erklären, unterstützend und auch aufklärend ermöglichen.

A. Perspektiven:

- Kinder und Jugendliche benötigen ein bestimmtes Basiswissen für mediale Errungenschaften unserer Zeit, um eine kritische Auseinandersetzung anstreben zu können.
- Kinder und Jugendliche sollen Regeln und Normen nicht einfach übernehmen, sondern hinterfragen.

- Einsicht in verantwortungsvolles Handeln entwickeln, um zukünftig das Internet und Co. als mitgestaltender User, mehr denkend als nur handelnd, zu nutzen.
- Kinder und Jugendliche müssen lernen, das Netz nicht nur für die Befriedigung von Interessenslagen zu nutzen, sondern das Netz für ihren Alltag wirksam zu nutzen.
- Kinder und Jugendliche müssen stets den Wahrheitsgehalt von Aussagen im Netz kritisch hinterfragen (können)

B. Unsere Lernfelder und Inhalte:

Was ist ein Browser? Was ist eine Fire Wall? Welche Schreibprogramme kann ich für die Hausaufgaben benutzen? Welche Suchmaschinen gibt es etc. Neben den allgemeinen Grundlagen für die Nutzung von Computern und Tablets wollen wir besonders die Sicherheit im Internet thematisieren. Hierzu haben wir einige Hauptlernfelder herausgesucht, die den Kindern und Jugendlichen einen gesicherten Umgang ermöglichen sollen.

- *Medien-Pädagogik Teilhabe:*

Nicht jeder Schüler hat einen privaten Zugang zu Smartphone, Tablet oder PC. Manche Schüler haben daheim keinen Zugang zum Internet. Dadurch kann es passieren, dass z.B. Hausaufgaben für die Schule nicht erledigt werden können, da in den Schulen oft mit ItsLearning oder der AntonApp gearbeitet wird. Auch gibt es immer wieder Probleme bei der beruflichen Orientierung. Während immer mehr Ausbildungsangebote mediengestützt sind, werden oft Jugendliche ohne technische Möglichkeiten ausgegrenzt und es fällt ihnen schwerer sich zu orientieren und zu informieren.

Auch kommt es durch den fehlenden Zugang zu Medien oft zur sozialen Ausgrenzung. Immer häufiger treffen sich die FreundInnen in digitalen Welten um sich auszutauschen, zu kommunizieren oder sich zu verabreden. Um diesen Kindern und Jugendlichen diese Teilhabe zu ermöglichen, möchten wir ihnen den Zugang zu digitalen Medien über die Nutzung von Tablets und PC's ermöglichen.

- *Digitale Sicherheit:*

Apps, Soziale Netzwerke (Facebook, Instagram, TikTok und Co.) die Teilnahme an Gewinnspielen – diese Angebote scheinen im Internet kostenlos und allzeit nutzbar zu sein. Leider muss man hier aber immer seine persönlichen Daten hinterlassen. Geburtsdaten, Wohnort und vor allem E-Mail-Adressen und die Kenntnis über persönliche Vorlieben sind besonders für werbetreibende Firmen und Adresshändler interessant.

Besonders Kinder und Jugendliche verraten im Netz viel über sich. Durch die Angabe ihres Namens, ihres Alters, ihrer Hobbys und mehr kommt es oft zu unerwünschter Werbung. Immer wieder treten aber auch Fälle auf, in denen Erwachsene mit pädophilen Neigungen versuchen, Kontakt zu den Jungen oder Mädchen aufzunehmen.

Meist werden aber Daten unwissentlich preisgegeben. Messenger-Dienste wie WhatsApp funktionieren oft nur, wenn sie ständig die Kontakte mit den Daten aus dem Adressbuch abgleichen. Besonders die beliebten Spiele-Apps – greifen schon während der Installation auf Daten zu, die für das Funktionieren nicht notwendig sind.

Instagram, TikTok oder Facebook leben davon, dass die Nutzer möglichst viel aus ihrem privaten Leben preisgeben. So werden echte Namen, Fotos von sich und Freunden, die eigene Schule, tolle Erlebnisse oder ähnliches von ihren Usern bereitwillig online gestellt und geteilt. Selbst ein sorgfältig angelegtes Profil lässt anhand der Daten Rückschlüsse auf die postende Person ziehen.

Hinzu kommt ein digitales Recht am eigenen Bild. „Auch im Internet darf man nicht klauen!“ Bilder sind oft einfach kopiert und weiter geteilt. Wem aber gehört dieses Bild? Darf ich das so einfach?

Wir wollen den Kindern und Jugendlichen aufzeigen, welche Verhaltensweisen im Netz richtig oder falsch sind. Welche Folgen bestimmte Äußerungen oder Taten im Netz haben können und welche Wechselwirkungen bestehen. Hinzu kommt immer wieder das Thema Cybermobbing und die Gefahr von Grooming. Wie kann ich mich und andere schützen und was kann ich tun, wenn ich selbst betroffen bin oder jemanden kenne, dem so etwas widerfährt.

