



Evaluation Umfragen ICT-Mediennutzung SJ 2024/25

Schülerinnen und Schüler Oberstufe

Durchführung

Alle Umfragen wurden von Mitte bis Ende Juni 2025 durchgeführt. Neben den Jugendlichen der Oberstufe gab es weitere Umfragen für die Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe, eine Umfrage für alle Lehrpersonen sowie eine Umfrage für alle Schulleitungen und Schulverwaltungen. Neben Multiple Choice-Fragen wurden auch Likert-Skalen und auch offene Fragen eingesetzt.

Beteiligung

Von allen 1380 Schülerinnen und Schüler der Oberstufe haben 973 die Umfrage gestartet und 930 die Umfrage beendet. Dies entspricht einer durchschnittlichen Beteiligung von knapp 70%.

Zusammenfassung private Nutzung

- Fast alle SUS haben ein Smartphone, mit SIM-Karte und unbegrenzt Daten.
- Auch Spielkonsolen (40%), persönlicher Laptop (30%) und persönliches Tablet (30%) verfügbar.
- Bildschirmzeit teilweise bedenklich hoch (40% über 3 Stunden, 20% über 4 Stunden pro Tag).
- Gaming sehr moderat verbreitet, rund 16% spielen mehr als 2 Stunden am Tag.
- Nur wenige schauen Serien und nutzen Apps und Games, welche nicht dem Alter entsprechen.
- Die Eltern sind gut über die Mediennutzung der Kinder informiert. 40% der SUS geben aber an, dass die Eltern den Zugriff auf die Geräte mit Zeit- und Inhaltsfiltern einschränken.

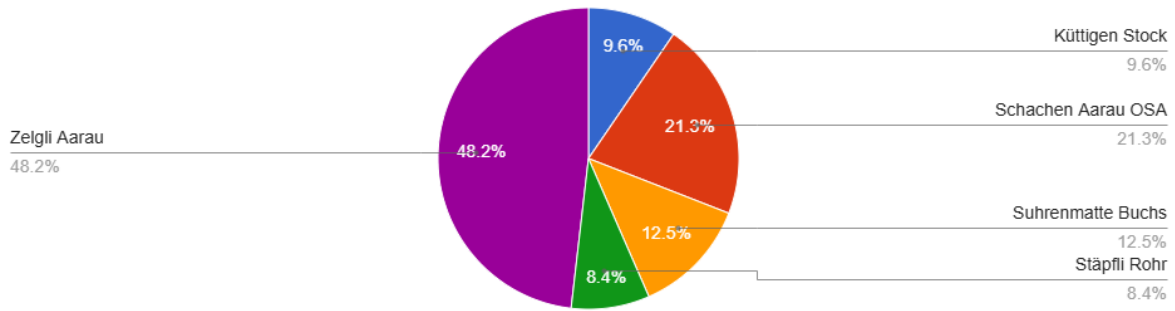
Zusammenfassung Gerätenutzung in der Schule

- Geräte werden an der Oberstufe häufig genutzt (60% täglich, Momentaufnahme mit über 60% zwischen 3 und 10 Lektionen in der letzten Schulwoche).
- Qualität der Geräte mangelhaft (Scharniere defekt, Abstürze, Akku, nicht mehr einschaltbar)
- WLAN-Probleme bei 90% der Lernenden als häufigstes technisches Problem
- Office Apps Teams, Word und PowerPoint am meisten im Unterricht genutzt (>90%)
- Auch OneNote Klassennotizbuch bereits sehr verbreitet (70%)
- In fast allen Fachbereichen werden die Geräte genutzt, Top 3: Mul mit 15%, RZG 12%, NuT 9%
- Digitale Lehrmittel mit DisDonc (60%) und Connected (30% mehrmals pro Monat) noch wenig im Einsatz.
- Bei Lernplattformen sind Kahoot, Canva, Mindsteps sowie Classtime verbreitet. Andere Lernplattformen sind noch wenig im Einsatz (Schabi, Padlet).
- Die SUS haben an den Laptops viel recherchiert (auch mit KI), Präsentationen und Dokumente erstellt, aber wenig im Bereich Medienproduktion (Audio, Fotos und (Lern-) Videos).
- Sehr wenige haben textuell programmiert, trotz Lehrplan und Mul-Unterricht.
- Digitale Hausaufgaben sind noch kaum verbreitet (15% mehrmals pro Woche oder mehr).
- Der Laptop der Schule wird zu Hause mehrheitlich zum Surfen und für Hausaufgaben eingesetzt.
- Smartphones kommen in der Schule vor allem für Audio, Foto und Videoaufnahmen und als Back-Up für den Laptop (Seite gesperrt, WLAN geht nicht etc.) zum Einsatz.



