

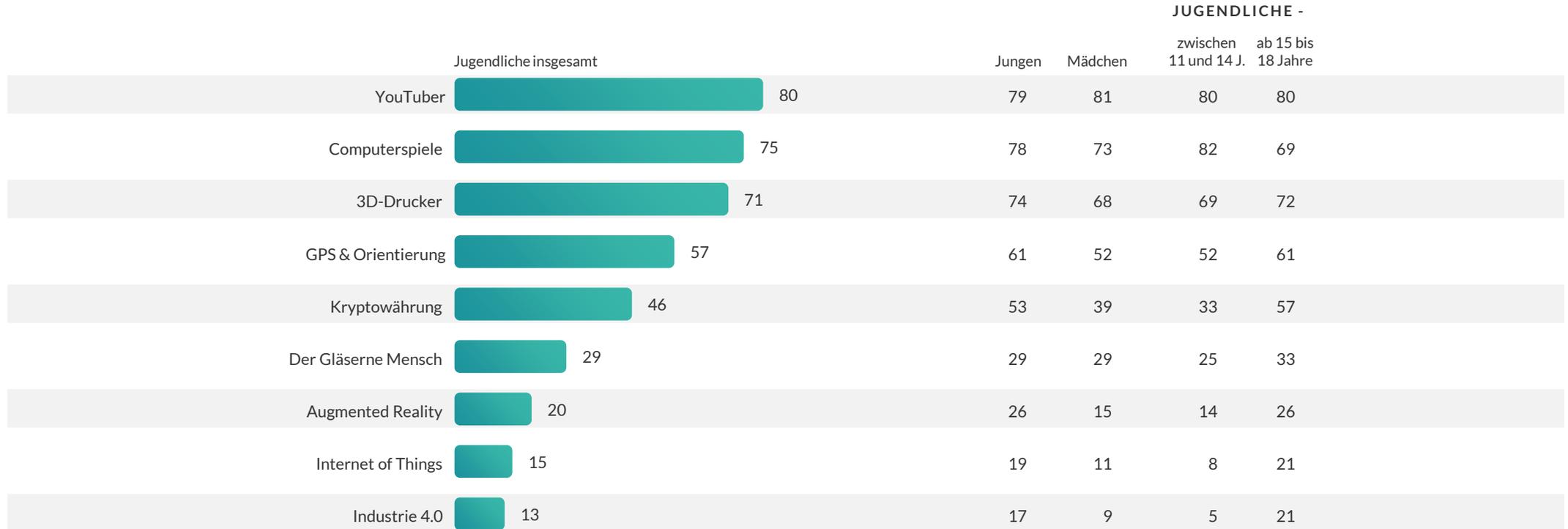
A man in a light-colored jacket and jeans is running to the right, carrying a laptop under his arm. The background is a dark, futuristic digital landscape with glowing lines, data points, and abstract shapes. The overall tone is high-tech and dynamic.

Kapitel 9

Medientechnische Kompetenz & Kommunikation

Bekannte Schlagworte zum Thema Digitalisierung

i Themen wie YouTuber, Computerspiele und 3D-Drucker sind dem Großteil der Jugendlichen bekannt!



Frage: Zum Thema Digitalisierung gibt es ja einige Schlagworte. Welche der folgenden Begriffe hast du schon einmal gehört?

Informationswunsch zum Thema Digitalisierung

i Die Jugendlichen sind in vielen Bereichen rund um das Thema Digitalisierung an zusätzlichen Informationen interessiert!

