Zweidimensionale Verteilungen (kategoriale Merkmale) in CODAP explorieren II

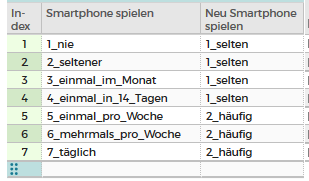
**Link zu CODAP:** <https://tinyurl.com/you-pb-50>

Untersuche die folgende Vermutung für die Stichprobe der Befragten und bearbeite dazu die Aufgaben.

**Vermutung: Jugendliche, die zu Hause eine tragbare Spielekonsole haben, spielen auch häufiger auf dem Smartphone!**

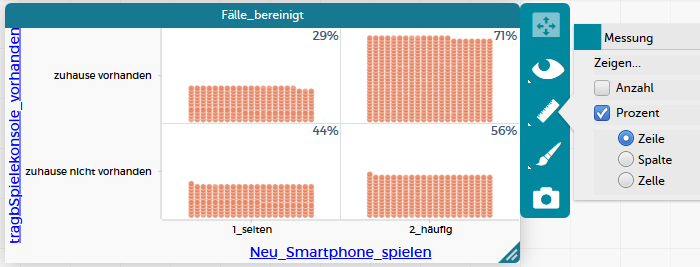
1. Nenn die zwei Merkmale, die du für die Untersuchung der Vermutung in Beziehung setzen musst.
2. Codier die beiden Merkmale sinnvoll um, so dass du zwei binäre Merkmale miteinander in Beziehung setzen kannst.
3. Nutz die vorliegenden YOU-PB-Daten, um diese Vermutung mit Hilfe von CODAP zu überprüfen.
4. Nutz die Daten, um eine präzisere Aussage als die obige zu formulieren.
5. Man benötigt die beiden Merkmale „tragbSpielekonsole\_vorhanden“ und „Smartphone\_spielen“
6. Das Merkmal „tragbSpielekonsole\_vorhanden“ ist bereits binär und muss nicht umcodiert werden.

„Smartphone\_spielen“ wird in häufig und selten umcodiert:



Anschließend werden die Merkmale wieder in den rechten Bereich der Tabelle geschoben.

1. Das Bezugsmerkmal ist hier „tragbSpielekonsole\_vorhanden“. Deshalb wird es auf die y-Achse gelegt und Zeilenprozente genutzt (alternativ kann man es auch auf die x-Achse legen und Spaltenprozente nutzen).



Hier lässt sich nun ablesen:

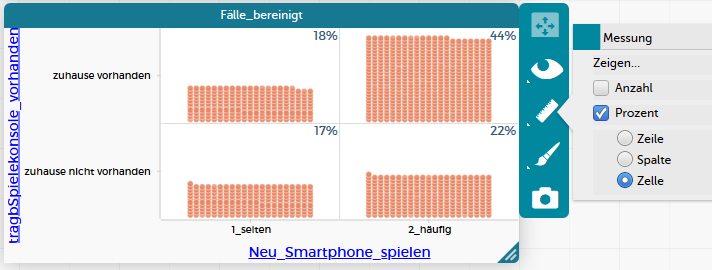
Von denen in dieser Stichprobe, die eine tragbare Spielekonsole zu Hause haben (obere Zeile), spielen 71% häufig am Smartphone.

Von denen in dieser Stichprobe, die zu Hause keine tragbare Spielekonsole haben (untere Zeile), spielen nur 56% häufig am Smartphone.

Somit lässt sich schlussfolgern, dass die Annahme „Jugendliche dieser Stichprobe, die zu Hause eine tragbare Spielekonsole haben, spielen auch häufiger auf dem Smartphone!“ richtig ist.

Alternativ:

Zellenprozente:



Von allen Befragten geben 44% an, zu Hause eine tragbare Spielekonsole zu haben UND häufig am Smartphone zu spielen.