3 - Standort

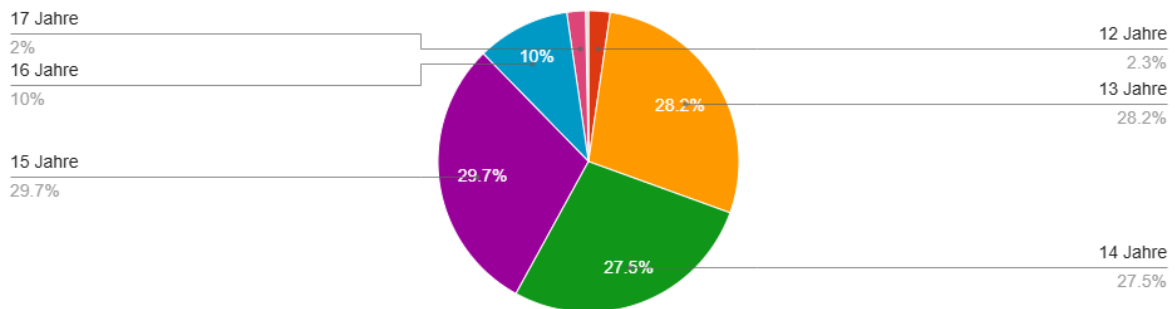
Standort



Option	Prozent	Anzahl
Küttigen Stock	9.57	91
Schachen Aarau OSA	21.35	203
Suhrenmatte Buchs	12.51	119
Stäppli Rohr	8.41	80
Zelgli Aarau	48.16	458

4 - Alter

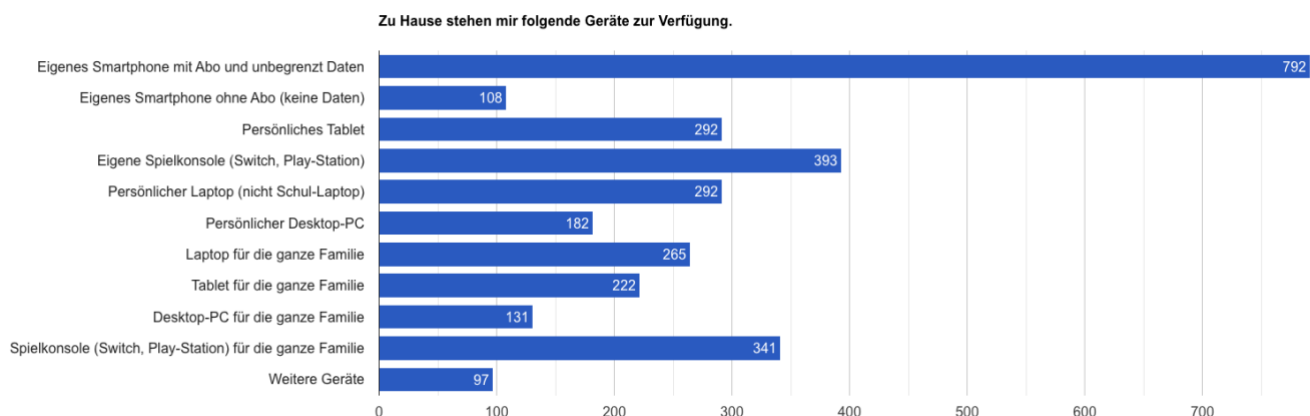
Alter



Option	Prozent	Anzahl
11 Jahre	0.00	0
12 Jahre	2.32	22
13 Jahre	28.21	268
14 Jahre	27.47	261
15 Jahre	29.68	282
16 Jahre	10.00	95
17 Jahre	2.00	19
18 Jahre	0.32	3

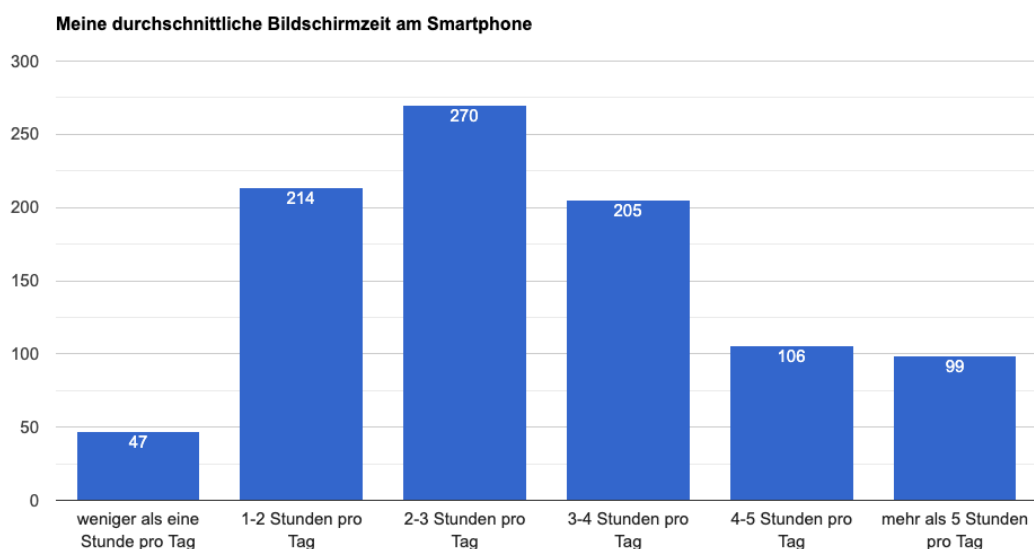


5 - Zu Hause stehen mir folgende Geräte zur Verfügung.