	Jugendliche insgesamt	JUGENDLICHE -			
		Jungen	Mädchen	zwischen 11 und 14 J.	ab 15 bis 18 Jahre
YouTube	29	32	26	35	23
3D-Drucker	23	25	20	23	22
Computerspiele	23	32	13	28	18
Kryptowährung, also zu digitalen Zahlungsmitteln	21	24	19	10	31
Der Gläserne Mensch, also zum Erstellen von Verhaltensprofilen durch Datenspeicher über Gewinnspiele, Treuekarten, Premium-Mitgliedschaften...	21	18	24	16	26
Augmented Reality, also zur computergestützten Erweiterung der Realitätswahrnehmung	20	23	17	14	26
Industrie 4.0, also zur digitalen Globalisierung und Digitalisierung im Beruf	19	18	20	10	27
Internet of Things, also zur Vernetzung mehrerer Gestände über das Internet	14	14	15	8	20
GPS & Orientierung	12	13	11	9	15
Zu keinem der genannten	29	25	33	35	23

Frage: Und zu welchen dieser Punkte hättest du gerne mehr Information?

Digitalisierung im Alltag der Jugend

i Im Bereich Digitalisierung haben sich die Jugendlichen bisher vor allem mit YouTubern und PC-Spiele beschäftigt! Die Burschen sind aktiver als die Mädchen.

	Jugendliche insgesamt	JUGENDLICHE -			
		Jungen	Mädchen	zwischen 11 und 14 J.	ab 15 bis 18 Jahre
YouTuber	59	63	54	61	57
Computerspiele	46	60	33	53	41
3D-Drucker	22	27	17	17	26
GPS & Orientierung	20	23	17	14	25
Kryptowährung, also mit digitalen Zahlungsmitteln	15	22	9	7	23
Der Gläserne Mensch, also mit dem Erstellen von Verhaltensprofilen durch Datenspeicher über Gewinnspiele, Treuekarten, Premium-Mitgliedschaften	11	10	12	6	15
Internet of Things, also mit der Vernetzung mehrerer Gestände über das Internet	9	11	6	3	15
Augmented Reality, also mit computergestützter Erweiterung der Realitätswahrnehmung	8	13	4	6	11
Industrie 4.0, also mit der digitalen Globalisierung und Digitalisierung im Beruf	7	8	6	2	11
Mit keinem der genannten	19	14	24	23	15

Frage: Und mit welchen Bereichen hast du dich bereits beschäftigt?

Nutzung digitaler Möglichkeiten in der Familie

i Online-Shopping, Navis und Bluetooth sind die in der eigenen Familie am häufigsten genutzten digitalen Angebote!

	Jugendliche insgesamt	JUGENDLICHE -			
		Jungen	Mädchen	zwischen 11 und 14 J.	ab 15 bis 18 Jahre
Online-Shopping	72	72	72	71	73
Navigationsgeräte	62	61	63	63	61
Bluetooth im Auto für Telefon, Musik	57	56	59	58	57
Tempomat im Auto, Autonomes Fahren	37	40	34	40	34
Digitale Tickets	31	33	29	28	33
Digitale Autobahnvignette	31	33	29	35	28
Fingerabdruck als Schlüssel	25	26	25	20	30
Digitale Fahrscheine	18	17	19	17	20
Smart Home	10	12	8	7	13
Drohnen für Film- und Foto-Flugaufnahmen	9	9	9	9	9
Keine der genannten	7	7	6	8	5

Frage: Wenn du nun an deinen Alltag denkst, welche der folgenden digitalen Möglichkeiten werden von dir oder deinen Eltern eingesetzt?

Anreizwirkung diverser Aktivitäten

i Zwei Drittel der Jugendlichen haben bereits einmal Fotos / Bilder erstellt oder bearbeitet!

