

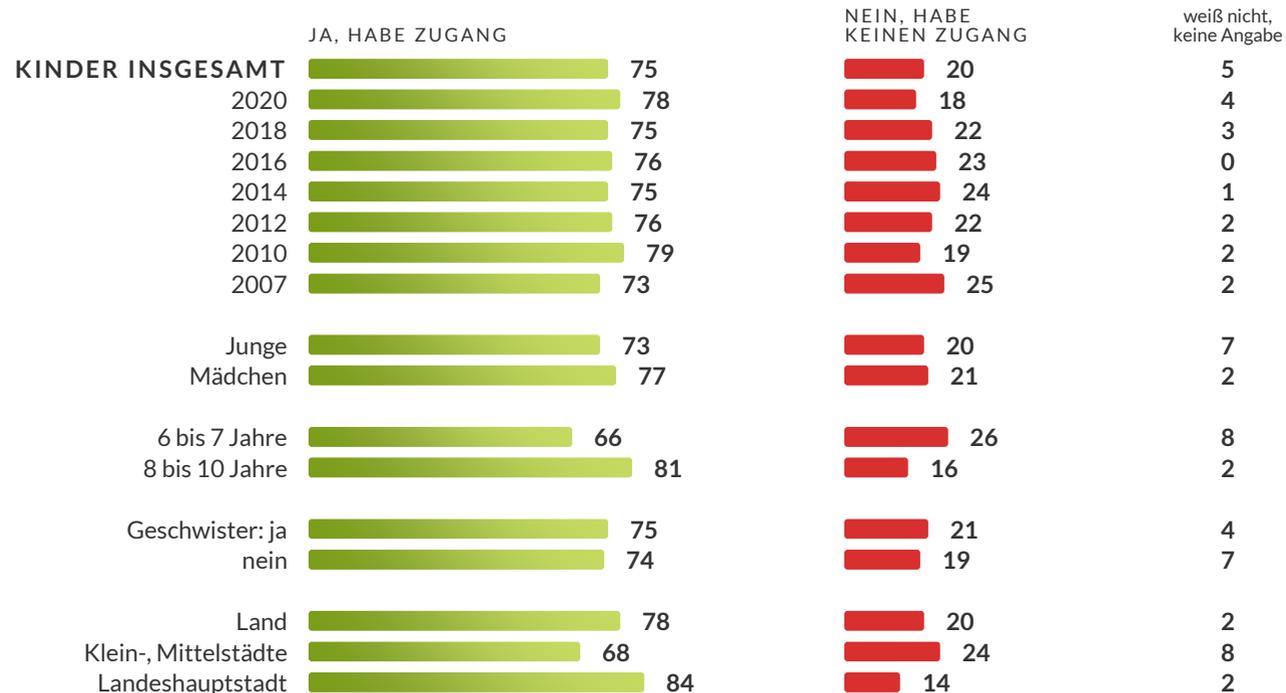


KAPITEL 7

Computer

Computer - Verbreitung

i Drei Viertel der Kinder haben Zugang zu einem Computer.



Frage: Kommen wir zum Thema Computer. Bitte bei den nächsten Fragen, immer wenn von Computern gesprochen wird, auch an Laptop und Tablets denken. Hast du Zugang zu einem Computer – egal ob in der Schule, zu Hause oder bei Freunden?

Aktivitäten am Computer

i Streaming-Dienste haben an Bedeutung gewonnen und werden von einem Drittel der Kinder täglich genutzt!