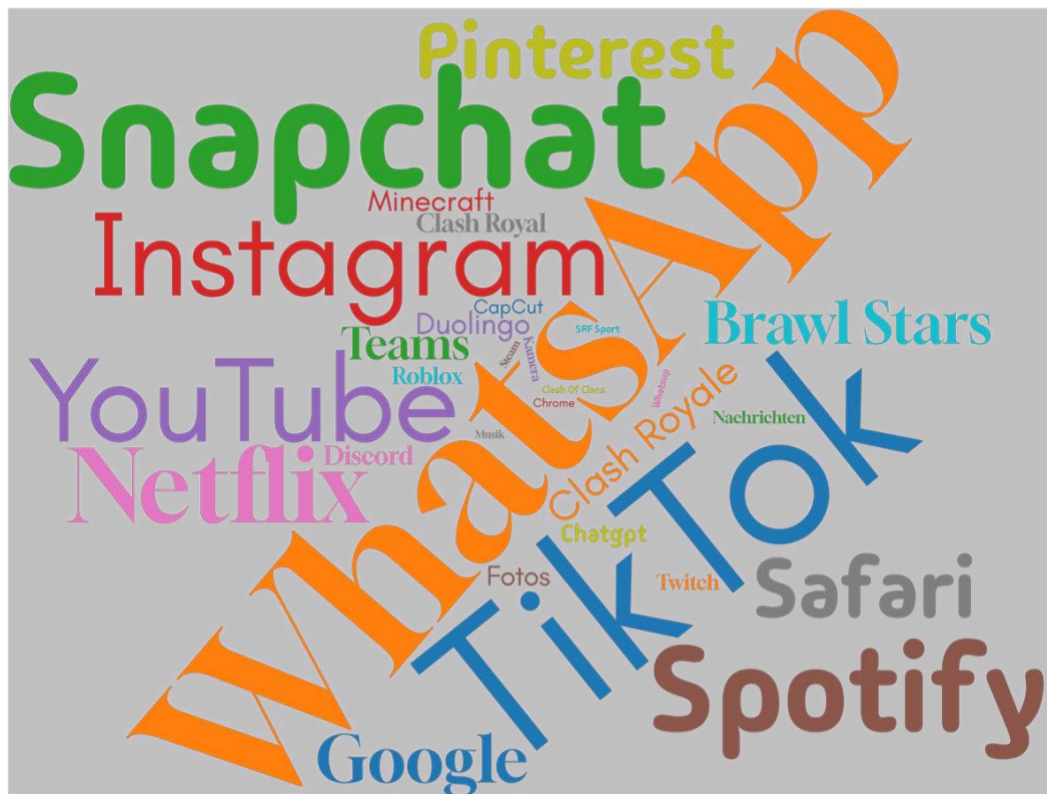
Weitere Geräte: Fernseher (45 Nennungen), Smartphone mit begrenzten Daten (23)

6 - Meine durchschnittliche Bildschirmzeit am Smartphone

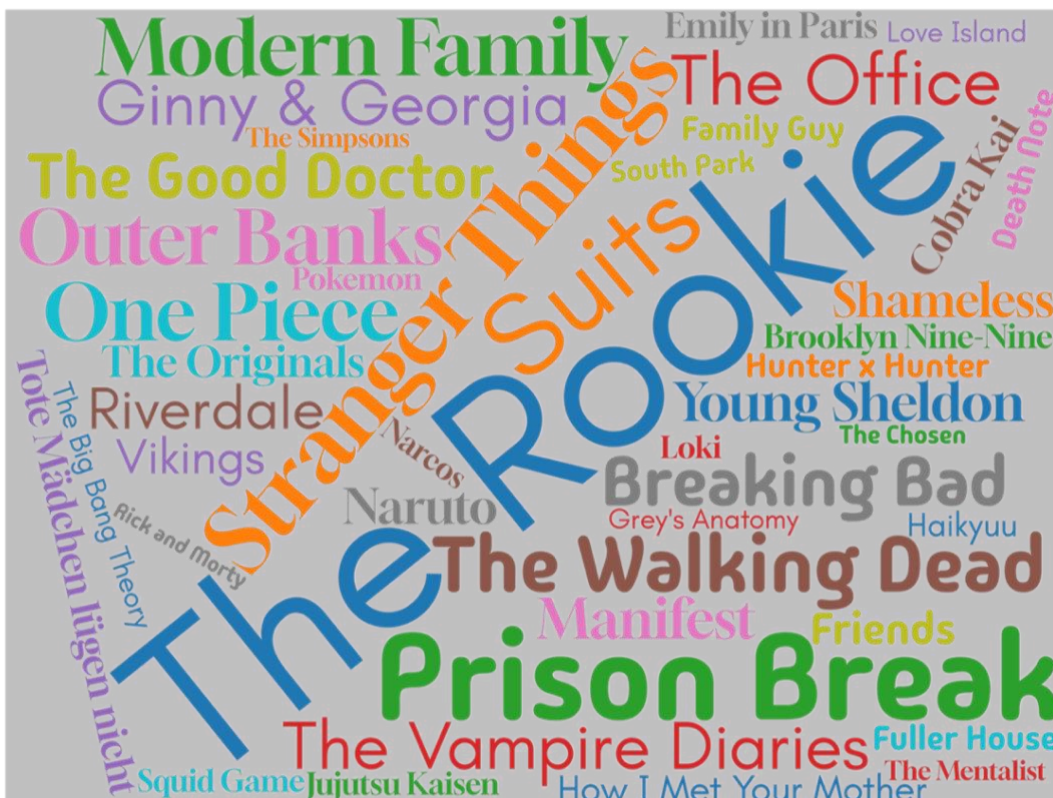


Option	Prozent	Anzahl
weniger als eine Stunde pro Tag	4.99	47
1-2 Stunden pro Tag	22.74	214
2-3 Stunden pro Tag	28.69	270
3-4 Stunden pro Tag	21.79	205
4-5 Stunden pro Tag	11.26	106
mehr als 5 Stunden pro Tag	10.52	99

7 - Folgende Apps nutze ich aktuell am meisten.