MAN HAT SCHON AUSPROBIERT -

MAN WÜRDTE GERNE AUSPROBIEREN -

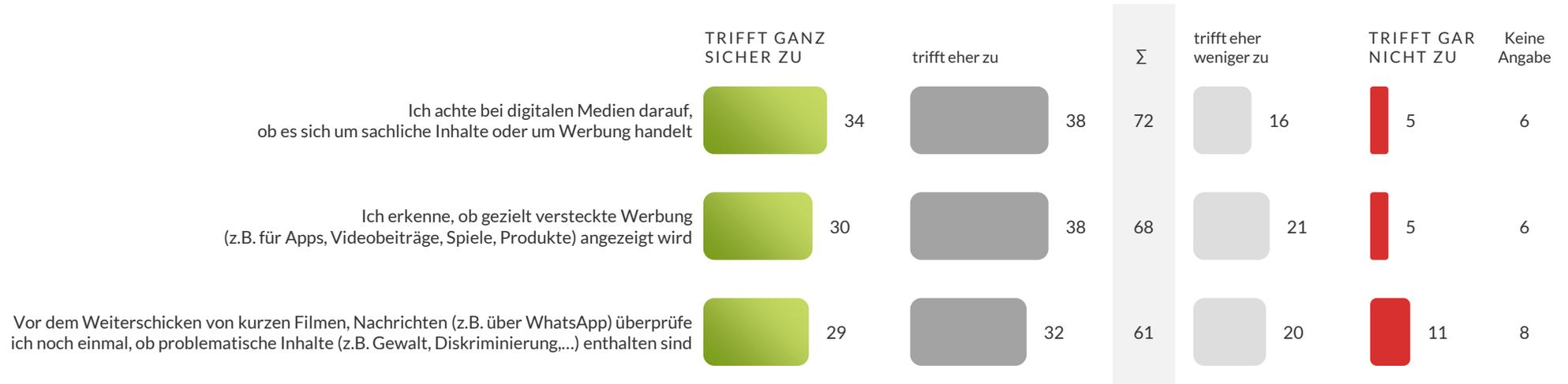
	Jugendliche insgesamt	Trend 2017	Trend 2015	Trend 2013	Trend 2011	Trend 2008	Jugendliche insgesamt	Trend 2017	Trend 2015	Trend 2013	Trend 2011	Trend 2008
Fotos/Bilder erstellt/bearbeitet	66	65	61	48	*)	*)	25	20	22	*)	*)	*)
einen Videofilm gedreht / Videodateien bearbeitet	36	26	28	28	30	21	24	28	26	27	32	27
Audiodateien erstellt / bearbeitet	28	21	23	16	17	13	14	9	9	9	12	9
Geocaching	22	12	11	6	*)	*)	17	16	15	*)	*)	*)
eine Homepage / einen Weblog gestaltet	17	14	16	12	17	21	27	19	21	25	28	21
einen Zeitungsartikel geschrieben	15	9	12	11	17	15	12	9	9	12	12	12
ein Hörspiel aufnehmen	7	2	3	3	7	5	9	6	5	5	5	4
nichts davon	15	26	26	39	48	55	25	32	31	35	36	40
weiß nicht, keine Angabe	3	2	3	3	4	2	9	8	11	12	7	9

*) wurde nicht erhoben

Frage: Welche der folgenden Dinge hast du schon einmal gemacht?
Und welche Dinge würdest du gerne selbst machen bzw. ausprobieren?

