Zocken, Kochen und Talkrunden im Checkpoint 2.0

Der Jugendtreff greift in Zeiten der Corona-Pandemie auf das Internets zurück und bietet sein Angebot online an

Von Carolin Meffert

Iserlohn. Spätestens seit die Schulen aufgrund des Coronavirus geschlossen wurden, war auch den Mitarbeitern des Jugendtreffs „Checkpoint" klar, dass sie auch für die eigene Jugendarbeit vorübergehend andere Wege einschlagen müssen. Die Veranstaltungen sind aufgrund der Verordnungen auch im Checkpoint bis zum 19. April ausgesetzt. Verzichten müssen die Jugendlichen auf das vielfältige Angebot des Jugendtreffs jedoch nicht, denn mit Hilfe des Internets hat das Team, bestehend aus zwölf festen Mitarbeitern und weiteren zehn Ehrenamtlichen, einen digitalen Treffpunkt geschaffen. Dem Checkpoint-Team gelingt es so, mit Hilfe der digitalen Medien, die freie Zeit der Kinder und Jugendlichen auch in der Krisenzeit mitzugestalten.

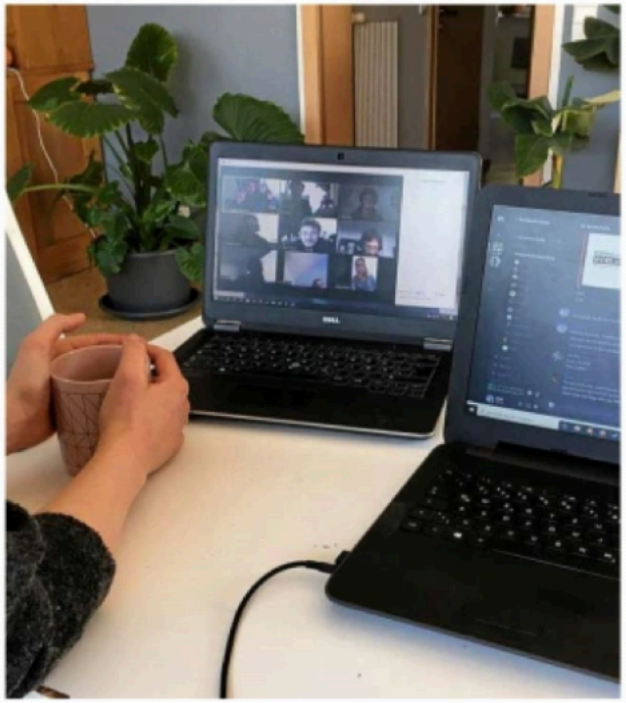
Das Checkpoint hat einen Discordserver eingerichtet

Dafür haben die Mitarbeiter einen sogenannten „Discordserver" eingerichtet. „Der Discordserver ist eine Sprachplattform, wo man zusammen und ähnlich wie bei Skype miteinander ins Gespräch kommen kann", erklärt Julian Bahr. Neben gemeinsamen Zocken, Quiz-Spielen, Kochaktionen und Talkrunden gibt es auch in der digitalen Version des Checkpoints einiges zu erleben. Zugang zum virtuellen Jugendtreff bekommen die Jugendlichen entweder über den Webbrowser auf dem Computer oder über die App auf dem Smartphone.

Und dann ist das Prinzip ziemlich simpel. In den einzelnen Chatrooms sind die Jugendlichen per Sprachchat miteinander verbunden und können ins Gespräch kommen. Zudem können die Workshopleiter mit der Livestream-Option auf der Discord-Plattform den eigenen Computerbildschirm für die Teilnehmer sichtbar machen, oder sich selbst mit der Webcam dazuschalten.

Die vergangene Woche nutzten die Mitarbeiter dazu, die technischen Möglichkeiten auszuprobieren. „Zudem schauen wir, welche Angebote gut laufen, und welche weniger von den Jugendlichen wahrgenommen werden", ergänzt Julian Bahr.

An einem Nachmittag stand ein „Kahoot-Quiz" auf dem Plan. Anne Bahr ist an diesem Nachmittag die Quizmasterin. Kahoot ist eine Plattform, auf der eigene Quizze erstellt werden können. 50 Fragen rund um die Themen Natur, Geografie und Deutschland hat sich Anne Bahr für diesen Nachmittag einfallen lassen. Mit einem Zugangscode treten die Teilnehmer dem Quiz bei. Im eigenen Webbrowser können die Spieler eine von vier Antwortmöglichkeiten anklicken und sehen direkt, ob sie richtig oder falsch liegen.



Mit Webcam und Livestream können die Mitarbeiter des Checkpoints ihre Spielangebote und Workshops auch online anbieten. FOTO: PRIVAT

Angelehnt an das sonst wöchentlich stattfindende Angebot Checkpoint Gaming, bei dem die Jugendlichen gemeinsam Videospiele spielen können, verlagert sich auch das Zocken auf die Online-Plattform. Ähnlich wie beim Quiz können die Spieler via Livestream die Spiele zusammen spielen oder dem anderen dabei einfach nur zuschauen. So gelingt auch das gemeinsame Zeitverbringen mit den Leuten, die man sonst regelmäßig im Checkpoint antrifft – zumindest in der virtuellen Welt.

Bei den Teilnehmern besteht hoher Redebedarf

Auch die Talkrunden werden von den Jugendlichen sehr gut angenommen. Dort bekommen die Jugendlichen eine Möglichkeit, sich auszutauschen, und über ihre Gedanken und Gefühle in der aktuellen Situation zu sprechen. „Wir merken auf jeden Fall den hohen Redebedarf der Teilnehmer", sagt Julian Bahr.

Mittlerweile sind rund 80 Teilnehmer auf der Plattform angemeldet. Die Resonanz ist für die Mitarbeiter sehr erfreulich. „Uns freut es sehr, dass die Nutzung immer mehr selbstständig von Seiten der Kids und Jugendlichen kommt, insbesondere die Chats werden reichlich gefüllt mit Inhalten", so Julian Bahr.

Der Plan ist es mit der Frequenz der Angebote ab dieser Woche noch anzusteigen, sodass von Seiten der Mitarbeiter circa drei bis vier Angebote am Tag gemacht werden können.