

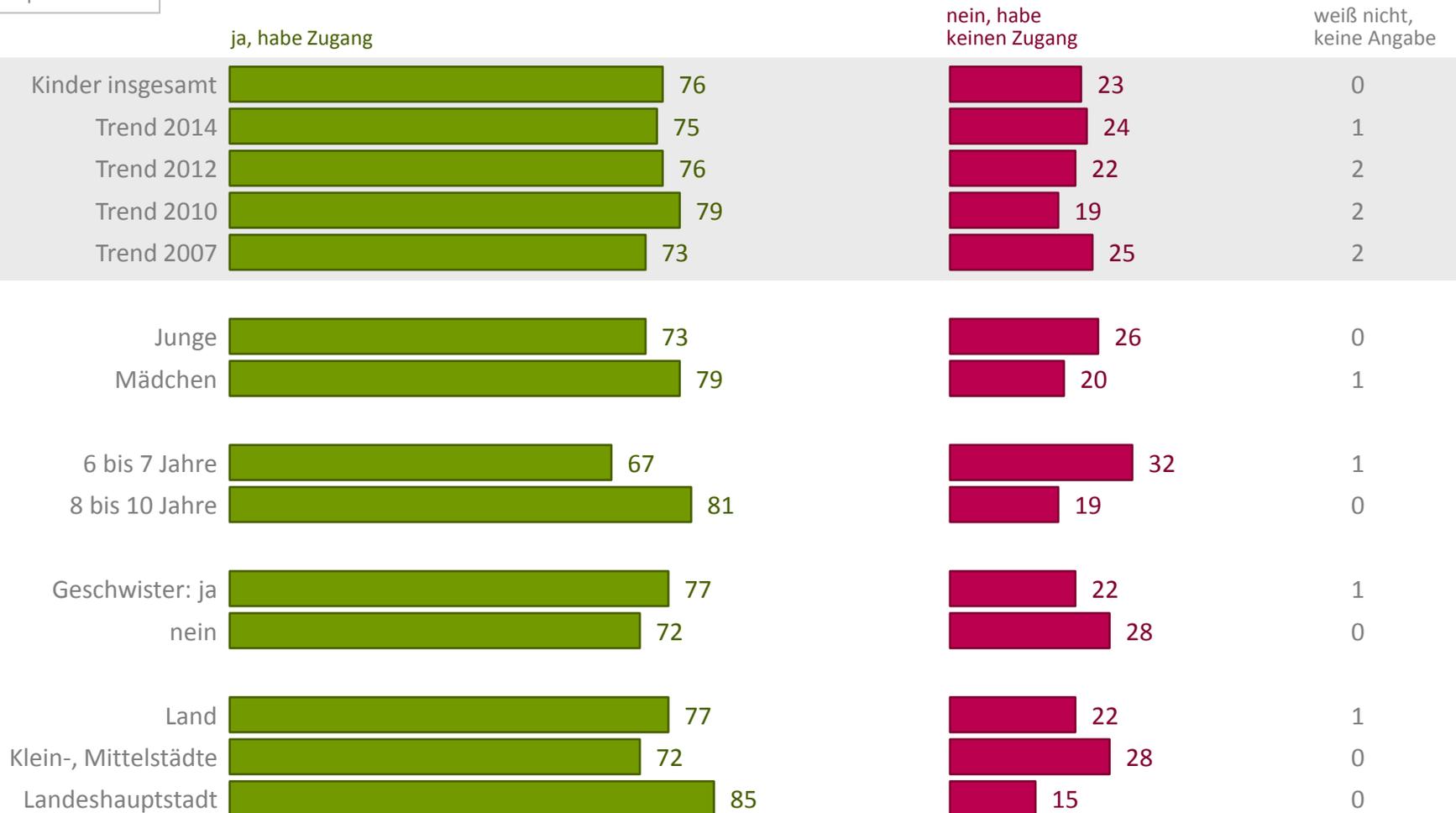
# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b> Stichprobe und Methodik	Chart 3	➔	<b>6</b> Computer	Chart 29-39
<b>2</b> Freizeitverhalten & Medienrelevanz	Chart 5-6		<b>7</b> Internet	Chart 41-55
<b>3</b> Ausstattung an technischen Geräten	Chart 8-16		<b>8</b> Handy	Chart 57-59
<b>4</b> Fernsehen	Chart 18-21		<b>9</b> Medienkompetenz & Kommunikation	Chart 61-66
<b>5</b> Lesen	Chart 23-27			

# Zugang zu Computer

**i** Drei Viertel der Kinder haben Zugang zu einem Computer.

Es haben Zugang zum Computer -



Frage 22: 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?

