STATEVAL

GAME OVER®

Aufsuchende Glücksspielprävention

Erste Ergebnisse des Pilotprojektes zur aufsuchenden (Online-) Glücksspielprävention

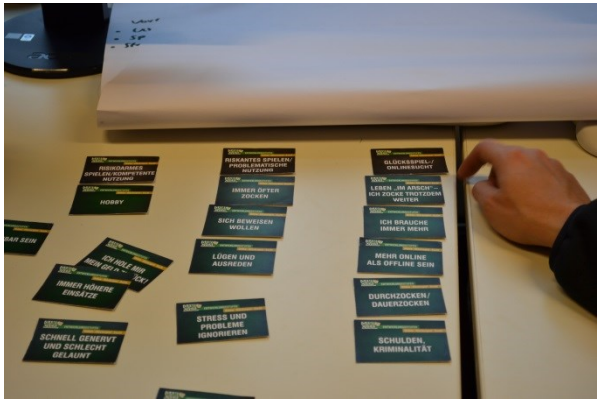
Dr. Julia Hapkemeyer, Diplom-Psychologin

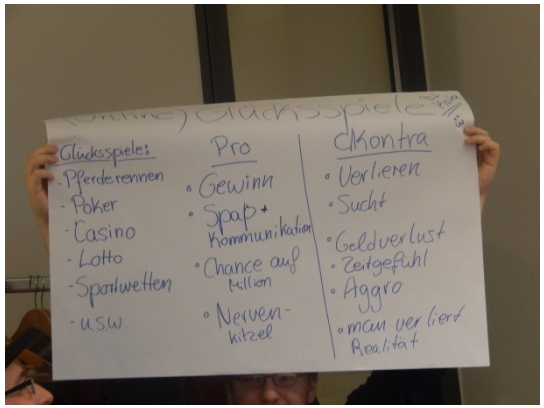
GAMER OVER - Kurzinformation

- Kostenlose Präventionsseminare zu Online- / Glücksspiel
- Pilotprojekt bis 12/2015 in den Bezirken Spandau und Mitte
- Durchführung vor Ort in Integrierten Sekundarschulen, Oberstufenzentren und bei Bildungsträgern
- für junge Menschen ab 14 Jahren
- Unter Anwesenheit der Lehrkraft
  - Einbezug in den Seminarablauf
  - Aushändigung von Methoden zur Nachbereitung im Unterricht
- Bei Bedarf Vermittlung in weiterführende Angebote