Umgang mit digitalen Medien

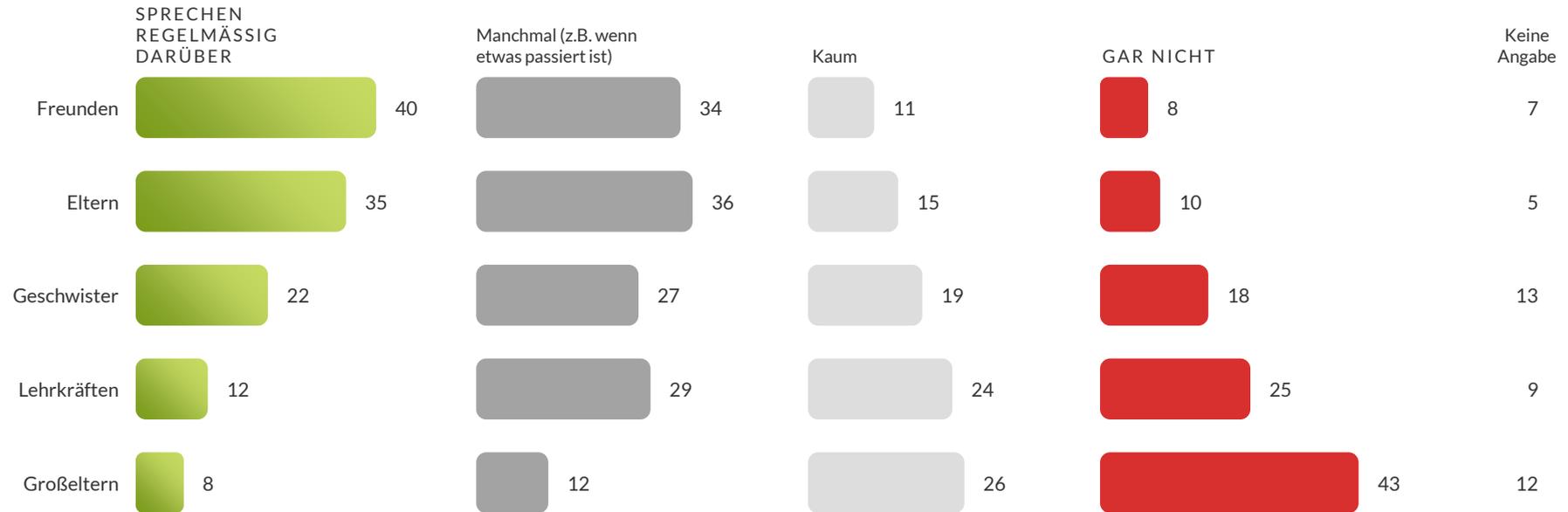
i Die Jugendlichen zeigen einen sorgfältigen Umgang mit digitalen Inhalten – drei Viertel achten auf eine Unterscheidung zwischen sachlichem Inhalt und Werbung!



Frage: Das Internet bietet viele Möglichkeiten von Information, über Werbung bis hin zu Kommunikation. Sag mir, ob du dem sehr zustimmst (1), zustimmst (2), weniger zustimmst (3) oder überhaupt nicht zustimmst (4)!

Computer, Handy & Co als Gesprächsstoff mit Lehrkräften

i Den Umgang mit PC, Handy & Co besprechen die Jugendlichen meist mit ihren Freunden oder den Eltern!



Frage: Und wie ist das mit dem Umgang von Computer, Handy und ähnlichen Geräten, sprichst du mit deinen Eltern, Geschwister, Großeltern, Lehrkräften oder Freunden darüber, wie und wann man am besten damit umgeht oder eher nicht?

Mediennutzung in Schulen/Arbeit

i Das Smartphone wird im Unterricht vermehrt eingesetzt.

	Jugendliche insgesamt	Trend 2017	Trend 2015	Trend 2013	Trend 2011	Trend 2008	Zielgruppe SchülerInnen
Computer	75	84	83	76	73	67	76
Internet	72	73	69	76	73	62	75
Beamer	67	71	66	*)	*)	*)	69
Bücher	66	79	81	76	78	66	69
Unterrichtsfilme/Filme	63	68	66	*)	*)	*)	68
Handy/Smartphone	46	31	25	14	*)	*)	46
Lernsoftware	39	45	46	52	49	35	42
DVD/Video	37	46	48	58*	61*	38*	38
Zeitungen/Zeitschriften	31	35	40	31*	34*	29*	33
Flipchart	29	26	29	*)	*)	*)	28
Interaktive Whiteboards	29	30	17	*)	*)	*)	29
LernApps	29	31	*)	*)	*)	*)	32
Audio CDs/MP3	24	28	32	*)	*)	*)	25
Tablet-PC,	23	22	15	9	*)	*)	25
Digitales Schulbuch	21	17	*)	*)	*)	*)	24
Social Media, Web 2.0	14	14	11	*)	*)	*)	13
Elektronische Spiele	11	6	5	*)	*)	*)	12
Dias	10	9	19	*)	*)	*)	10

* wurde im Trend getrennt abgefragt *) wurde nicht erhoben

Frage: Wenn du an deine Schule/Arbeit denkst, welche Medien werden da verwendet?