Dokumentation der Umfrage ZR2321:

n=503 persönliche Interviews mit oberösterreichischen Kindern zwischen 6 und 10 Jahren

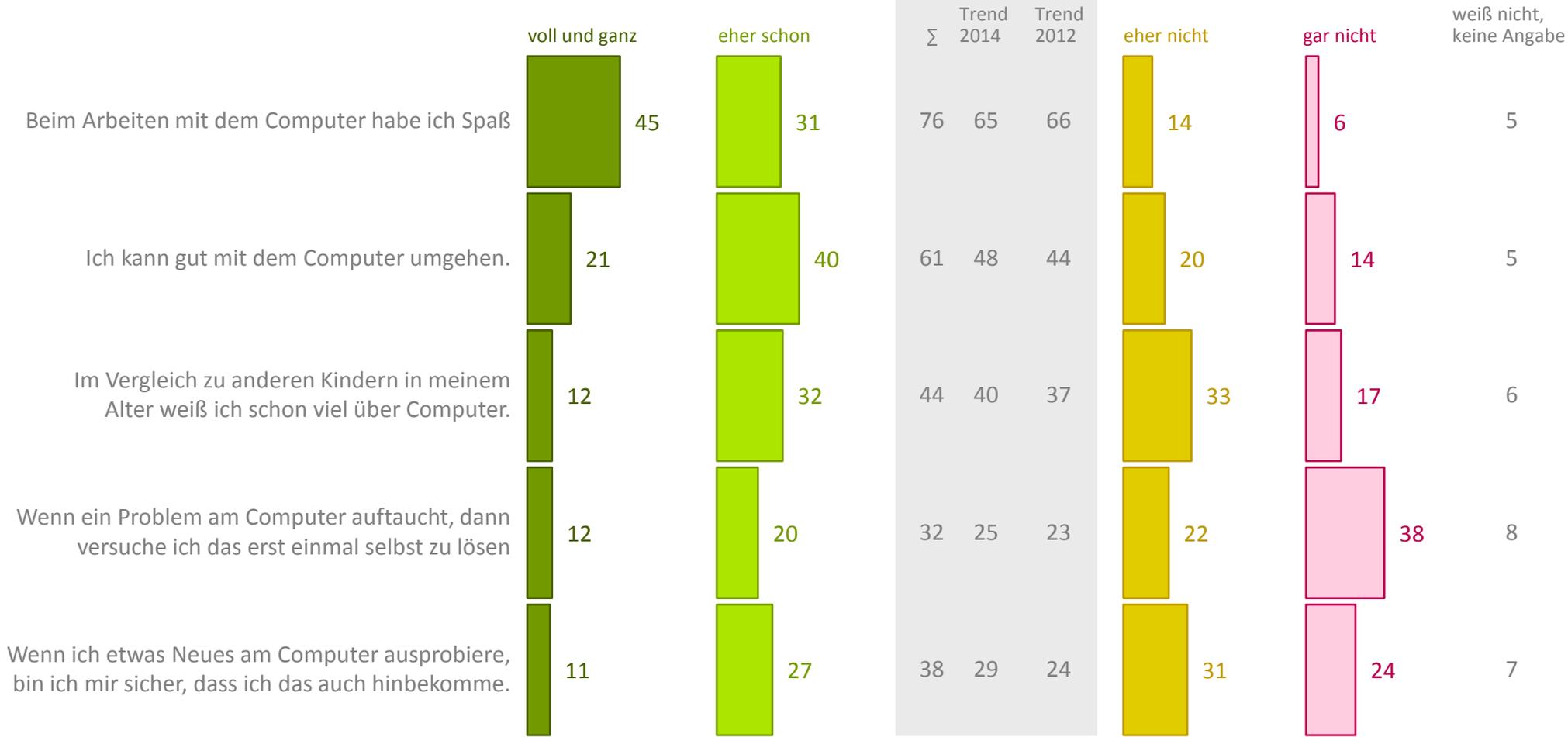
Erhebungszeitraum: 18. März bis 17. Mai 2016; maximale statistische Schwankungsbreite n=503 +/- 4,47 Prozent

Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10  
(Ergebnisse in Prozent)