GAMER OVER - Methodik

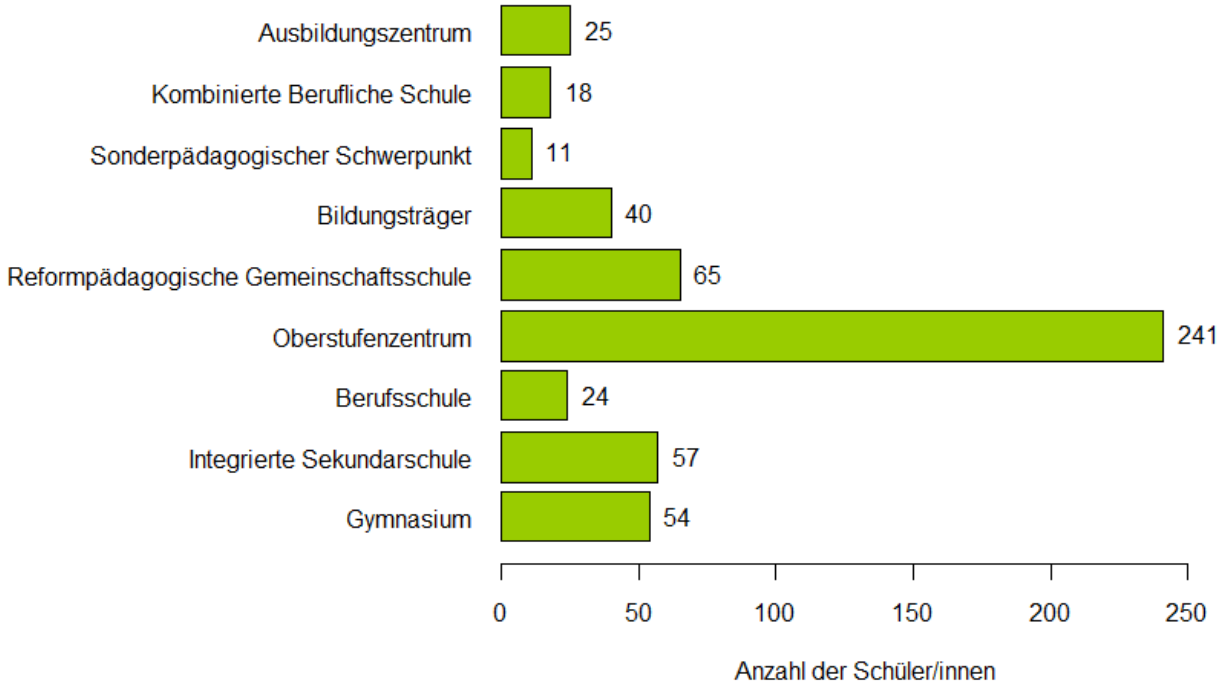
- Kurzintervention: zeitlicher Umfang 120 Minuten
- Ziele: Wissensvermittlung, Sensibilisierung und Förderung der (Selbst-)Reflexion
- interaktive Methoden
  - Entwicklungsstufen Online-Glücksspiel-Sucht
  - Gruppenarbeit zu „Konsum“-Motiven, Risiko- und Schutzfaktoren
  - Diskussion / Austausch im Plenum
  - Selbsttest



