



Gamen I



Kompetenzen

- > ERG.5.2
- > Selbstreflexion
- > Dialog und Kooperation
- > Aufgaben / Probleme lösen



Lernziele

Die Schüler*innen reflektieren das geschlechtsspezifische Gameverhalten. Die Schüler*innen wissen, wie sie und die Klasse im Vergleich zum schweizerischen Durchschnitt stehen.



Zeitbedarf

ca. 1 Lektion à 45 Minuten



Ablauf

Umfrage
10'

**Arbeitsblatt
austeilen**

Auftrag

- > Arbeitsblatt bearbeiten.
- > Zusammenarbeit mit der/dem nebenan Sitzenden.



AB Ge 5 | 4

Umfrage in der Klasse:

- > Wer spielt regelmässig Spiele? (Videospiele auf der Konsole, auf dem Handy)
- > Antworten auf dem Arbeitsblatt sammeln.
- > Ergebnisse diskutieren. Welche Häufigkeit zeigt sich?

Umfrage

Aktuelle Werte Schweiz: JAMES-Studie
www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Ergebnisbericht_JAMES_2018.pdf
(CH-Durchschnitt ♀ 11 % ♂ 66 %)

**Ausschnitte zu
Gamern**
25'

**Filmausschnitte
abspielen**

Gamen als Laie kennenlernen:

www.youtube.com/watch?v=jTHfxtyvo2Y
(Minute 11 bis 14) (Dauer 30:11 Minuten)

e-Sports:

www.youtube.com/watch?v=e_hnbH6Dt-g
(Minute 0–15) (Dauer 49:36 Minuten)

**Gamesucht «Extreme»:**

www.youtube.com/watch?v=_C9KLFqIQx0

(ganzes Video) (Dauer 15:11 Minuten)

Je nach Interesse der Lernenden kann der Fokus unterschiedlich gesetzt werden.

Abschluss
10'



Moderation

Klassendiskussion zu folgenden Fragen:

- > Jungen gamen in der Regel viel häufiger als Mädchen. Was sagt dies über den männlichen Charakter aus?
- > Trifft diese Regelmässigkeit auch für unsere Klasse zu?
- > Inwiefern wird von Gamer*innen der Gameinhalt auf die Realität übertragen?
- > Kannst du daraus auch etwas über ihr Verhalten im Strassenverkehr schliessen?
- > Spielt es eine Rolle, was für ein Spiel man spielt? Im Bezug auf das Risikoverhalten.
- > Wie unterscheiden sich die Meinungen von Mädchen und Jungen?
- > Wie unterscheidet sich Gamesucht von Internetsucht?
- > Gibt es bei der Internetsucht Unterschiede der Geschlechterverteilung?
Internetsucht beinhaltet auch soziale Medien.

**Material, Links**

Internetrecherche: «JAMES-Studie Gamem», «Gamesucht», «Gamer», «e-sports»
Link JAMES-Studie:

«JAMES-Studie Gamem», «Gamesucht», «Gamer», «e-sports»
www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienspsychologie/james/2018/Ergebnisbericht_JAMES_2018.pdf

Notwendige Ausrüstung:

Präsentationsfläche für Filmausschnitt

Arbeitsblatt für die Auswertungen (AB Ge 5 | 4)



Differenzierungsmöglichkeit

Filmausschnitt kann mit einem Arbeitsblatt unterstützt werden.

Anmerkungen

Bei jüngeren Klassen empfiehlt es sich, ein Beispiel für Prozentzahlen aus der Klasse durchzurechnen, damit die Schüler*innen wissen wie sie vorgehen müssen.

(Quelle: JAMES-Studie 2016, Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften)

Falls die Diskussionsrunde schnell beendet ist, kann man die Klasse die Resultate der James-Studie sichten lassen. Falls nicht genügend Laptops oder Computer zur Verfügung stehen, kann man das Ganze auch am Beamer zeigen und kommentieren.

Das Positionspapier von «jumpps» zeigt die Haltung unseres Lehrmittels gegenüber Gender und Offenheit: www.jumpps.ch/images/assets/materialien/positionspapiere/positionspapier_geschlechterbalance_jumpps.pdf



Wer spielt regelmässig Videogames? (mehrmals pro Woche)

Wo stehen wir im schweizerischen Vergleich?

Klassenzusammensetzung und Grösse:

♀ Anzahl: ___ = 100% Mädchen

♂ Anzahl: ___ = 100% Jungen

Wie viele Mädchen und wie viele Jungs spielen regelmässig (mehrmals pro Woche) Videogames?

	♀	♂
1. Schätzung Klasse	___ = ___ %	___ = ___ %
2. Klasse definitiv	___ = ___ %	___ = ___ %
3. Schätzung schweizweit	___ = ___ %	___ = ___ %
4. Schweizweit effektiv	___ = ___ %	___ = ___ %