# Aussagen zum Computer

## Das Arbeiten am Computer macht Spaß.

Es stimmen den Aussagen zu -

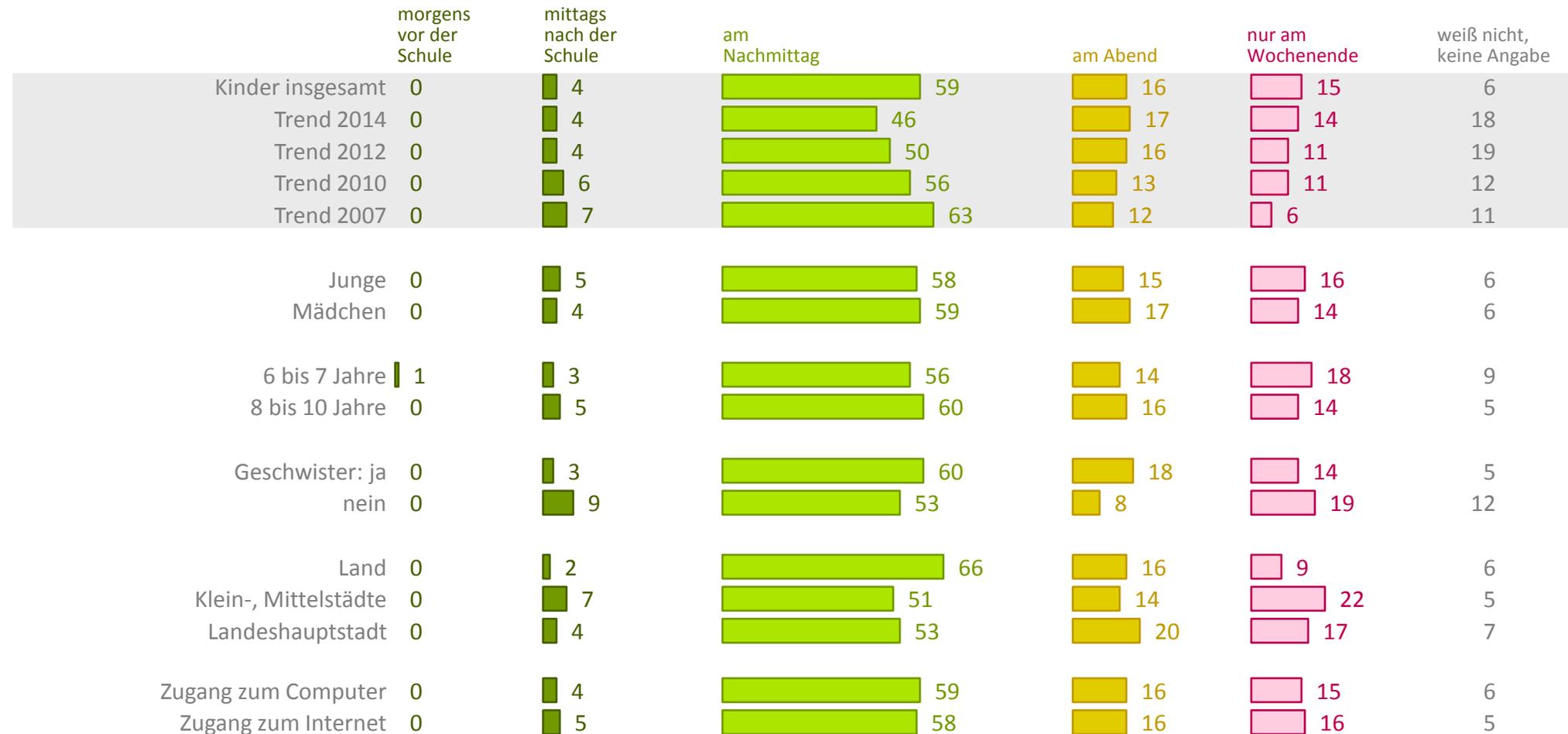


Frage 23: Ich lese jetzt 5 verschiedene Sätze vor. Es gibt dazu 4 Antwortmöglichkeiten zu jedem Satz. Entweder, der Satz stimmt voll und ganz (1), stimmt eher schon (2), stimmt eher nicht (3) oder stimmt gar nicht (4). Nicht vorlesen: weiß nicht, keine Angabe (99)

# Tageszeit der Computernutzung

**i** Der Computer wird vor allem am Nachmittag genutzt.

Der Computer wird genutzt -



Frage 24: Und zu welcher Tageszeit verwendest du den Computer hauptsächlich?