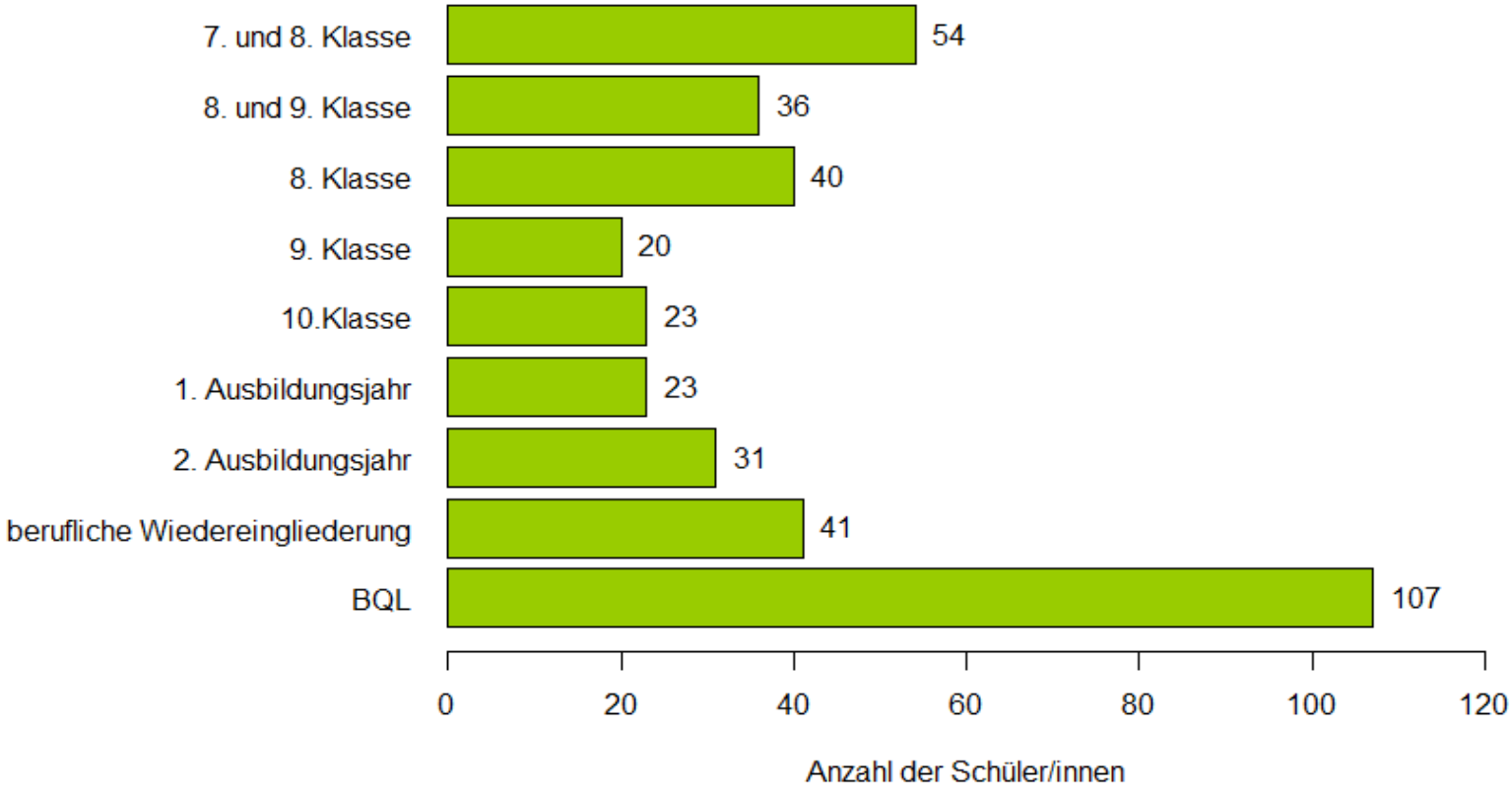


Stichprobe

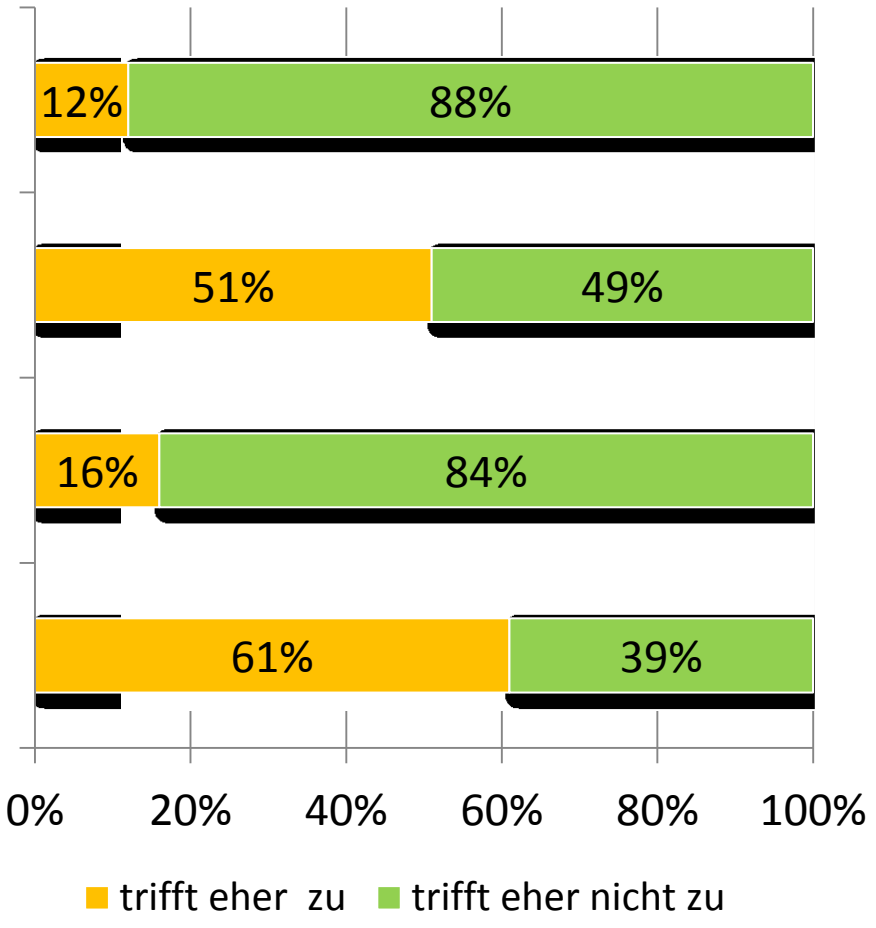
- 507 Schülerinnen und Schüler, 48 % weiblich
- Durchschnittsalter 17,5 Jahre
- Am häufigsten vertretene Altersgruppen sind 16 und 17 Jahre



