

## **Jugend 2.0 - Nutzung digitaler Medien bei Schulpflichtigen steigt stetig**

**Braunschweig/Hannover, 24.02.2015 - Der Digitalverband Bitkom hat Anfang Januar den ausführlichen Studienbericht zur Untersuchung „Jung und vernetzt – Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft“ veröffentlicht. Diese zeigt eine deutliche Affinität der Jugendlichen zum Umgang mit digitalen Medien. Smartphone, Tablet und Computer sind aus dem Alltag der Schulpflichtigen nicht mehr wegzudenken – kein Wunder, dass das virtuelle Lernen sich nicht nur großer Beliebtheit erfreut, sondern auch als Motivator mit hohem Förderpotenzial fungiert.**

Im Rahmen der repräsentativen Studie sind 962 Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 18 Jahren zur Nutzung und zum Besitz von Geräten wie Smartphones, Computern oder Tablets befragt worden. Für die Durchführung waren Bitkom Research und das Marktforschungsinstitut Forsa verantwortlich.

### **Alles online, oder was?**

Das Ergebnis dieser Studie ist signifikant: In der Altersgruppe von 10 bis 11 Jahren sind mit einem Anteil von 94 % nahezu alle Kinder online und verbringen im Schnitt 22 Minuten pro Tag im Internet. Bei Jugendlichen von 16 bis 18 Jahren sind es mit 115 Minuten schon fast zwei Stunden – das liegt unter anderem an der Nutzung des mobilen Internets via Smartphone: 79 % der 10- bis 18-Jährigen haben ein eigenes Smartphone. Im Alter von 12 bis 13 Jahren gehören Smartphones mit einer Verbreitung von 84% regelrecht zur Standardausstattung.

Die Nutzung sozialer Netzwerke beginnt ebenfalls recht früh: Im Alter zwischen 10 und 11 Jahren sind 10 Prozent der jungen Internetnutzer in sozialen Netzwerken aktiv. Unter den 12- bis 13-Jährigen sind es bereits 42 %, bei den 14- bis 15-Jährigen 65 % und bei den 16- bis 18-Jährigen 85 %.

### **Nachhilfe-Branche setzt auf „Edutainment“**

Auch der Spaßfaktor spielt beim Umgang mit neuen Medien eine entscheidende Rolle: 93 % der 10- bis 18-Jährigen spielen laut Bitkom Research Computer- und Videospiele – und das im Schnitt etwa 104 Minuten pro Tag; ein Faktor, den sich moderne Online-Lernportale wie kapiert.de zu Nutzen machen, um das digitale Lernen außerhalb der Schule möglichst spannend, effizient und unterhaltsam zu gestalten.

Dass Kinder und Jugendliche spielerische Lerneinheiten und virtuelle Trainings-Tools bevorzugen, bestätigt auch eine aktuelle FACT-Umfrage der Westermann Verlage, bei der 400 Schulpflichtige im Alter zwischen 9 und 15 Jahren interviewt wurden. 62,5 % der Befragten gaben an, Computer oder Laptop für schulische Tätigkeiten wie Hausaufgaben oder Vokabeltraining zu nutzen, 32 % von ihnen verwenden dazu ein Smartphone und 30 % ein Tablet.

Bei dieser zeitgemäßen Variante des außerschulischen Lernens spielen Abwechslung, Interaktivität und stetige Motivation durch Eigenverantwortung eine entscheidende Rolle; damit auch der Spaßfaktor dabei nicht auf der Strecke bleibt, legen die Autoren und Entwickler von kapiert.de besonderen Wert auf abwechslungsreiche Lerninhalte, anschauliche Videos und innovative Trainingstools, die den Jugendlichen ein direktes Feedback zu den getätigten Übungen geben – für zusätzliche Motivation auf Seiten der Schüler sorgt das integrierte Highscore-System.

**Weitere Informationen finden Sie auf [www.kapiert.de](http://www.kapiert.de).**

**Pressekontakt:**

Marco Wunsch  
CrossPR GmbH  
Hildebrandtstr. 24 A  
D-40215 Düsseldorf  
fon +49.211.938853.72  
fax +49.211.938853.60  
[wunsch@crosspr.de](mailto:wunsch@crosspr.de)  
[www.crosspr.de](http://www.crosspr.de)

Sylke Kilian  
Bildungshaus Schulbuchverlage  
Westermann Schroedel Diesterweg  
Schöningh Winklers GmbH  
Georg-Westermann-Allee 66  
D-38104 Braunschweig  
fon: +49.531.708.0  
fax: +49.531.708.87 8438  
[sylke.kilian@schroedel.de](mailto:sylke.kilian@schroedel.de)  
[www.kapiert.de](http://www.kapiert.de)