Wunsch nach Nutzungsintensität der Medien

i Die Jugendlichen wünschen sich einen verstärkten Einsatz von PCs und Internet im Unterricht!

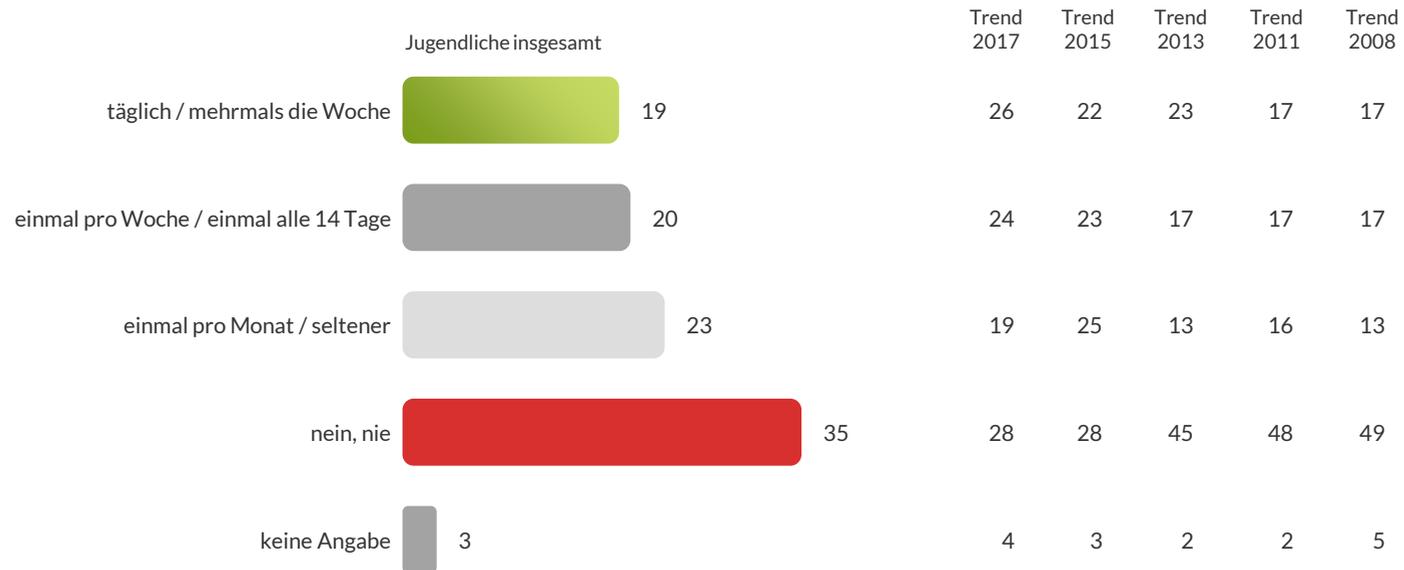
	MEDIEN HÄUFIGER VERWENDEN	Trend 2017	Trend 2015	Trend 2013	Trend 2011	Trend 2008	Gleich oft wie jetzt verwenden	WENIGER OFT VERWENDEN	Keine Angabe
Computer	41	45	43	45	41	44	46	8	5
Internet	39	40	40	47	43	48	47	7	7
Unterrichtsfilme/Filme	35	36	32	*)	*)	*)	42	14	9
Handy/Smartphone	33	31	27	26	*)	*)	41	14	12
Bücher	29	23	23	19	22	20	49	16	7
Lernsoftware	26	23	19	21	21	19	43	20	12
Beamer	26	24	22	*)	*)	*)	50	12	12
DVD/Video	25	26	31	28	34	32	46	17	12
Tablet-PC	25	28	29	24	*)	*)	37	21	17
LernApps	24	25	*)	*)	*)	*)	44	18	14
Digitales Schulbuch	22	27	*)	*)	*)	*)	38	19	21
Interaktive Whiteboards	21	20	14	*)	*)	*)	39	19	20
Social Media, Web 2.0	20	15	17	*)	*)	*)	38	21	21
Zeitungen/Zeitschriften	19	9	12	13	13	15	42	26	13
Elektronische Spiele	19	17	18	*)	*)	*)	34	28	19
Audio CDs/MP3	16	14	15	*)	*)	*)	42	24	18
Flipchart	13	9	8	*)	*)	*)	41	23	23
Dias	10	6	9	*)	*)	*)	33	30	27
andere	6	2	3	2	3	0	6	4	84