	JEDEN TAG	FAST JEDEN TAG	Σ	2020	2018	2016	2014	2012	2010	2007	MEHRMA LS PRO WOCHE AUS	EINMAL PRO WOCHE AUS	MONAT- LICH	SELTENER
Streaming-Dienste zum Videos sehen (z.B. Netflix, YouTube, Amazon Prime)	12	19	31	24	6	13	*)	*)	*)	*)	19	10	10	30
Aufgaben für die Schule erledigen	11	11	22	24	11	13	9	10	5	4	13	11	18	36
Musik hören	11	14	25	26	18	14	11	11	7	8	19	7	11	37
Internet surfen	9	13	22	25	15	14	13	13	5	5	14	15	6	44
Computerspielen (mit anderen)	8	10	18	16	8	8	7	5	4	6	10	10	11	51
Messenger nutzen, z.B. WhatsApp, Telegram, Signal	8	13	21	19	14	8	4	*)	*)	*)	11	8	6	54
Computerspielen (allein)	7	14	21	19	19	17	13	13	6	11	14	11	10	44
E-Mails schreiben	6	7	13	11	4	7	5	7	2	2	6	6	8	66
Lernprogramme/Lernsoftware benutzen	6	10	16	19	7	6	6	5	1	4	20	17	20	28
mit dem Computer malen/Grafiken erstellen	6	8	14	7	3	2	2	1	3	3	7	4	10	65
Texte schreiben	6	8	14	8	4	3	5	4	1	3	8	10	13	55
Lesen	6	10	16	13	11	6	3	*)	*)	*)	15	7	8	55
Streaming-Dienste zum Musik hören (z.B. Spotify, Soundcloud)	6	9	15	13	*)	*)	*)	*)	*)	*)	11	6	8	60
auf einer Karte etwas suchen	6	8	14	6	3	*)	*)	*)	*)	*)	3	5	9	69
Im Internet recherchieren, Computer-Lexikon ansehen, etwas nachschlagen	5	12	17	14	3	6	4	3	0	2	12	9	15	47
Musik/Videos downloaden	4	11	15	9	5	3	*)	*)	*)	*)	6	5	5	70
Coding (z.B. BeeBot, WeDo)**	4	7	11	4	1	0	1	0	0	0	6	2	3	79
Bilder/Filme bearbeiten/erstellen/veröffentlichen**	3	8	11	7	3	2	3	3	0	1	6	3	6	74
Musik bearbeiten/schneiden/veröffentlichen	3	8	11	6	1	0	*)	*)	*)	*)	4	1	6	77
Online Communities nutzen (z.B. Facebook, Instagram, etc.)	3	11	14	14	5	1	5	4	*)	*)	9	4	4	69
selbst Musik machen	3	9	12	6	2	2	3	1	0	1	4	2	5	77
zu meinem Standort etwas suchen	2	7	9	6	3	*)	*)	*)	*)	*)	6	4	8	73

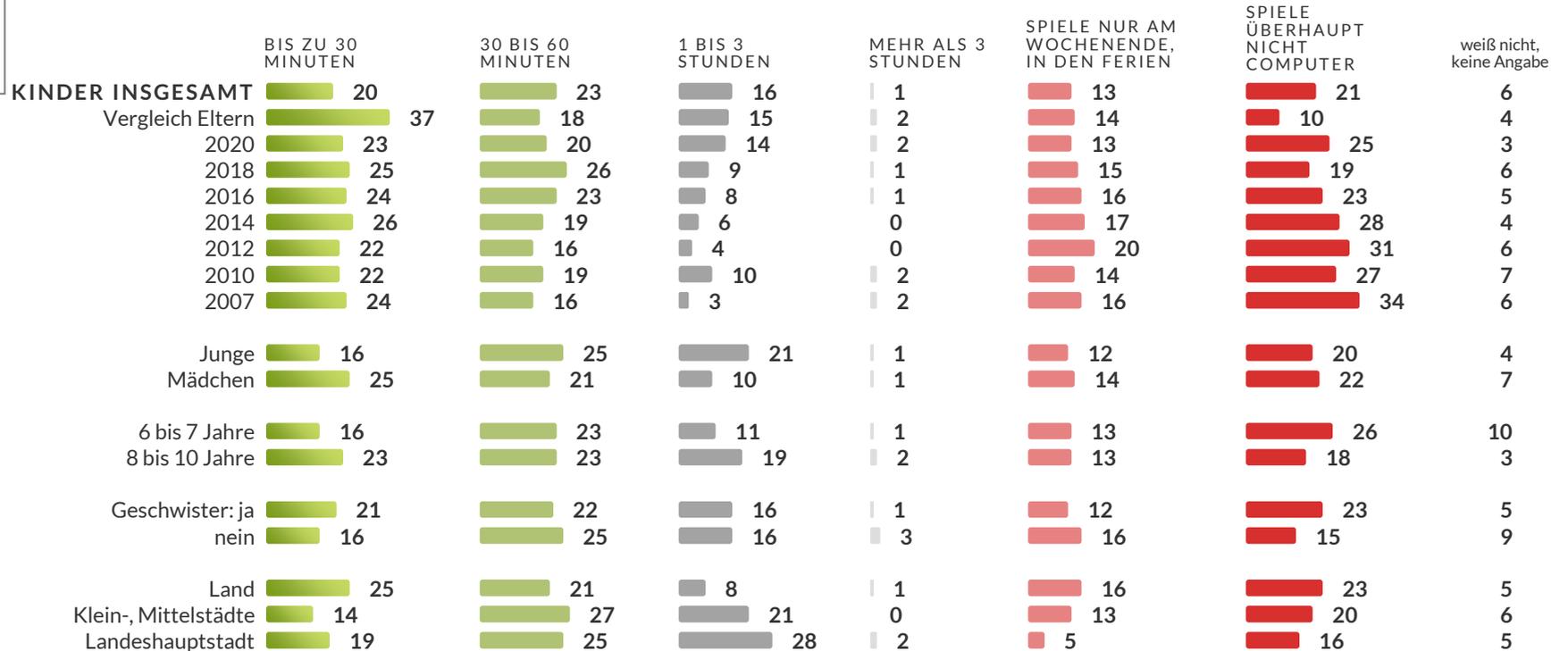
*) wurde im Trend nicht abgefragt, **) wurde im Trend anders abgefragt

