

# TAMAGOTCHI

Seit 2005 verfügt Tamagotchi über 6 PCs. Jugendliche aus dem Quartier und auch von ausserhalb können während der Woche zwischen 12.00 und 13.30 Uhr, abends zwischen 16.30 und 18.30 Uhr und mittwochs bzw. samstags zwischen 14.00 und 18.00 Uhr vorbeischaun. Das sind insgesamt 22 Stunden pro Woche. Die Öffnungszeiten richten sich nach dem Stundenplan der in der Nähe liegenden Montbrillant-Schule. Jährlich unterzeichnen 250 bis 300 Jugendliche die Tamagotchi-Charta. Im Durchschnitt sind rund 20 Jugendliche täglich im Tamagotchi anzutreffen. Zirka 900 Schülerinnen und Schüler besuchen gegenwärtig die Montbrillant-Schule und wohnen zumeist im Quartier. Über die Jahre sind die Räumlichkeiten von Tamagotchi zu einem fixen Bezugspunkt im Alltag der Jugendlichen geworden. Sie fühlen sich wie zuhause. Es ist für sie ein Ort des Vertrauens.

Folgendes sind die wichtigsten Ziele des Begegnungsortes:

- zuhören, sich austauschen und sich treffen und so einen geografischen und sozialen Bezugspunkt für die Jugendlichen im Quartier schaffen,
- gratis Internetzugang für Jugendliche, die zuhause keinen PC haben: Gleichstellung der Bewohnerinnen und Bewohner des Quartiers,
- Einführung in spezifische Softwareprogramme, um Kreativität und Ausdruck zu fördern,
- zusammen mit den Jugendlichen verschiedene Internetsites besuchen, kritischen Geist wecken und lernen, Informationen mit der nötigen Distanz zu sehen,
- langfristige Beziehung mit den Jugendlichen aufbauen,
- Teilnahme an anderen Aktivitäten des Vereins fördern: Sommer-Surf-Lager, Skilager, Hip-Hop-Festival, Tanzworkshop, usw.

Tamagotchi benutzt das offene Betriebssystem «Ubuntu». Die Kinder und Jugendlichen haben sich rasch mit der Software vertraut gemacht.

Für Jugendliche werden verschiedene Informatik-Workshops angeboten: z.B. Aufbau einer Website, Video-, Fotomontage, Webradio, Intergenerationen-Workshop (2010 noch unter Windows).

Wir erhalten regelmässig Anfragen von Studierenden, die am Projekt interessiert sind und den Tamagotchi-Ansatz als Forschungsthema nehmen. Hier einige konkrete Beispiele.

1 "Mini interviews autour du web social" Daniela Palumbo

[http://asce10dp.blogspot.com/2010\\_04\\_01\\_archive.html](http://asce10dp.blogspot.com/2010_04_01_archive.html)

2 "Comment les jeux vidéo stimulent-ils l'individu?" Lison Boymondhttp: Rencontre avec des adolescents de l'arcade Tamagotchi" Haute Ecole de Travail Social, 2010

[www.preenbulle.ch/files/Comment\\_les\\_jeux\\_vid\\_o\\_stimulent-ils\\_l\\_individu\\_lison\\_boymond\\_2010.pdf](http://www.preenbulle.ch/files/Comment_les_jeux_vid_o_stimulent-ils_l_individu_lison_boymond_2010.pdf)

3 "L'accompagnement des jeunes sur internet, un enjeu majeur pour les éducateurs" Alain Rihs

<http://www.saralain.info/blog/public/MFE-AlainR.pdf>

Workshop unabhängiges Kino (im Tamagotchi, 2012)

## ***Das Projekt „Workshop unabhängiges Kino“***

Das Projekt „Workshop unabhängiges Kino“ soll das Kino als Ausdrucksform demokratisieren. Die neuen Technologien sollen dabei die Kapazitäten kleiner Strukturen und öffentlicher Räume erweitern. In der multidisziplinären Woche vom März 2012 konnten die Jugendlichen die Welt des Kinos und der unabhängigen Filmwelt auf praktische Weise entdecken.

Sieben Schüler haben am Workshop teilgenommen. Gedreht wurde im Tamagotchi und im nahegelegenen Park „Crockettes“.

Das Ziel des Workshops war es, dass die Teilnehmenden einen Kurzfilm drehen. Das an Kursen, Diskussionen und Übungen angeeignete Wissen diente dabei als Grundlage.

Der Kurs war so aufgebaut, dass die Schülerinnen und Schüler in kreativer Weise, eigenständig und unabhängig von der Theorie in die Praxis wechseln konnten:

Story, Storyboard, Dreh (Konzept, Ton, Aufnahme, Dekor, Licht, Darsteller, Montage, Export).

Mobiltelefone oder Fotoapparate und Gratissoftware für die Montage wurden eingesetzt. Die Schülerinnen und Schüler können die erworbenen Kompetenzen dank dieses einfach verfügbaren Materials selbstständig einsetzen.

Am Ende des Workshops wurde ein Kurzfilm realisiert, und zwar eine Parodie auf Harry Potter:

- Szenario anhand eines Brainstormings entwickeln (zwei Jugendliche)
- Dreh für den nächsten Tag vorbereiten
- Dekor und Kostüme auswählen
- Drehort erkundigen (im alten Keller von Tamagotchi)
- Dreh, Montage und Realisierung

Dieser Workshop hat es den Jugendlichen erlaubt, sich mit der Welt und der Sprache des Kinos sowie den Technologien des digitalen Kinos vertraut zu machen.

## ***Workshop "Les Grottes en 3D" (April 2013 im Tamagotchi)***

Der Workshop führt die teilnehmenden Jugendlichen in die Welt der 3D-Modelle ein. Ausgangspunkt bildet der Bau von Modellen von verschiedenen Orten des Quartiers „Grottes“.

Das Ziel ist es, die Jugendlichen und ihr Quartier stärker aneinander zu binden. Der Workshop setzt dabei auf Teamarbeit – Organisation, Drehorte, Fotografie und Modellierung – indem er die Räume des Quartiers, Formen, Reliefs und verschiedene Quartierecken einbezieht.

Gearbeitet wurde mit einem Fotoapparat und der Software 3D Google SketchUp.

Die Filmarbeit ist auch ein wichtiges Zeitzeugnis für das Quartier. Gleichzeitig nehmen die Jugendlichen diese öffentlichen Räume, die heute zu Verschwinden drohen, bewusster wahr und

leisten eine Art Widerstand. Das ganze Quartier wehrt sich gegen die geplanten Veränderungen zum Ausbau des Bahnhofs Cornavin.

Workshop-Übersicht:

- Grundlagen der Modellierung 3D auf Sketchup
- Aufgabenmanagement
- Fotos von ausgewählten Fassaden und Oberflächen von Gebäuden
- Bau der Modelle 3D

## ***Fazit***

Die Informatik bringt Menschen zusammen. Das ist zwar kein Endziel an sich, aber eine Möglichkeit, die zwischenmenschlichen Beziehungen im Quartier zu stärken. Es ist nicht so, dass sich die Schülerinnen und Schüler nur mit einem modernen Tool – hier ist es die Informatik – für ein Thema interessieren: Sie wollen vielmehr einen Sinn dahinter sehen, und es muss ihnen etwas bringen.