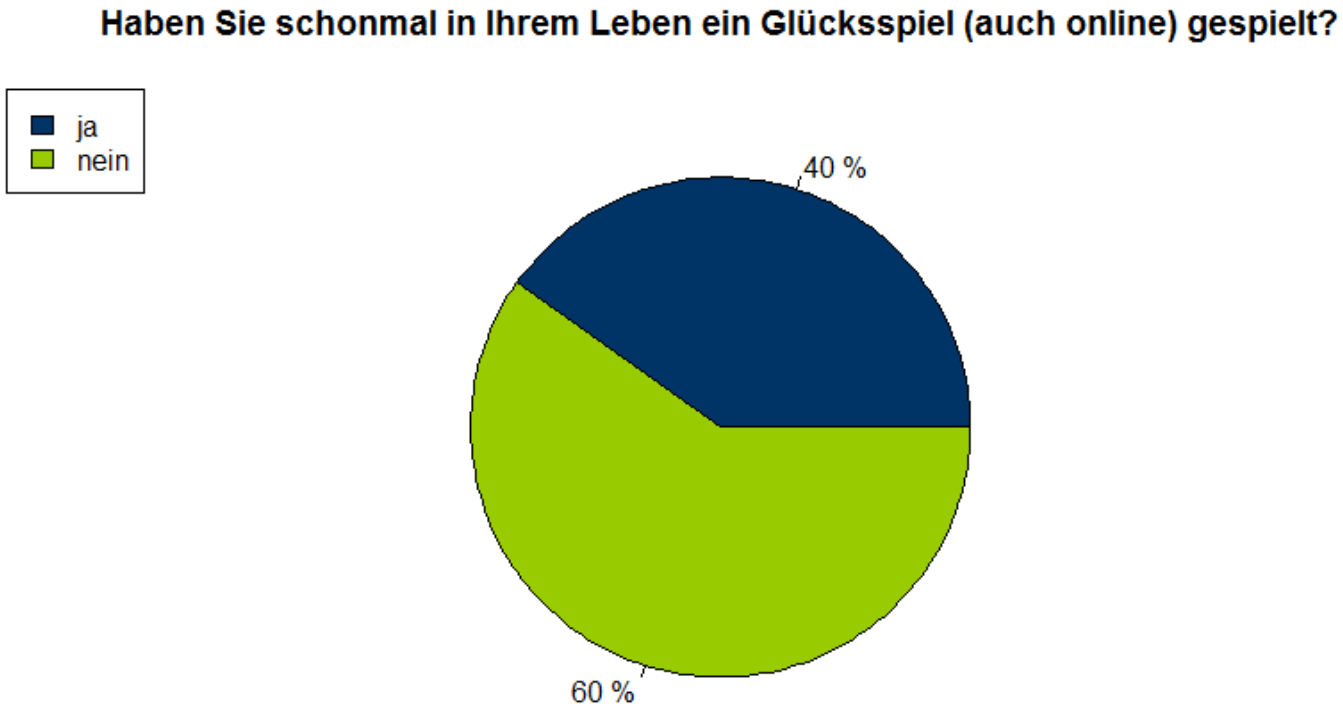
Verteilung auf Klassenstufen



Internetnutzung



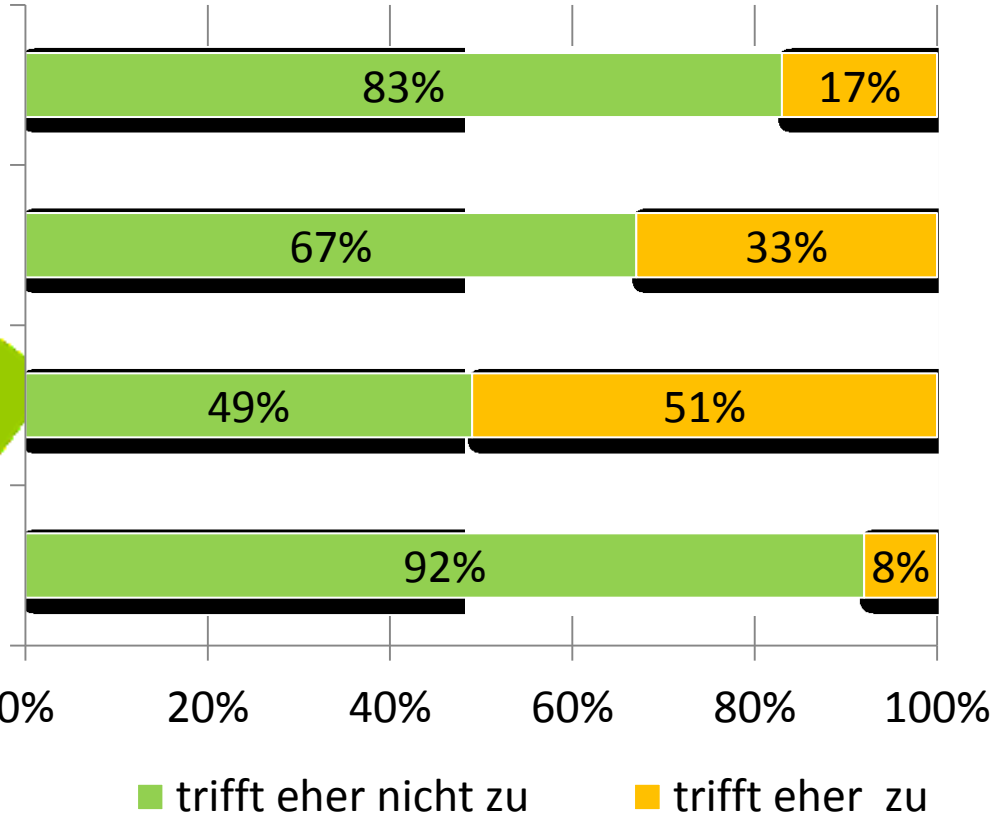
Glücksspiel (Lebenszeit)



Glückspiel (die letzten 30 Tage)