*) wurde nicht erhoben

Frage: Ich lese dir die Medien nochmals vor. Bitte sag mir zu jedem, ob man es in der Schule / Arbeit häufiger verwenden (1), gleich oft wie jetzt verwenden (2) oder weniger oft verwenden (3) soll.

Interesse am aktuellen Geschehen

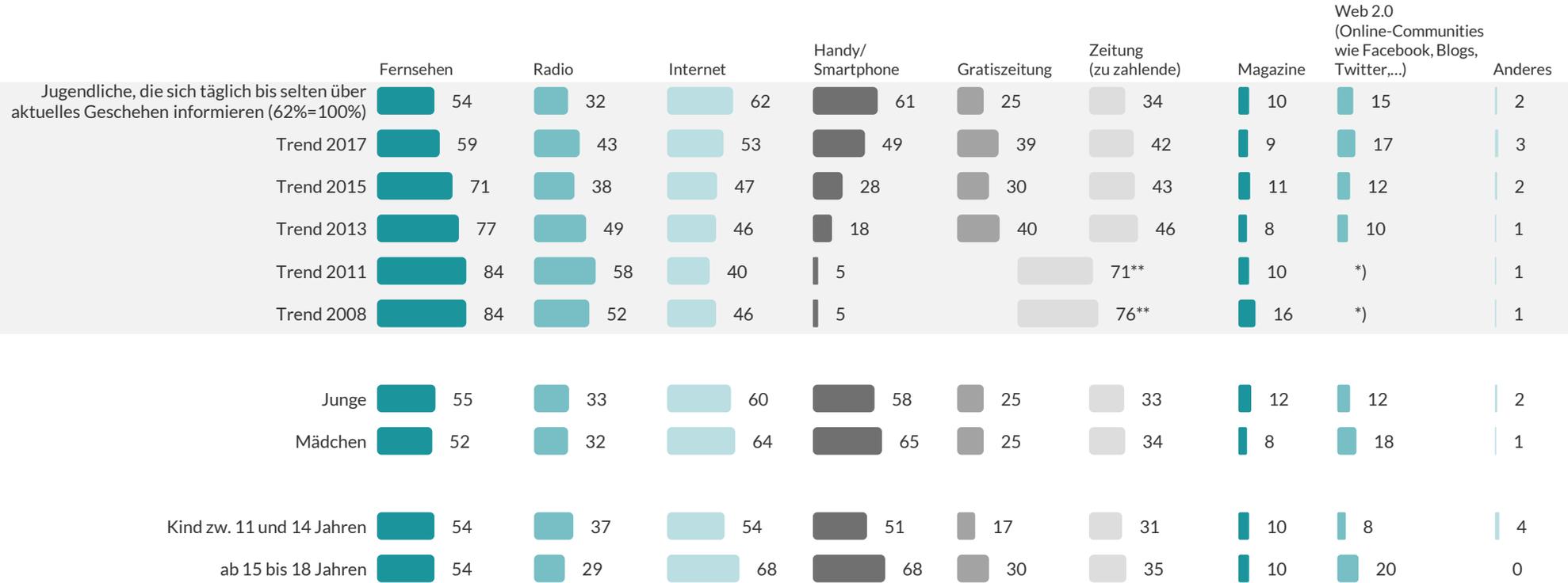
i Das Interesse der Jugendlichen über das aktuelle Geschehen in Wirtschaft, Kultur und Politik ist etwas zurückgegangen.