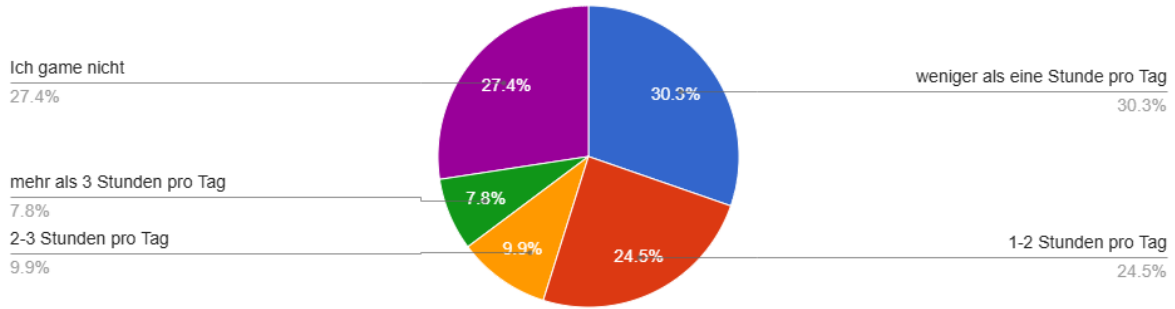


8 - Folgende Serien schaue ich aktuell am häufigsten.



9 - Meine durchschnittliche Gaming-Zeit betrug in der letzten Woche

Meine durchschnittliche Gaming-Zeit betrug in der letzten Woche



Option	Prozent	Anzahl
weniger als eine Stunde pro Tag	30.31	284
1-2 Stunden pro Tag	24.55	230
2-3 Stunden pro Tag	9.93	93
mehr als 3 Stunden pro Tag	7.79	73
Ich game nicht	27.43	257

10 - Folgendes Game spiele ich aktuell am meisten





11 – Meine Eltern ...

	stimmt genau 1	stimmt teilweise 2	stimmt nicht 3	keine Angabe möglich 4
wissen, welche Apps zur Kommunikation ich benutze	744 79.66%	162 17.34%	19 2.03%	9 0.96%
wissen, welche Social-Media-Apps ich nutze	698 74.97%	184 19.76%	32 3.44%	17 1.83%
kennen die Games, die ich spiele	453 48.97%	268 28.97%	95 10.27%	109 11.78%
wissen, welche Serien und Filme ich schaue	319 34.52%	370 40.04%	170 18.4%	65 7.03%
kennen meine aktuelle Bildschirmzeit von meinem Smartphone	346 37.28%	323 34.81%	215 23.17%	44 4.74%
sprechen mit mir über die Nutzung von Smartphone und sozialen Medien	354 40.6%	342 39.22%	135 15.48%	41 4.7%
schränken den Zugriff auf das Internet an meinen Geräten ein (Zeitlimit, Inhaltsfilter)	276 32.02%	191 22.16%	344 39.91%	51 5.92%



12 - Mit dem schulischen Laptop hatte ich bereits folgende Schwierigkeiten

	mehrmals	einmal	keine
Anmeldung geht nicht	185 20.46%	226 25%	493 54.54%
WLAN verbindet sich nicht	841 90.43%	64 6.88%	25 2.69%
Laptop lässt sich nicht mehr einschalten	132 14.55%	253 27.89%	522 57.55%
Programm stürzte ab (eingefroren)	272 29.73%	273 29.84%	370 40.44%
Dokumente wurden nicht gespeichert	198 21.69%	268 29.35%	447 48.96%
Defektes Scharnier	70 7.73%	158 17.44%	678 74.83%
Defekte Hülle	65 7.25%	169 18.86%	662 73.88%
Defektes Display	35 5.18%	84 12.43%	557 82.4%
Defekter Stift	42 6.27%	118 17.61%	510 76.12%
Zubehör verloren (Kabel, Stift, Adapter, Hülle)	42 6.23%	96 14.24%	536 79.53%

Andere Schwierigkeiten:

- Akku schnell entleert- 16 Nennungen
- Tastatur defekt (Touchpad, Tasten)- 12 Nennungen
- Gehäuse defekt (inkl. Abnutzung) - 7 Nennungen
- Software/Programme - 5 Nennungen
- Lüfter/Überhitzung - 4 Nennungen
- Langsames Aufstarten - 5 Nennungen
- Hülle/Zubehör - 5 Nennungen



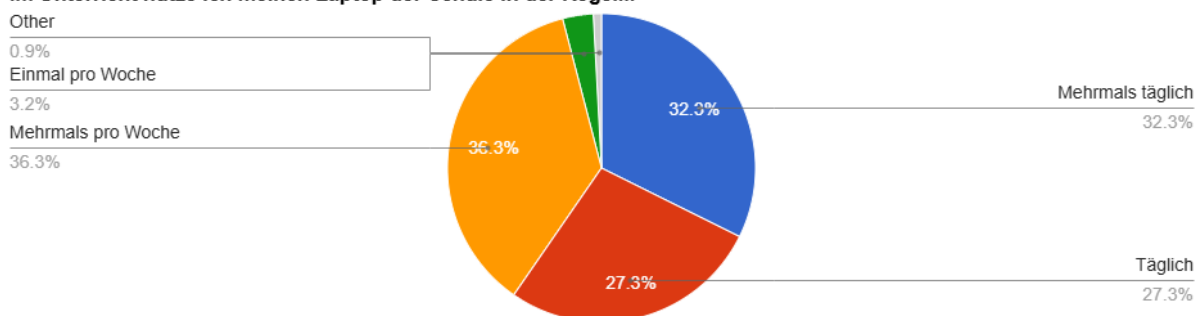
13 - Bei Schwierigkeiten mit dem schulischen Laptop

Bringe in die gewünschte Reihenfolge, was machst du als erstes?