- *Digitaler Handel, Waren in Internet kaufen:*

Vertrags- und Abofallen

Diese Fallen warten überall und unter Umständen stimmt man einem kostspieligen Abonnement oder einer überteuerten Dienstleistung zu. Dies passiert oft schnell und einfach. Tolle Preise bei Gewinnspielen, Tests und Rätsel, Hilfe bei Referaten, Warenproben zum Testen oder ein Versprechen für Gutscheine für den Lieblingsshop – einfach persönliche Daten eintragen und den AGBs zustimmen. Das geht einfach und schnell. Leider sind diese kurzen Klicks oft sehr kostspielig. Zahlt man die Rechnung nicht, erhält man schnell Mahnungen und Drohungen. Auch Spam-Mails und deren Anhänge können als Köder für solche Kostenfallen dienen. Gerade Kinder und Jugendliche übersehen dabei die Hinweise auf Kosten und Folgen.

Versteckte Kosten in Spielen

Ein beliebtes Geschäftsmodell für digitale Spiele heißt Free to Play. Über einen Browser aufgerufene Spiele sind in der Regel erst einmal kostenfrei. Aber, durch Zusatzkäufe (In App Kosten) können hier weitere Kosten entstehen. Meist sind diese wichtig, um im Spiel weiterzukommen oder Werbung zu entfernen. Und klar: Sind die ersten Level mit Spaß gespielt, möchten Kinder und Jugendliche weiterkommen, und das möglichst schnell.

Zudem gibt es immer mehr Spiele-Apps, die auch mit Abonnements arbeiten. Hier ist besondere Vorsicht geboten, denn oft sollen dann 5 EUR oder mehr pro Monat bezahlt werden. Und viele wissen gar nicht so recht, was der Begriff "Abonnement" bedeutet.

Um die Kinder und Jugendlichen hierfür zu sensibilisieren, möchten wir mit ihnen die Vorteile aber auch Gefahren des Internets thematisieren.

- *Gewalt im Internet:*

Gewalt begegnet uns nicht nur im realen Leben. Auch im Internet gibt es immer mehr Seiten und Spiele etc. mit gewalthaltigen Inhalten.

So finden sich zum Beispiel brutale Videos bei YouTube. Auch bei "YouTube Kids" gab es in der jüngsten Vergangenheit immer wieder Vorfälle, bei denen in beliebte Kinderfilme teilweise nicht-kindgerechte Szenen eingebettet waren.

Auch die Verbreitung grausamer Videos, die ein/e Freund/in oder Bekannter über einen Messenger wie WhatsApp verschickt, nehmen immer mehr zu. So kursieren beispielsweise Handyvideos, für die Prügeleien extra angebahnt werden, um sie zu filmen und zu veröffentlichen, das sogenannte "Happy slapping".

Hinzu kommen Horror- und heftige Actionfilme bei beliebten Streaming Diensten,

gewaltsame Computerspiele und drastische Bilder oder Filme auf Nachrichtenseiten. Auch Meldungen von seriösen Nachrichten- oder Zeitungsseiten sind nicht immer für Kinderaugen geeignet und können oft verstörend auf Kinder wirken.

Es scheint, als gehören gewalttätige Handlungen schon zum Alltag vieler Kinder und Jugendlicher.

In der Schule werden sie zum Beispiel Zeuge von Mobbing oder Handgreiflichkeiten auf dem Schulhof. In den Hofpausen werden Kampfszenen, gewalttätige Computerspiele oder Zombifilme nachgestellt. In der Freizeit werden Spiele mit hoher Altersfreigabe gespielt oder bei den großen Geschwistern zugeguckt.

Immer deutlicher wird, dass Kinder und Jugendliche schon früh zwischen realer und inszenierter Gewalt unterscheiden können. Nichts macht Kindern und Jugendlichen aber so viel Angst wie die reale. Und je realistischer eine grausame Szene in einem Film oder einem Spiel von einem jungen Menschen wahrgenommen wird, desto größer kann die Verunsicherung sein.

Unsere Aufgabe ist es, Kinder und Jugendliche für diese zu sensibilisieren und sie davor zu schützen. Daher ist es uns besonders wichtig, dass sie in ihrer Freizeit an Alternativen herangeführt werden. Aber auch der klare Austausch und das offene Ohr bei Ängsten ist ein wichtiger Punkt, den wir uns zur Aufgabe machen möchten.

- *Mobbing, Cybermobbing, Hate Speech – Herabsetzung im Internet*

Ein besonders wichtiges Thema ist und bleibt Mobbing. Dies kann man nicht mehr nur einfach mit Hänseleien abtun. Es ist nicht einfach nur ein Streit, ein ärgern. Oftmals beginnt es mit Kleinigkeiten. Eine Beleidigung hier, ein kurzer Spott da oder einfach nur das Betonen einer Andersartigkeit. Schnell steigern sich die Vorfälle, es werden nicht nur Kleinigkeiten, sondern Angriffe und oft – im Schutz der Gruppe – von anderen unterstützt. Und das über einen längeren Zeitraum hinweg.