# Aktivitäten am Computer

## Computer wird für Spiele, Internet und Musik genutzt.

Man nutzt am Computer -

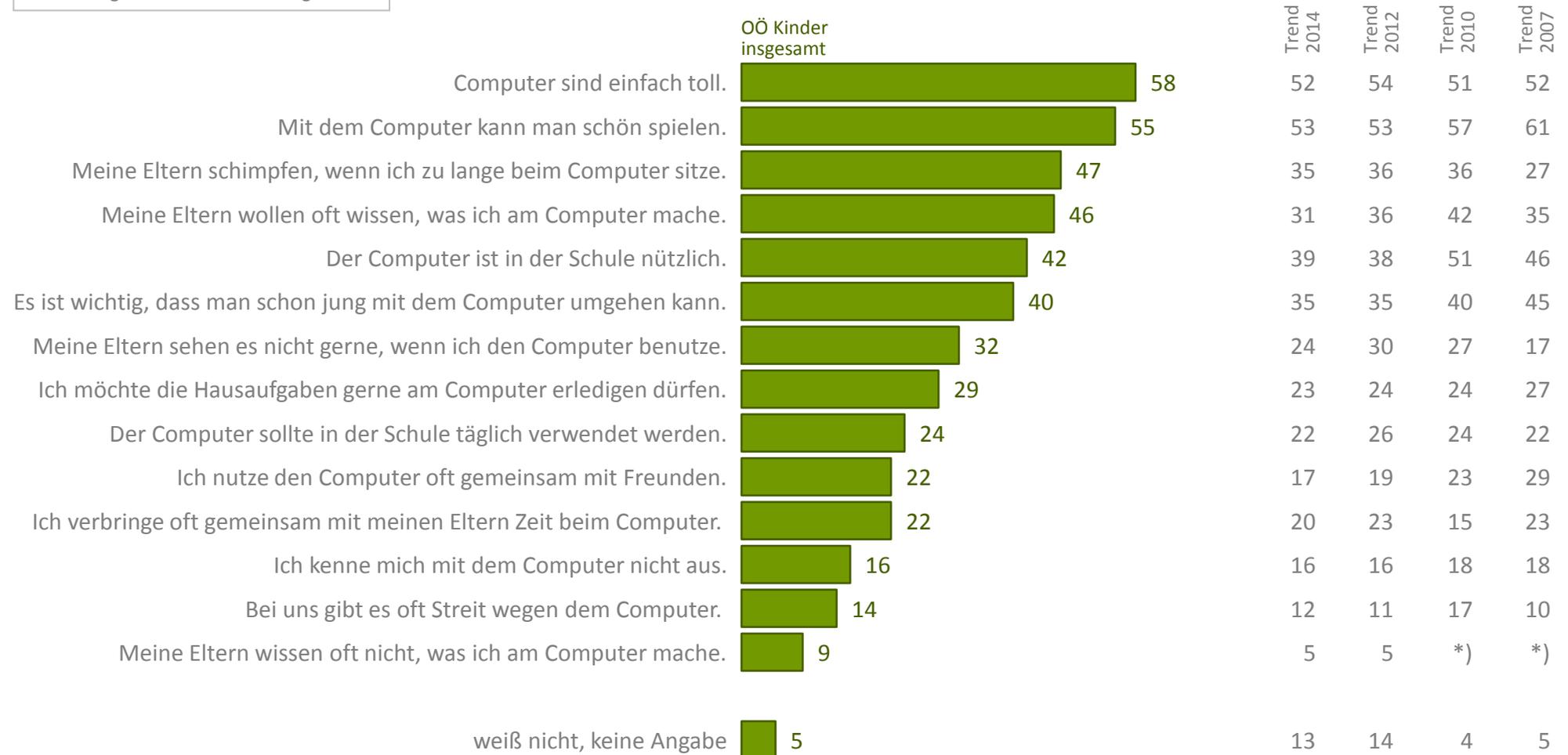
	jeden Tag	fast jeden Tag	Σ	Trend 2014	Trend 2012	Trend 2010	Trend 2007	mehrmals pro Woche aus	einmal pro Woche aus	monatlich	seltener
Internet surfen	8	6	14	13	13	5	5	12	16	11	43
Musik hören	7	7	14	11	11	7	8	16	14	14	40
Computerspielen (allein)	6	11	17	13	13	6	11	20	18	9	35
Aufgaben für die Schule erledigen	6	7	13	9	10	5	4	12	15	10	47
E-Mails schreiben	4	3	7	5	7	2	2	4	6	5	74
Messenger nutzen (WhatsApp, Kik, Tango, Telegram)	4	4	8	4	*)	*)	*)	5	7	5	61
Im Internet recherchieren, Computer-Lexikon ansehen, etwas nachschlagen	3	3	6	4	3	0	2	4	5	7	75
Computerspielen (mit anderen)	3	5	8	7	5	4	6	21	16	11	41
Streaming-Dienste wie Spotify, Netflix oder Napster nutzen	3	10	13	*)	*)	*)	*)	8	9	16	51
Musik/Videos downloaden	2	1	3	*)	*)	*)	*)	3	3	3	44
Lernprogramme/Lernsoftware benutzen	2	4	6	6	5	1	4	18	17	17	38
Lesen	2	4	6	3	*)	*)	*)	10	13	5	56
Bilder/Filme bearbeiten/erstellen/veröffentlichen**)	1	1	2	3	3	0	1	2	4	6	83
Filme anschauen (DVD, BluRay) **)	1	4	5	3	2	1	2	17	13	15	47
Bilder/Filme online ansehen/streamen	1	3	4	*)	*)	*)	*)	8	10	6	28
mit dem Computer malen/Grafiken erstellen	1	1	2	2	1	3	3	5	12	16	62
selbst Musik machen	1	1	2	3	1	0	1	2	4	4	84
Texte schreiben	1	2	3	5	4	1	3	7	9	16	61
Musik bearbeiten/schneiden/veröffentlichen	0	0	0	*)	*)	*)	*)	4	3	3	86
Online-Communities nutzen (z.B. Facebook, Instagram, etc.)	0	1	1	5	4	*)	*)	7	10	13	25
Datenverzeichnisse anlegen	0	0	0	1	1	0	3	1	5	4	86
Musik-CDs erstellen	0	0	0	1	0	1	1	2	4	8	82
Programmieren	0	0	0	1	0	0	0	1	3	4	88

Frage 25: Auf diesen Karten siehst du verschiedene Aktivitäten, die man mit dem Computer machen kann. Wie häufig benutzt du den Computer für folgende Dinge? Bitte verteile die Karten wieder entsprechend auf dem Bildblatt.