	1	2	3	4	5
frage ich meine Lehrpersonen	205 21.95%	225 24.09%	319 34.15%	168 17.99%	17 1.82%
frage ich meine Kolleginnen und Kollegen	126 13.49%	484 51.82%	191 20.45%	100 10.71%	33 3.53%
frage ich die Technischen Supporter	14 1.5%	60 6.42%	146 15.63%	217 23.23%	497 53.21%
frage ich meine Familie	21 2.25%	105 11.24%	207 22.16%	385 41.22%	216 23.13%
suche ich selbst nach Lösungen	568 60.81%	60 6.42%	71 7.6%	64 6.85%	171 18.31%

14 - Im Unterricht nutze ich meinen Laptop der Schule in der Regel...

Im Unterricht nutze ich meinen Laptop der Schule in der Regel...

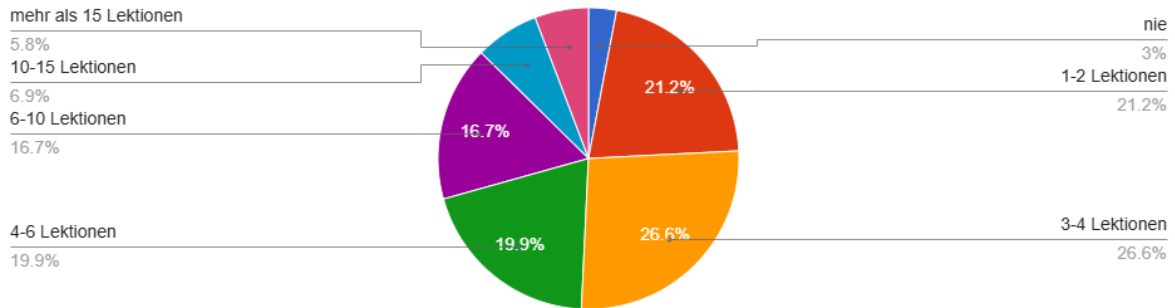


Option	Prozent	Anzahl
Mehrmals täglich	32.33	302
Täglich	27.30	255
Mehrmals pro Woche	36.30	339
Einmal pro Woche	3.21	30
Weniger als einmal pro Woche	0.86	8



15 - In der letzten Schulwoche nutzte ich meinen Laptop im Unterricht

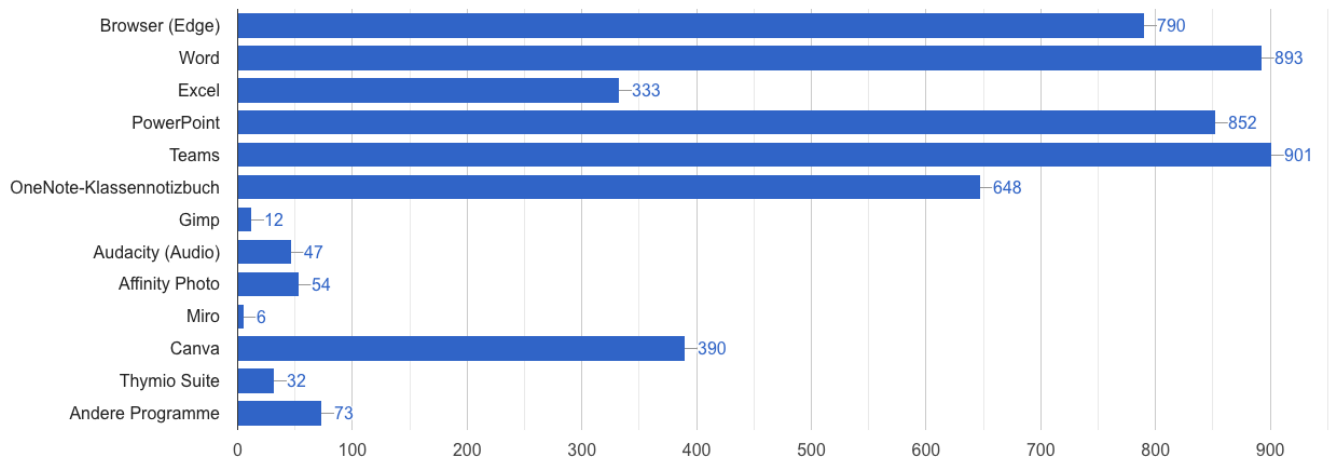
In der letzten Schulwoche nutzte ich meinen Laptop im Unterricht



Option	Prozent	Anzahl
nie	3.00	28
1-2 Lektionen	21.20	198
3-4 Lektionen	26.55	248
4-6 Lektionen	19.91	186
6-10 Lektionen	16.70	156
10-15 Lektionen	6.85	64
mehr als 15 Lektionen	5.78	54

16 - Mit folgenden Programmen habe ich bereits mehrmals am Laptop im Unterricht gearbeitet.

Mit folgenden Programmen habe ich bereits mehrmals am Laptop im Unterricht gearbeitet.