Beim Cybermobbing verschieben sind diese Angriffe ins Internet. Kinder oder Jugendliche werden hier von anderen beleidigt, herabgesetzt oder ausgeschlossen. Mobbing im Internet wird dies auch genannt. Die Vorfälle ereignen sich meist über Messengerdienste, wie WhatsApp oder über soziale Netzwerke, wie Instagram oder Facebook. Das macht diese Art des Mobbings besonders schlimm. Durch die stetige Erreichbarkeit und der Zunahme an sozialen Netzwerken sind die Opfer oft besonders betroffen. Sie können sich den Angriffen oft nicht einfach entziehen, weil sie durch die Apps und Dienste die Beleidigungen und Herabsetzungen mit nach Hause nehmen. Sie lernen, wie schnell sich Beleidigungen im Internet verbreiten und wie die Täter oft noch von anderen angespornt werden, um alles noch schlimmer zu machen. Zudem entsteht ein großer Druck, da Cybermobbing oft anonym ausgeführt wird und ein Täter gar nicht fassbar ist. Sie sind den Schikanen nahezu schutzlos ausgeliefert. Die hieraus resultierende Hilflosigkeit können Kinder und Jugendliche nur sehr schwer aushalten. Meist werden die Eltern oder andere Helfende erst aufmerksam, wenn sich der oder die Betroffene äußert oder andere Anzeichen, wie z.B. sozialer Rückzug, Aggressivität, Schlafstörungen etc. zeigen.

Ein weiteres Problem ist die immer weiter verbreitete "Hate Speech" (Hassrede). Mit dieser Sprache im Internet werden vor allem Personengruppen bewusst angegriffen und beleidigt. Dabei ist es egal, ob eine einzelne Person oder auch eine Gruppe angegriffen wird, wenn diese bestimmten Gruppen zugeordnet werden können. Betroffen sind meist Personen aufgrund ihrer Religion, ihrer sexuellen Orientierung, ihres Geschlechts, ihrer Herkunft oder Hautfarbe, die zu Zielen von Hate Speech werden. Die Äußerungen sind

dann oft massiv abwertend, aggressiv und menschenverachtend. Zum Teil wird auch zu Gewalttaten aufgerufen.

Kinder und Jugendliche sollten daher besonders geschützt werden. Sie können durch schlechte Erfahrungen verunsichert oder verängstigt sein. Cybermobbing und Hate Speech gehen im Internet oft Hand in Hand. Uns ist es wichtig, in diesen Fällen aufklärend und unterstützend zur Seite zu stehen. Warnsignale erkennen und Hilfe anbieten zählt für uns dazu. Aber auch der Kontakt zu Eltern oder externen Hilfsangeboten ist ein wichtiger Aspekt, den wir in unsere Arbeit einbinden wollen.

6. Zielgruppe/n

Bei den Teilnehmer/innen handelt es sich überwiegend um Kinder und Jugendliche aus dem ländlichen Raum. Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 21 Jahren nutzen regelmäßig die Angebote der Jugendtreffs. Die Mehrzahl der Teilnehmer/innen kommt aus sozial schwachen Familien.

7. Wie wollen wir unsere Ziele umsetzen:

Geplant ist zum einen der tägliche unterstützende Gebrauch der Endgeräte in den Jugendtreffs. Die Kinder und Jugendlichen erhalten den Zugang zu den Geräten und können so den Umgang mit neuen Medien erlernen. Zusätzlich stehen ihnen die pädagogischen Mitarbeiterinnen immer beratend und unterstützend zur Seite. Es werden Hilfestellungen gegeben, Beratungsgespräche geführt und kleine Kurse zum Erlernen der neuen Medien angeboten.

8. Was benötigt wird:

Für die Umsetzung unseres Medienkonzeptes benötigen wir in den Jugendtreffs die nötigen Endgeräte. Derzeit sind die genutzten Geräte veraltet. Sie können nicht fachgerecht genutzt werden. Ein WLAN-Anschluss ist in beiden Jugendtreffs vorhanden.

Wir würden den Kindern und Jugendlichen gerne jeweils zwei Computerarbeitsplätze mit PC, Monitor, Tastatur, Maus und Lautsprechern oder Kopfhörern anbieten. Ein zusätzlicher Drucker für das Ausdrucken von Hausaufgaben oder Bewerbungen wäre ebenfalls hilfreich.

Um den sicheren Umgang mit Tablets zu erlernen, wäre es für wünschenswert, wenn auch hier jeweils zwei – drei Endgeräte für jeden Jugendtreff zugänglich wären.