Frage: Informierst du dich über das aktuelle Geschehen in Wirtschaft, Kultur, Politik?

Infoquellen über aktuelles Geschehen

i Als Informationsquellen werden Internet und Smartphone immer relevanter!

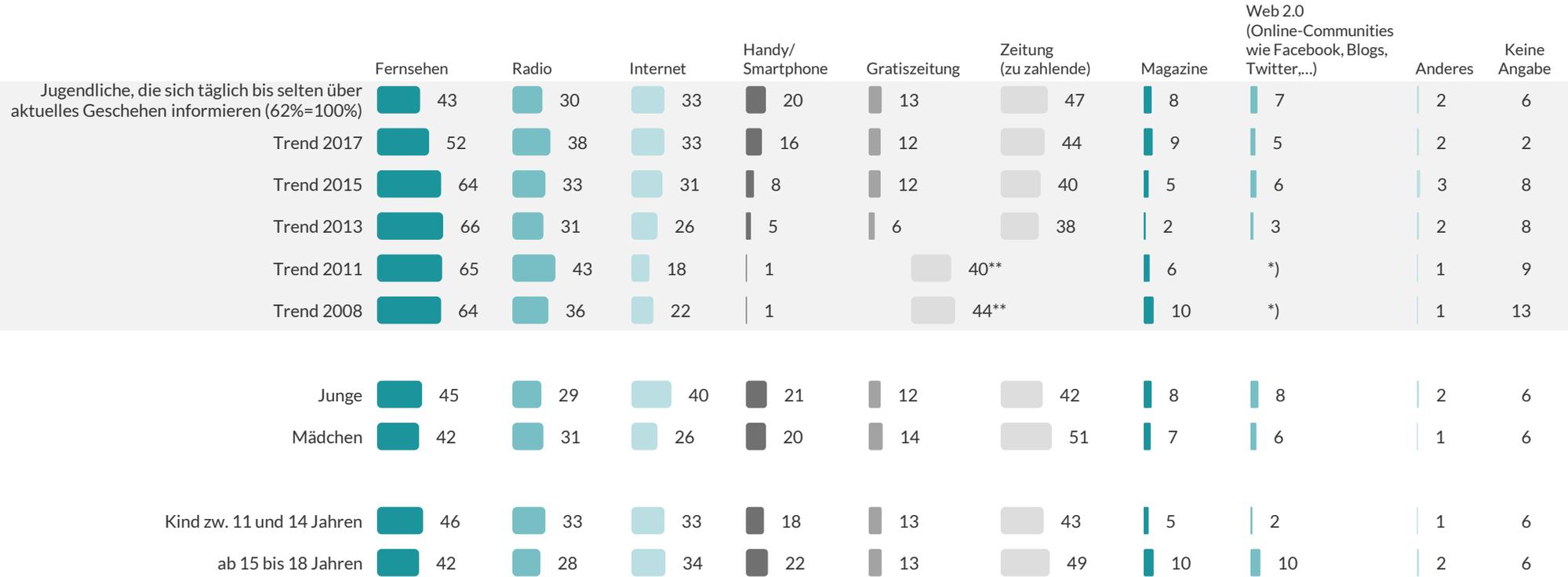


** wurde zusammen abgefragt *) wurde nicht erhoben

Frage: Welche dieser Informationsquellen nutzt du, wenn du dich über das aktuelle Geschehen in Wirtschaft, Politik und Kultur informieren willst?