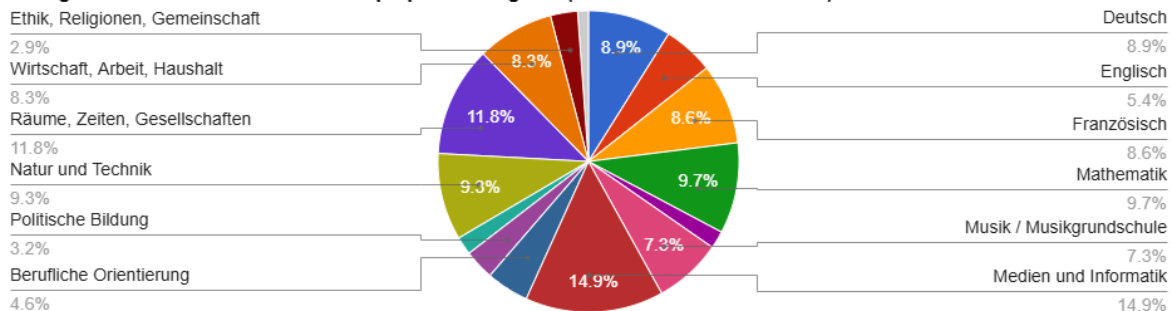
Weitere Programme:

Outlook (11 Nennungen), Spotify, Typewriter, OneNote , Chrome, ChatGPT (je 2 Nennungen)



17 - In folgenden Fächern nutze ich den Laptop am häufigsten (bitte maximal 5 auswählen)

In folgenden Fächern nutze ich den Laptop am häufigsten (bitte maximal 5 auswählen)



Option	Prozent	Anzahl
Deutsch	8.94	399
Englisch	5.42	242
Französisch	8.65	386
Mathematik	9.75	435
Bildnerisches Gestalten	1.88	84
Textiles und Technisches Gestalten	0.81	36
Musik / Musikgrundschule	7.28	325
Bewegung und Sport	0.36	16
Medien und Informatik	14.86	663
Berufliche Orientierung	4.57	204
Politische Bildung	3.23	144
Natur, Mensch, Gesellschaft	1.95	87
Natur und Technik	9.32	416
Räume, Zeiten, Gesellschaften	11.81	527
Wirtschaft, Arbeit, Haushalt	8.27	369
Ethik, Religionen, Gemeinschaft	2.91	130



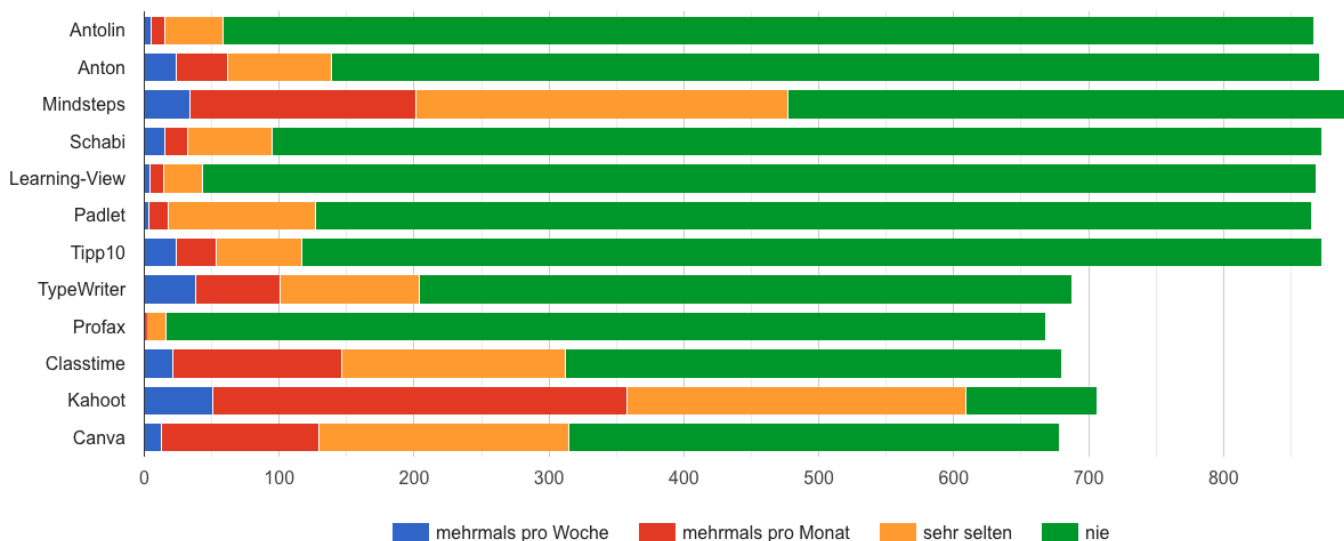
18 - Im Unterricht oder für die Hausaufgaben nutze ich folgenden digitalen Lehrmittel.