# Aussagen rund um das Thema Computer

## **i** Kinder sind überzeugt – der Computer ist einfach toll.

Die Aussagen treffen besonders gut zu -



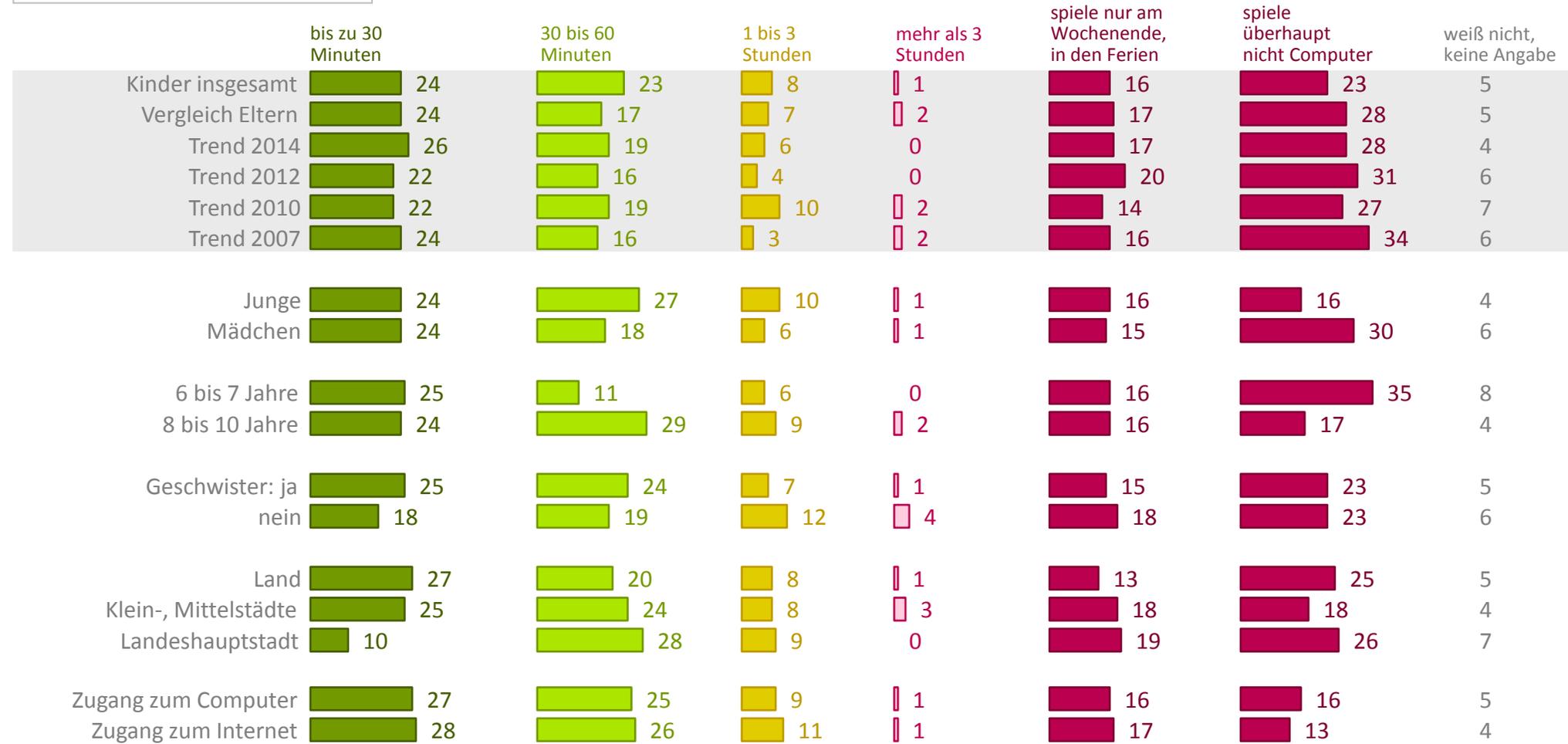
Frage 26: Auf dieser Liste stehen verschiedene Aussagen rund um das Thema Computer. Bitte auch wieder an Laptop und Tablet denken. Welche Aussagen treffen auf dich besonders gut zu?