Frage: Hier siehst du verschiedene Aktivitäten, die man mit dem Computer machen kann. Wie häufig benutzt du den Computer für folgende Dinge?

Dauer der Spielzeit

i Ältere Kinder spielen etwas häufiger.

Ø 2022: ca. 52 Minuten
 Ø 2020: ca. 50 Minuten
 Ø 2018: ca. 42 Minuten
 Ø 2016: ca. 42 Minuten
 Ø 2014: ca. 41 Minuten
 Ø 2012: ca. 39 Minuten

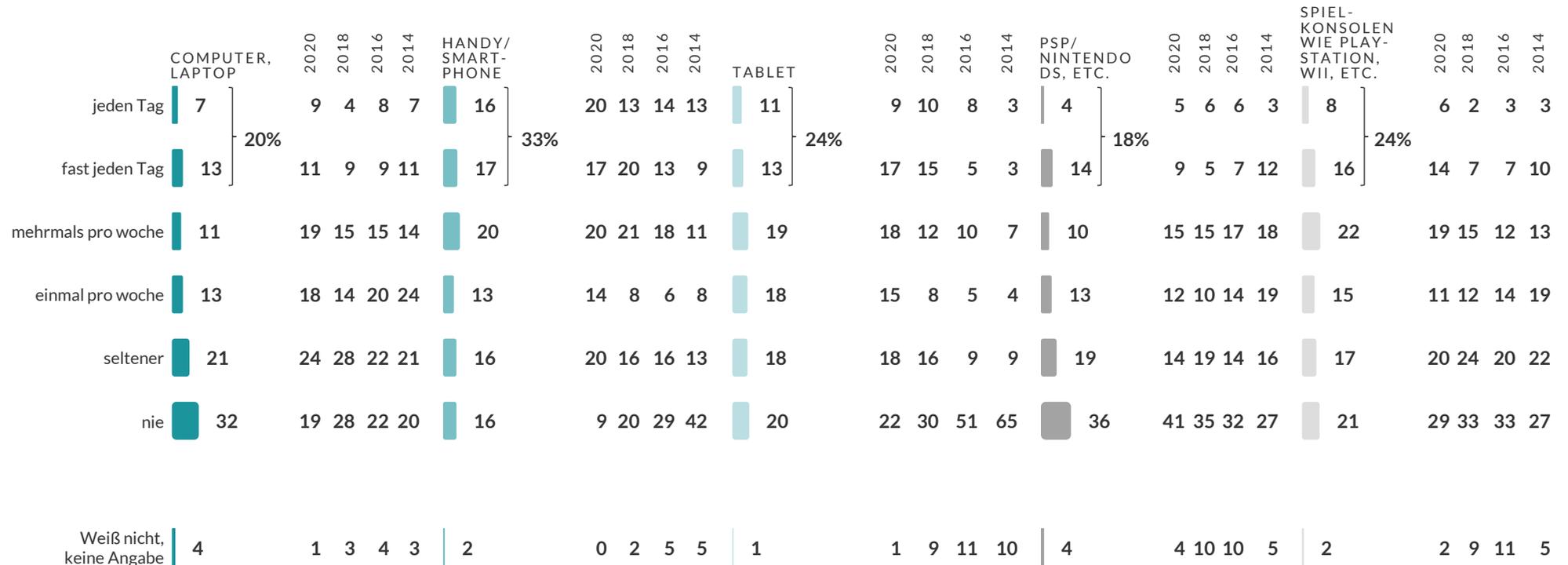


Frage:

Kommen wir zu Computerspielen! Bitte bei den nächsten Fragen auch an Spiele auf Spielkonsolen, Handys, Smartphones und Tablets denken. Wie lange spielst du durchschnittlich Computer- und Konsolenspiele pro Tag?

Spielhäufigkeit auf den einzelnen Geräten

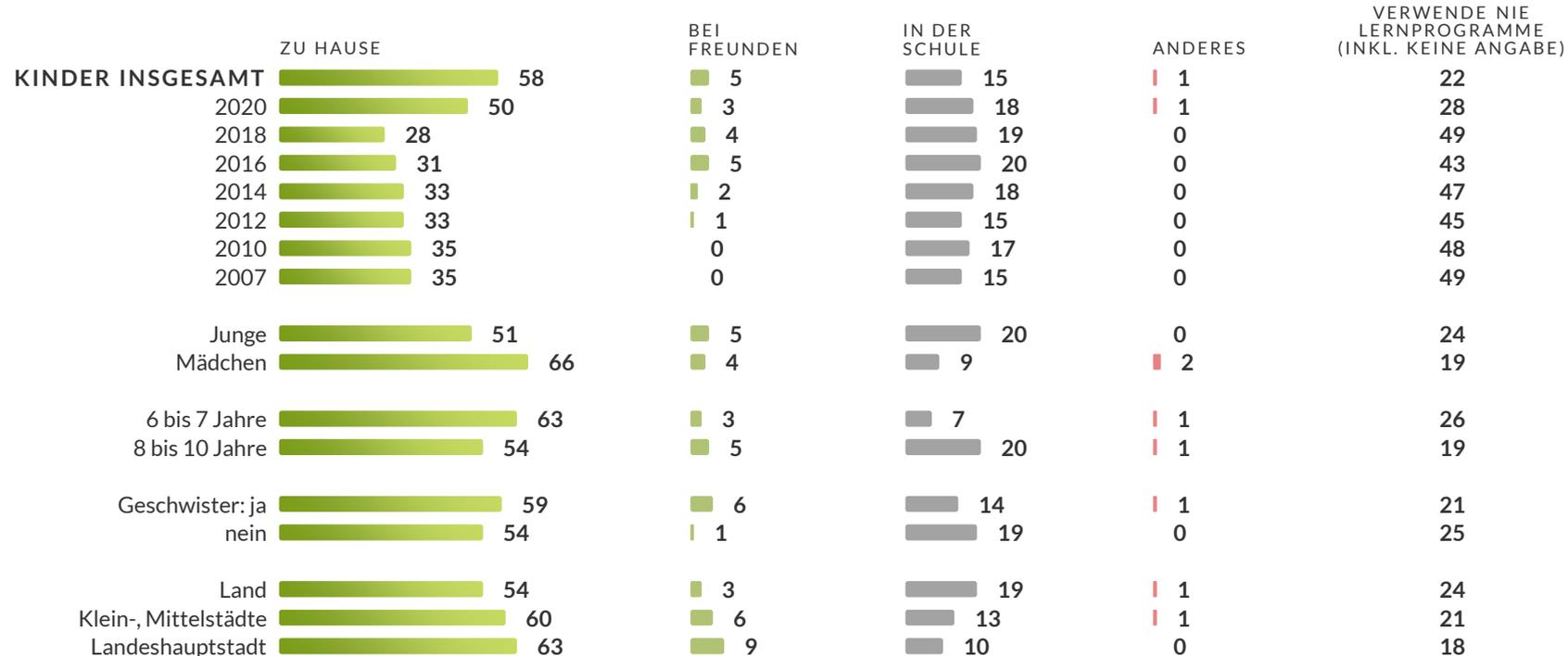
i Für tägliche Spiele wird am liebsten zu Handy/ Smartphone gegriffen; Spielkonsolen gewinnen an Bedeutung.