	Ø	mehrmals pro Woche 1	mehrmals pro Monat 2	sehr selten 3	nie 4
Fertigkeitstraining (Mathematik, LMVZ)	Ø: 2.92 Σ: 901	65 7.21%	226 25.08%	324 35.96%	286 31.74%
DisDonc! (Französisch, LMVZ)	Ø: 2.33 Σ: 906	152 16.78%	402 44.37%	254 28.04%	98 10.82%
Connected (Medien & Informatik, LMVZ)	Ø: 3.05 Σ: 881	81 9.19%	200 22.7%	194 22.02%	406 46.08%
MacMillan DoubleDecker	Ø: 3.54 Σ: 877	17 1.94%	68 7.75%	214 24.4%	578 65.91%
NaTech LMVZ	Ø: 3.65 Σ: 867	33 3.81%	52 6%	104 12%	678 78.2%



19 - Im Unterricht und für Hausaufgaben nutze ich folgende Lernplattformen

Im Unterricht und für Hausaufgaben nutze ich folgende Lernplattformen



	Ø	mehrmals pro Woche 1	mehrmals pro Monat 2	sehr selten 3	nie 4
Antolin	Ø: 3.91 Σ: 867	5 0.58%	10 1.15%	43 4.96%	809 93.31%
Anton	Ø: 3.74 Σ: 871	24 2.76%	38 4.36%	77 8.84%	732 84.04%
Mindsteps	Ø: 3.2 Σ: 893	34 3.81%	167 18.7%	276 30.91%	416 46.58%
Schabi	Ø: 3.84 Σ: 873	15 1.72%	17 1.95%	63 7.22%	778 89.12%
Learning-View	Ø: 3.93 Σ: 869	4 0.46%	10 1.15%	29 3.34%	826 95.05%
Padlet	Ø: 3.83 Σ: 865	3 0.35%	15 1.73%	109 12.6%	738 85.32%
Tipp10	Ø: 3.78 Σ: 873	24 2.75%	29 3.32%	64 7.33%	756 86.6%
TypeWriter	Ø: 3.5 Σ: 688	38 5.52%	63 9.16%	103 14.97%	484 70.35%
Profax	Ø: 3.97 Σ: 668		2 0.3%	14 2.1%	652 97.6%
Classtime	Ø: 3.3 Σ: 680	21 3.09%	125 18.38%	166 24.41%	368 54.12%
Kahoot	Ø: 2.56 Σ: 706	51 7.22%	307 43.48%	251 35.55%	97 13.74%
Canva	Ø: 3.33 Σ: 678	13 1.92%	116 17.11%	186 27.43%	363 53.54%

Weitere Lernplattformen: Schularena, Evulpo, Duolingo, Sofatutor,



20 - Folgende Tätigkeiten habe ich bereits an einem schulischen Laptop ausgeführt

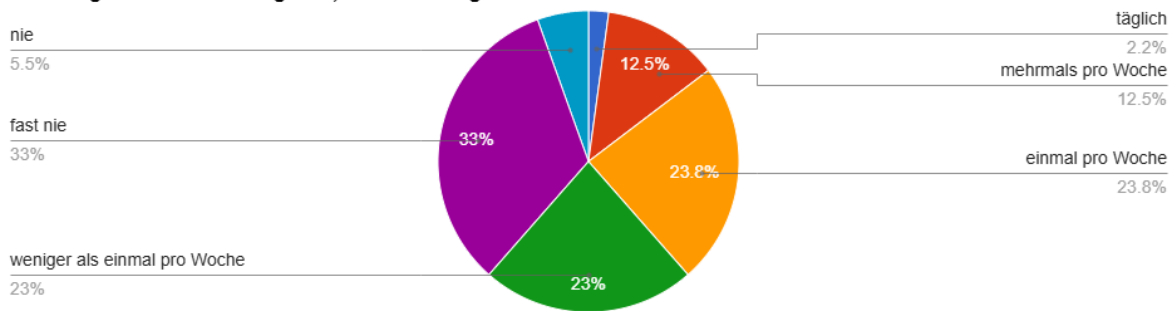
	noch nie 1	einmal 2	mehrmals 3
Internet-Recherche mit einer Suchmaschine (Google, DuckDuckGo)	52 5.78%	73 8.11%	775 86.11%
Internet-Recherche mit Hilfe von KI (Copilot oder anderen KI-Diensten)	78 8.7%	122 13.6%	697 77.7%
Word-Dokumente erstellt	26 2.89%	48 5.33%	827 91.79%
Excel-Tabellen bearbeitet	278 31.24%	357 40.11%	255 28.65%
PowerPoint-Präsentationen erstellt	34 3.78%	80 8.89%	786 87.33%
In One-Note Arbeitsblätter gelöst	189 21.09%	94 10.49%	613 68.42%
In Teams mit anderen gechattet	104 12.7%	158 19.29%	557 68.01%
In Teams Aufgaben gelöst	185 22.84%	167 20.62%	458 56.54%
Fotos erstellt	275 34.03%	249 30.82%	284 35.15%
Fotos bearbeitet	433 54.19%	206 25.78%	160 20.03%
Videos erstellt	401 50.44%	201 25.28%	193 24.28%
Videos bearbeitet	483 61.69%	158 20.18%	142 18.14%
Audioaufnahmen aufgenommen	351 44.21%	274 34.51%	169 21.28%
Lernvideos produziert	472 60.51%	186 23.85%	122 15.64%
Digitale Prüfungen geschrieben	147 18.35%	118 14.73%	536 66.92%
Mit Blöcken programmiert (z.B. Scratch oder Blockly)	267 33.97%	198 25.19%	321 40.84%
Textuell programmiert (z.B. Python, Aseba, Java, ...)	646 82.82%	63 8.08%	71 9.1%
Programme aus dem Unternehmensportal installiert	361 46.22%	208 26.63%	212 27.14%
Programme aus dem Internet geladen und installiert	538 69.15%	159 20.44%	81 10.41%

Anderes: Teams-Chat und Videocall mit LP, Lernvideos geschaut, Zehnfingersystem üben, Gamen