# Dauer der Spielzeit

**i Die Mehrzahl der Kinder spielt weniger als 1 Stunde.**

Ø 2016: ca. 42 Minuten  
 Ø 2014: ca. 41 Minuten  
 Ø 2012: ca. 39 Minuten

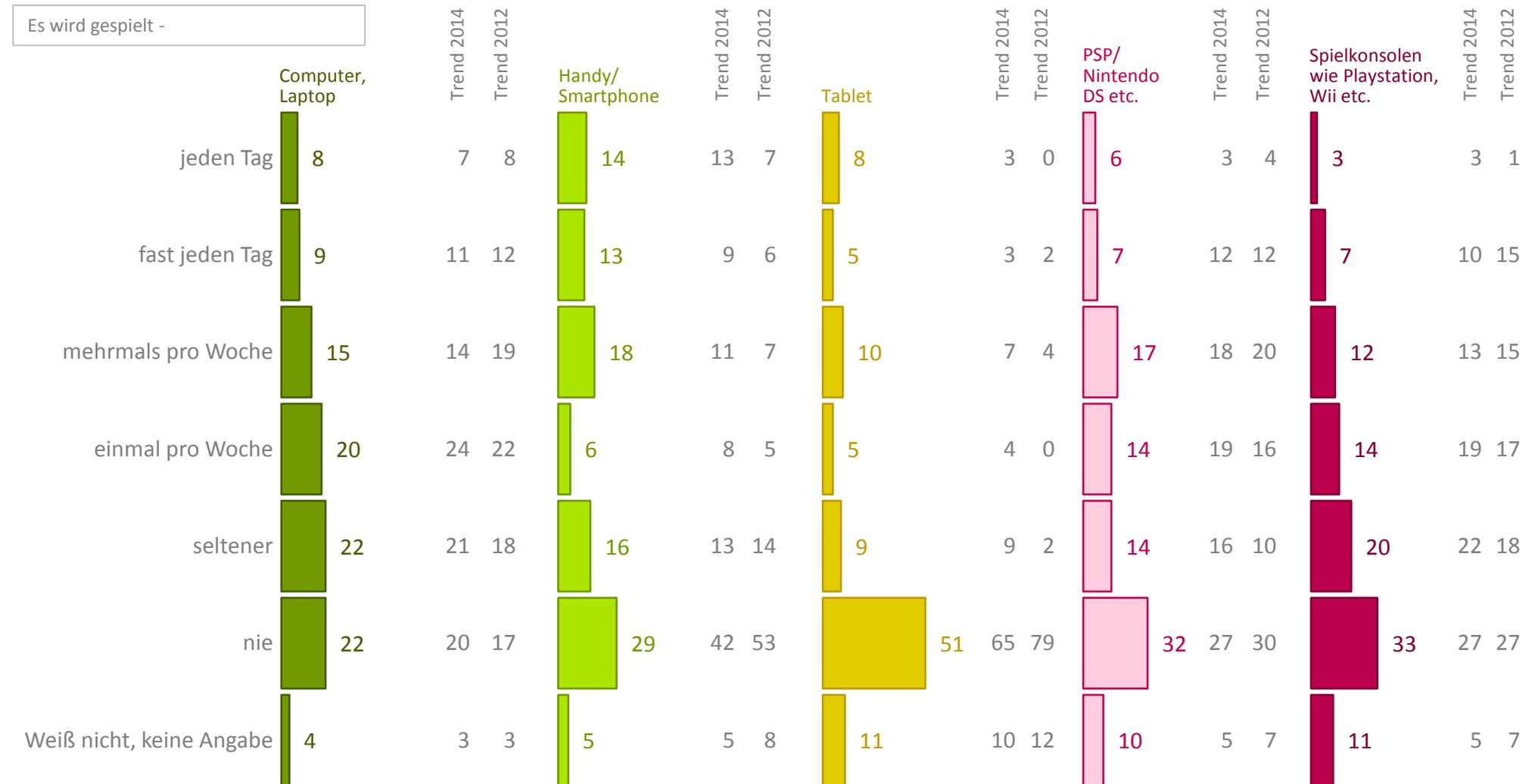
Pro Tag spielen die Kinder -



Frage 27: 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 der einzelnen Geräte

**i** Auch bei den Kindern ist das Smartphone beim Spielen sehr beliebt.



Frage 28: Wie oft spielst du auf den einzelnen Geräten Spiele?

Dokumentation der Umfrage ZR2321:  
 n=503 persönliche Interviews mit oberösterreichischen Kindern zwischen 6 und 10 Jahren  
 Erhebungszeitraum: 18. März bis 17. Mai 2016; maximale statistische Schwankungsbreite n=503 +/- 4,47 Prozent

Basis: Kinder, die Computer spielen  
 (Ergebnisse in Prozent)

# Verwendung von Lernprogrammen

## 📌 Lernprogramm verwendet man zu Hause und in der Schule.

Lernprogramme werden überwiegend genutzt -



Frage 29: Kommen wir zu Lernprogrammen: Wo verwendest du überwiegend Lernprogramme?

Dokumentation der Umfrage ZR2321:

n=503 persönliche Interviews mit oberösterreichischen Kindern zwischen 6 und 10 Jahren

Erhebungszeitraum: 18. März bis 17. Mai 2016; maximale statistische Schwankungsbreite n=503 +/- 4,47 Prozent

