



- Thema** > Erhebung und Vergleich zum Gameverhalten Jugendlicher
- Aufgabe** > Wo steht die Klasse im schweizerischen Vergleich?
(Befragung von 12- bis 19-Jährigen, James-Studie 2016)
- Kompetenzen**
 - > Die Schülerinnen und Schüler kennen das geschlechtsspezifische Gameverhalten.
 - > Sie können einschätzen und erkennen, wo die Klasse im Vergleich zum schweizerischen Durchschnitt steht.
 - > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.2.2.a
- Ablauf**
 - > Fragebogen projizieren und mittels folgendem Vorgehen die Frage beantworten sowie das Resultat eintragen:
 1. Zuerst den Prozentsatz der eigenen Klasse pro Geschlecht schätzen lassen (die meistgenannte Prozentzahl eintragen).
 2. Klasse befragen, Anzahl eintragen und effektiven Prozentsatz ausrechnen.
 3. Klasse schätzen lassen, was wohl der schweizerische Durchschnitt in Prozent sein könnte (die meistgenannte Prozentzahl eintragen).
 4. Die effektive Prozentzahl des schweizerischen Durchschnitts eintragen (siehe unten).
 - > Kurzdiskussion zum Resultat anhand der Reflexionsfragen (siehe unten)
- Zeitbedarf** > 15 Minuten
- Material** > Projektionsvorlage «Vergleich» (Seite 2)

Frage

	CH-Durchschnitt	
	♀	♂
Wer spielt regelmässig Videogames? (mehrmals pro Woche)	12 %	64 %

Quelle: JAMES-Studie 2016

- Reflexionsfragen**
 - > Wo stehen wir im Vergleich zum CH-Durchschnitt? Gibt es grosse Unterschiede?
 - > Jungs gamen in der Regel viel häufiger als Mädchen. Sind sie deshalb auch risikofreudiger? Trifft dies auch für unsere Klasse zu? Was meinen die Jungs dazu und was die Mädchen?



Projektionsvorlage

Wo stehen wir im schweizerischen Vergleich?

Klassenzusammensetzung und Grösse: ♀ Anzahl: = 100% Mädchen ♂ Anzahl: = 100% Jungs

	♀	♂
Wie viele Mädchen und wie viele Jungs spielen regelmässig (mehrmals pro Woche) Videogames?		
1. Schätzung Klasse => % => %
2. Klasse effektiv => % => %
3. Schätzung schweizweit % %
4. schweizweit effektiv % %