Frage: Wie oft spielst du auf den einzelnen Geräten Spiele?

Verwendung von Lernprogrammen

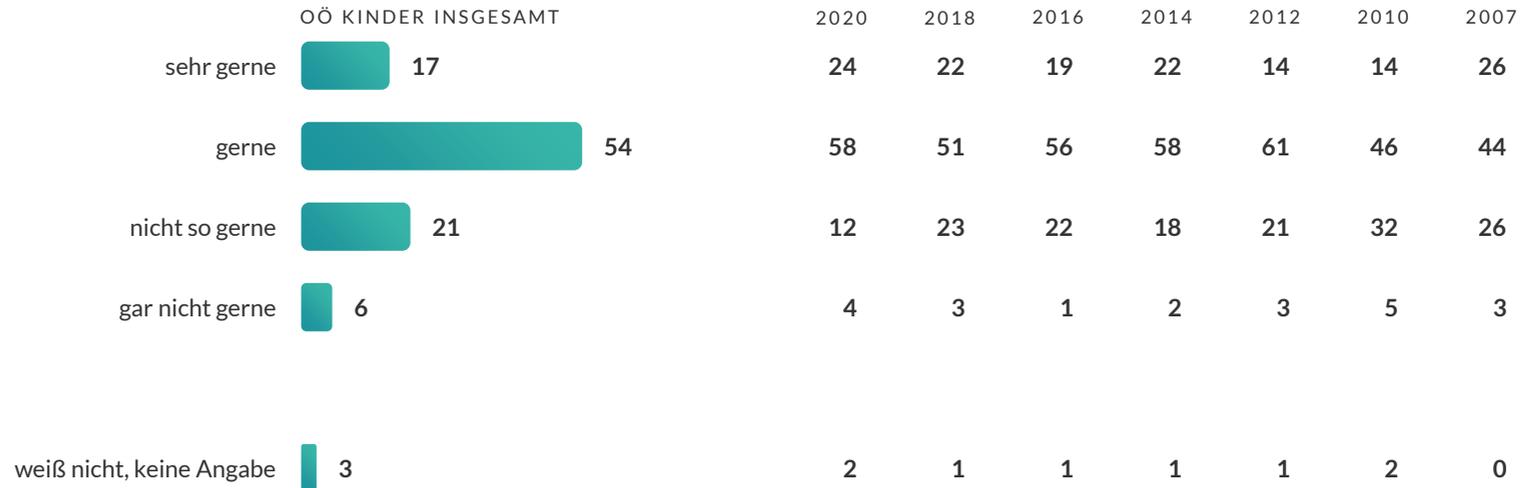
i Lernprogramme sind weiter verbreitet als noch vor 2 Jahren! Vor allem Mädchen nutzen diese.



Frage: Kommen wir zu Lernprogrammen bzw. Lern-Apps: Wo verwendest du überwiegend Lernprogramme für Computer oder Lern-Apps auf Smartphone bzw. Tablet?

Interesse an Lernprogrammen

i Der Großteil der Kinder verwendet die Lernprogramme gerne, die Begeisterung nimmt aber etwas ab!



Frage: So alles in allem: Wie gerne verwendest du Lernprogramme bzw. Lern-Apps?