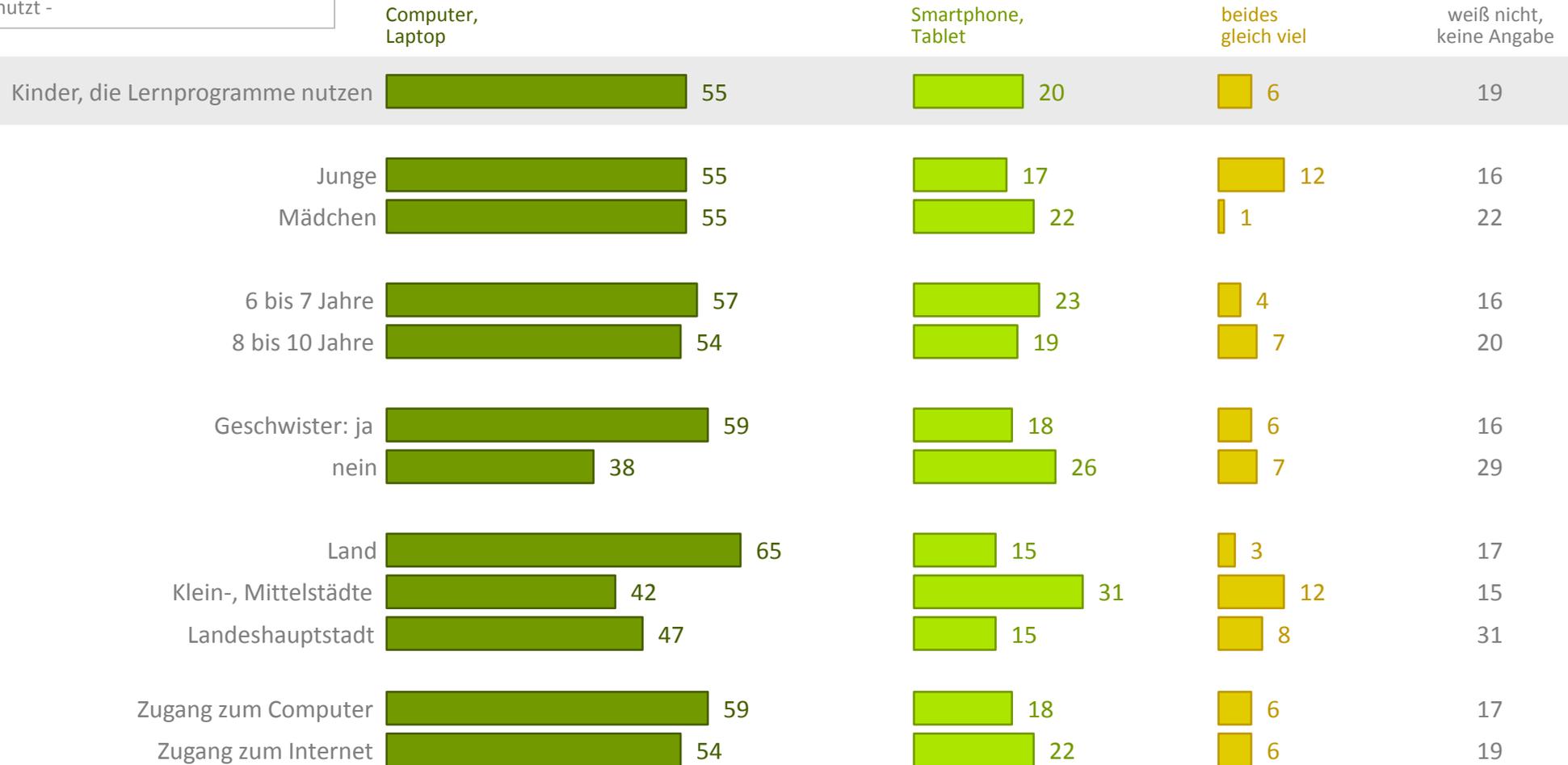
\*) Wurde im Trend nicht abgefragt

Basis: Oberösterreichische Kinder im Alter von 6 bis 10  
(Ergebnisse in Prozent)

# Benutzung von Lernprogrammen am Computer

**Für Lernprogramme setzt man auf den Computer.**

Lernprogramme werden überwiegend genutzt -



Frage 30: Und nutzt du Lernprogramme mehr am Computer oder mehr auf Smartphone bzw. Tablet?

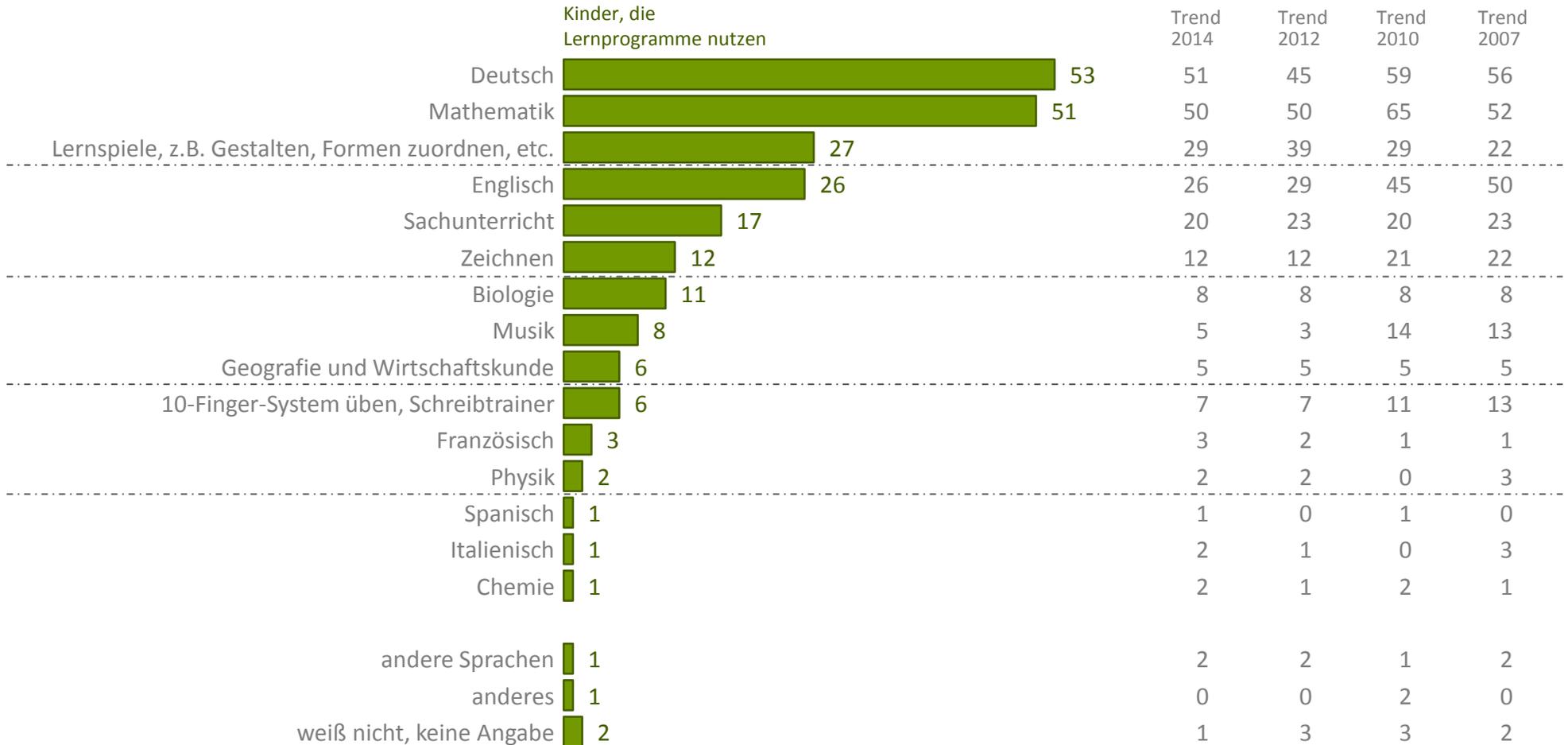
Dokumentation der Umfrage ZR2321:  
 n=503 persönliche Interviews mit oberösterreichischen Kindern zwischen 6 und 10 Jahren  
 Erhebungszeitraum: 18. März bis 17. Mai 2016; maximale statistische Schwankungsbreite n=503 +/- 4,47 Prozent

Basis: Kinder, die Lernprogramme nutzen  
 (Ergebnisse in Prozent)

# Die Lernprogramm-Inhalte

**i** Deutsch und Mathematik sind die beliebtesten Lernprogramme.

Es verwenden Lernprogramme -



Frage 31: Aus welchen Bereichen verwendest du Lernprogramme? Auf dieser Liste siehst du verschiedene Bereiche – bitte nenne mir jene Fächer, für die du Lernprogramme verwendest.