49 Teilnehmende haben in den letzten 30 Tagen ein Glücksspiel gespielt.

Glücksspielverhalten

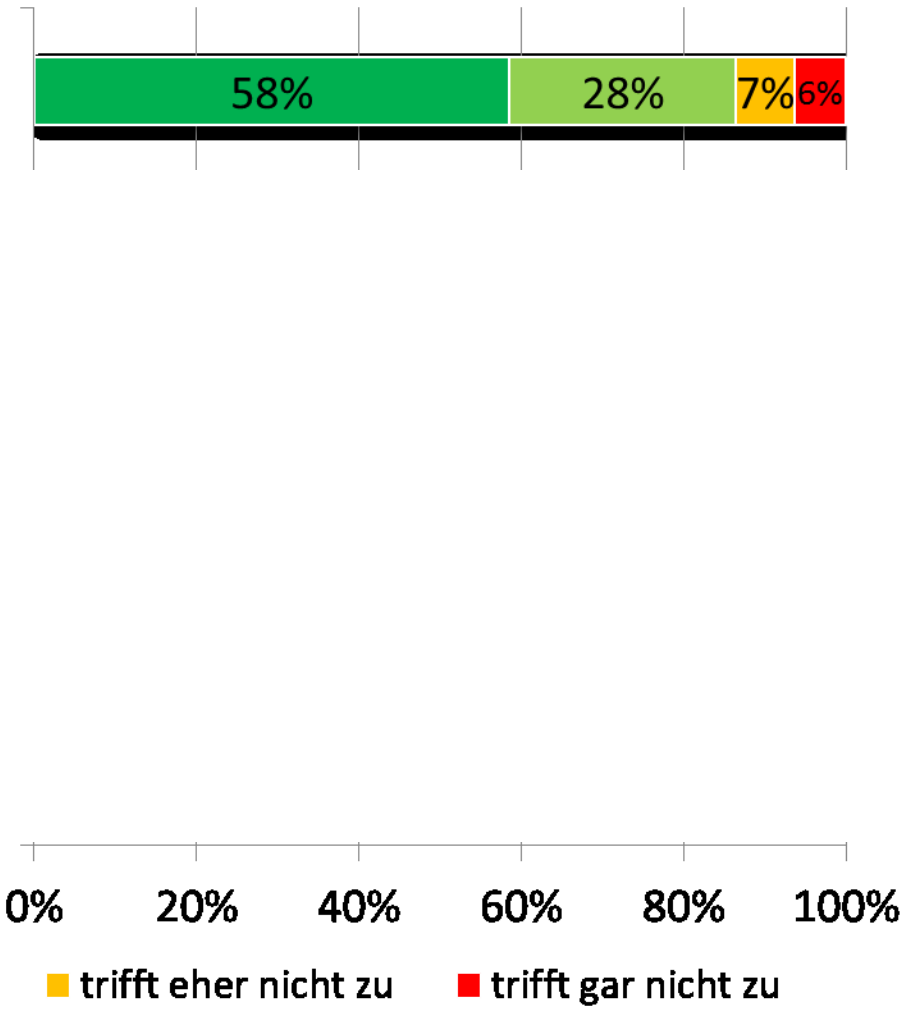


n = 49

32 % dieser Personen verneinten alle Fragen.
41 % bejahten eine Frage.
27 % bejahten mehr als eine Frage.

Seminarbewertung

Ich bin mit dem Seminar zufrieden.



Lob und Kritik

Was hat besonders gut gefallen?	Häufigkeit
Interaktive Elemente (z.B. Quiz, Poster)	93
Fachliche Informationen	48
Thematik	33
Seminarleitung	19

29 Teilnehmende erlebten die Veranstaltung als zu lang bzw. wünschten sich eine schnellere Durchführung der einzelnen Abschnitte

Zwischenfazit: Umsetzungserfahrungen

- Diversitätssensible Didaktik: Grundlage für ein gutes Gelingen
  - Einladende und wertschätzende Arbeitsatmosphäre
  - barrierefreie Sprache sowie interaktive Methoden
  - Offenheit gegenüber unterschiedlicher Meinungen sowie Berücksichtigung der Themen und Fragen der Jugendlichen
- Sehr gute Erfahrungen in der Kooperation mit Kontaktlehrer/innen für schulische Prävention und Einbindung der Schulsozialarbeit
- Wesentlich ist eine gemeinsame und abgestimmte Nachbereitung gemeinsam mit der Schule
  - Sicherung der Nachhaltigkeit
  - im Bedarfsfall weitere Begleitung bzw. Vermittlung junger Menschen mit riskantem bzw. problematischem Spielverhalten

STATEVAL

Zwischenfazit

- GAMER OVER ist ein geeignetes Format, junge Menschen in Bildungseinrichtungen vor Ort zu erreichen
- GAMER OVER dient der
  - Wissensvermittlung und Aufklärung
  - Sensibilisierung für Risiken und Gefahren
  - Förderung einer kritischen Haltung

STATEVAL

Kontakt

***EO Institut* GmbH**
(ehemals StatEval GmbH)

Dr. Julia Hapkemeyer

Charitéstraße 5

10117 Berlin-Mitte

030 / 609[illegible]

Julia.Hapkemeyer@*EO-Institut*.de