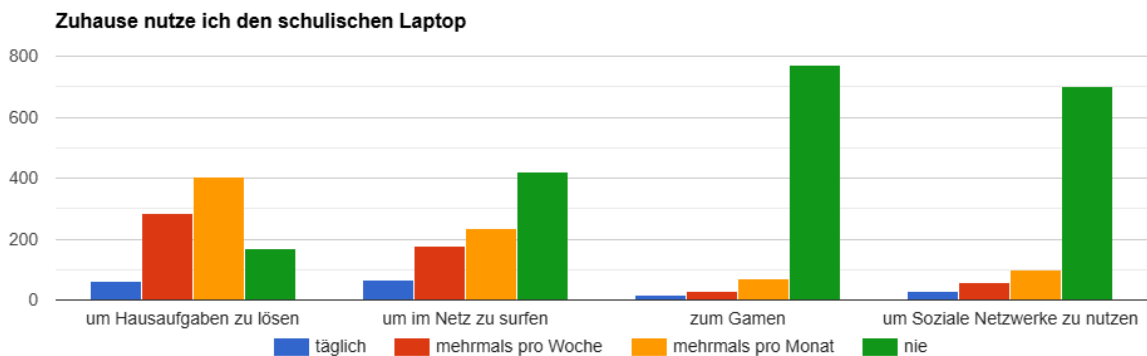
21 - So häufig habe ich Hausaufgaben, welche ich digital lösen muss.

So häufig habe ich Hausaufgaben, welche ich digital lösen muss.



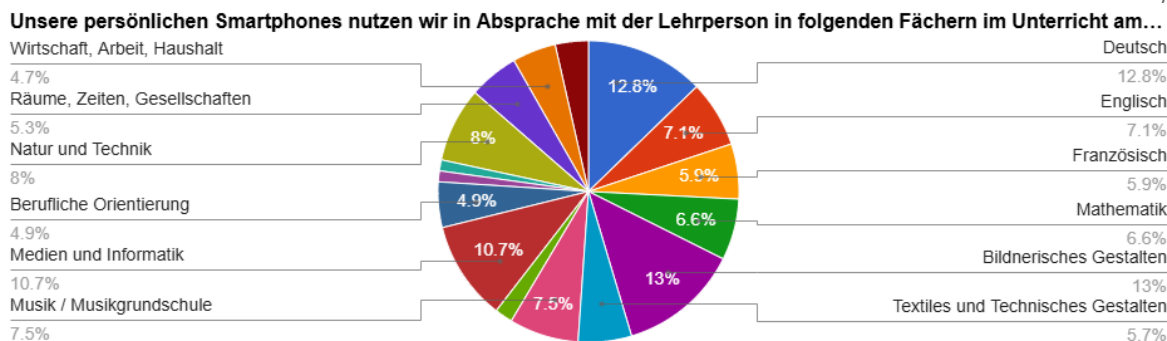
Option	Prozent	Anzahl
täglich	2.16	20
mehrmals pro Woche	12.51	116
einmal pro Woche	23.84	221
weniger als einmal pro Woche	22.98	213
fast nie	33.01	306
nie	5.50	51

22 - Zuhause nutze ich den schulischen Laptop



	täglich	mehrmals pro Woche	mehrmals pro Monat	nie
um Hausaufgaben zu lösen	60 6.54%	284 30.97%	403 43.95%	170 18.54%
um im Netz zu surfen	64 7.15%	179 20%	233 26.03%	419 46.82%
zum Gamen	18 2.03%	27 3.04%	72 8.11%	771 86.82%
um Soziale Netzwerke zu nutzen	30 3.39%	57 6.44%	97 10.96%	701 79.21%

23 - Unsere persönlichen Smartphones nutzen wir in Absprache mit der Lehrperson in folgenden Fächern im Unterricht am meisten.



Option	Prozent	Anzahl
Deutsch	12.76	272
Englisch	7.13	152
Französisch	5.91	126
Mathematik	6.57	140
Bildnerisches Gestalten	13.00	277
Textiles und Technisches Gestalten	5.73	122
Musik / Musikgrundschule	7.46	159
Bewegung und Sport	1.92	41
Medien und Informatik	10.65	227
Berufliche Orientierung	4.88	104
Politische Bildung	1.17	25
Natur, Mensch, Gesellschaft	1.17	25
Natur und Technik	8.02	171
Räume, Zeiten, Gesellschaften	5.35	114
Wirtschaft, Arbeit, Haushalt	4.69	100
Ethik, Religionen, Gemeinschaft	3.57	76

Wozu nutzt ihr die Smartphones im Unterricht?

- Kahoot/Quiz** – ca. 40 Nennungen
(z. B. „Kahoot spielen“, „wenn Laptop fehlt oder WLAN nicht geht“)
- Fotos/Dokumentation** – ca. 35 Nennungen
(Fotos von Notizen, Tafel, Arbeiten, Portraits, BG-Projekte etc.)
- Recherche/Inspiration/Übersetzen** – ca. 20 Nennungen
(Google, schnelle Suche wenn Laptop gesperrt/kein WLAN, Referenzen fürs Zeichnen, Jobrecherche)
- Musik/Audio** – ca. 15 Nennungen
(Musik hören, Sprachaufnahmen, Podcasts, Lieder anhören im Musikunterricht)
- Aufgaben/Lernen/Tools** – ca. 12 Nennungen
(PhotoMath, Knowunity, Aufgaben lösen, Umfragen, Noten eintragen, Taschenrechner)