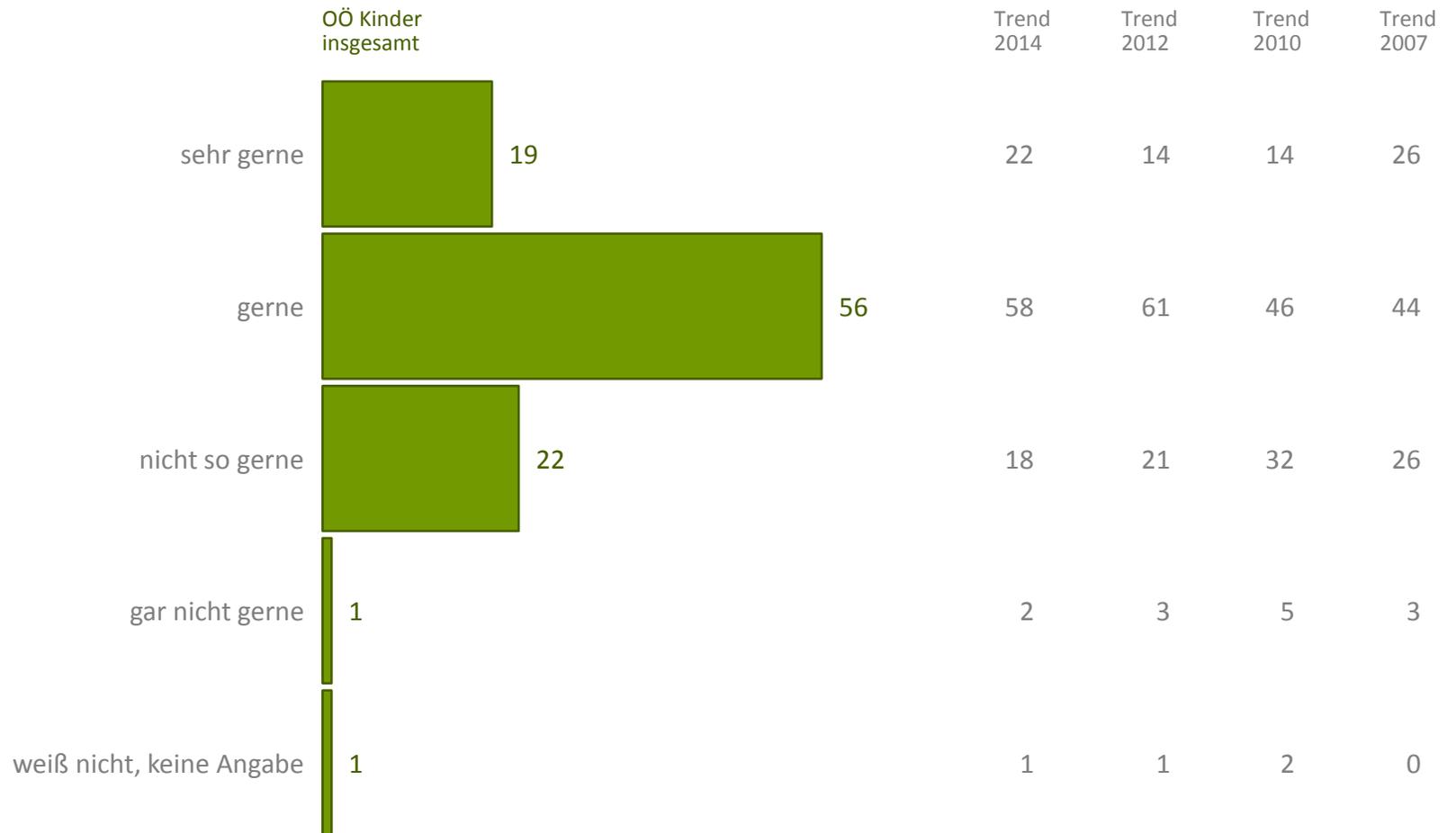
Dokumentation der Umfrage ZR2321:  
 n=503 persönliche Interviews mit oberösterreichischen Kindern zwischen 6 und 10 Jahren  
 Erhebungszeitraum: 18. März bis 17. Mai 2016; maximale statistische Schwankungsbreite n=503 +/- 4,47 Prozent

Basis: Kinder, die Lernprogramme nutzen  
 (Ergebnisse in Prozent)

# Interesse an Lernprogrammen

**Weiterhin gilt – Lernprogramme sorgen nur bedingt für Begeisterung.**

Ich verwende Lernprogramme -



Frage 32: So alles in allem: Wie gerne verwendest du Lernprogramme?

Dokumentation der Umfrage ZR2321:

n=503 persönliche Interviews mit oberösterreichischen Kindern zwischen 6 und 10 Jahren

Erhebungszeitraum: 18. März bis 17. Mai 2016; maximale statistische Schwankungsbreite n=503 +/- 4,47 Prozent

Basis: Kinder, die Lernprogramme nutzen  
(Ergebnisse in Prozent)