Glaubwürdigkeit von Info-Quellen

i Die glaubwürdigsten Informationsquellen sieht man jedoch in Bezahl-Zeitungen und TV – nur ein Fünftel empfindet das Smartphone als glaubwürdig!

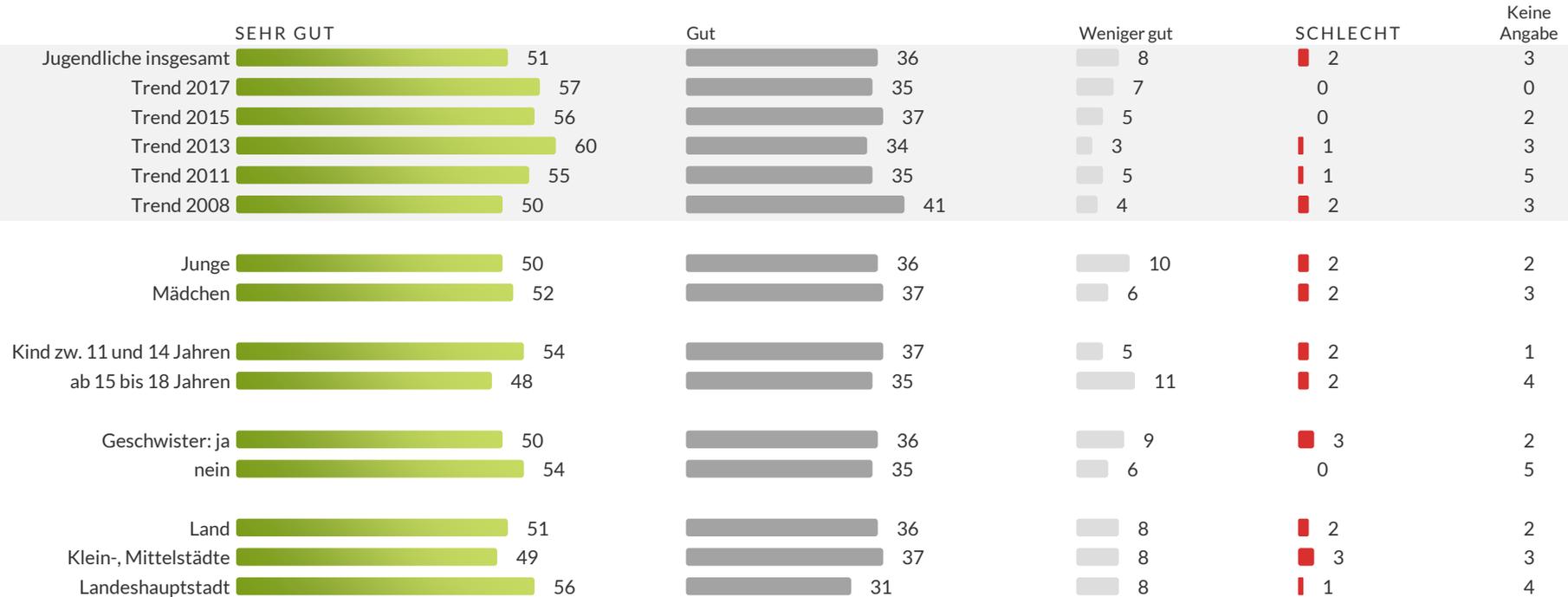


** wurde zusammen abgefragt *) wurde nicht erhoben

Frage: Welche Informationsquellen scheinen dir am glaubwürdigsten, wenn du dich über das aktuelle Geschehen in Wirtschaft, Politik und Kultur informieren willst?

Familienklima

i Die Jugendlichen in Oberösterreich sind auch weiterhin mit ihrem Familienklima durchwegs zufrieden!



Frage: Eine letzte Frage zu dir und deinem Umfeld. Wie würdest du generell das Klima in deiner Familie beschreiben?