



## Leitfaden

**Bildungsangebote für Seniorinnen und Senioren zum Ausprobieren und Erlernen digitaler Medien (Smartphone, Tablet)**

## Teil 3

**Methoden und Übungen in der Bildungsarbeit mit älteren Menschen**



Abbildung 1: CC-BY ÖIAT

## Inhaltsverzeichnis

### Teil 3: Methoden und Übungen in der Bildungsarbeit mit älteren Menschen

<b>1. Vorbemerkungen zu den Übungen .....</b>	<b>2</b>
Beispielhafte Abfolge von Übungen .....	2
<b>2. Übungen.....</b>	<b>5</b>
Einstiegsübung: „Den Kurs gemeinsam gestalten“ .....	5
Methoden zur Gruppenfindung.....	6
Übung 1: „Was Smartphone und Tablet bringen können“ .....	7
Übung 2: „Meine Motivation, ein Smartphone/Tablet zu nutzen“ .....	8
Übung 3: „Mein Smartphone kann telefonieren“ .....	9
Übung 4: „Begriffe-Dschungel“ .....	11
Übung 5: „Der große Smartphone-/Tablet-Putz“ .....	14
Übung 6: „Die Welt der Apps“ .....	15
Übung 7: „Die beste App aller Zeiten“ .....	18
Übung 8: „Meinen Traum erfüllen“ .....	20
Übung 9: „Bilderbuch meines Lebens“ .....	21
Übung 10: „Bilder in die Welt bringen“ .....	22
Übung 11: „Meine Familie nur ein paar Tippser entfernt“ .....	25
Übung 12: „Netiquette – sich im Internet richtig benehmen“ .....	27
Übung 13: „Wenn jemand eine Reise tut“ .....	29
Übung 14: „Internet-Betrüger/innen aus den Weg gehen“ .....	31
<b>3. Anhang .....</b>	<b>33</b>
Zuordnungskarten .....	33
Wichtige Begriffe und Symbole .....	41
Startbildschirm, Einstellungen, App-Store .....	42
Orientierungshilfen .....	45
<b>4. Glossar – Fachbegriffe einfach erklärt.....</b>	<b>51</b>

## 1. Vorbemerkungen zu den Übungen

In Teil 3 dieses Leitfadens finden sich Übungen und Methoden für Schulungen mit Senior/innen. Diese sind modular aufgebaut und können miteinander kombiniert werden.

**Dieser Teil richtet sich an Personen, die eine oder mehrere Schulungen bzw. Coachings zu Smartphone/Tablet umsetzen möchten und dafür konkrete Anregungen suchen.**

Wenn Sie an einem allgemeinem Themenüberblick und empfehlenswerten Apps interessiert sind, dann lesen Sie bitte in Teil 2 (Themen in der Bildungsarbeit mit älteren Menschen) weiter.

Wenn Sie wissen möchten, auf welche grundlegenden Aspekte bei der Schulung von älteren Personen zu achten ist, dann gehen Sie bitte in Teil 1 (Vorbemerkungen, Didaktik und Settings in der Bildungsarbeit mit älteren Menschen).

### Beispielhafte Abfolge von Übungen

Im Folgenden finden Sie eine beispielhafte Abfolge für Schulungen und Coachings, wie sie im Rahmen des Projekts *mobi.senior.A* in der Praxis erprobt wurde.

**Tabelle 1: Abfolge von Übungen für einen Tablet-Schnupperkurs**

DAUER (MIN.)	INHALT	ÜBUNG
20'	Erwartungen der Teilnehmer/innen abklären, gemeinsame Ziele festhalten.	<i>Einstiegsübung:</i> „Den Kurs gemeinsam gestalten“
30'	Wozu ein Smartphone oder Tablet? <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was bringt es mir persönlich?</li> <li>○ Welche Funktionen und Programme kann ich nutzen?</li> </ul>	<i>Übung 1:</i> „Was Smartphone und Tablet bringen können“  <i>Übung 2:</i> „Meine Motivation, ein Smartphone/Tablet zu nutzen“
20'	Die ersten Schritte mit dem Tablet: Ein- und Ausschalten, Gestensteuerung (Wischen, Tippen, Ziehen), Grundkenntnisse	Siehe auch Leitfaden Teil 2: „Tippen, wischen, ziehen – Smartphone und Tablet bedienen“
30'	Die erste App installieren (z.B. <i>Qando, Scotty, Herold, ...</i> )	<i>Übung 6:</i> „Die Welt der Apps“
15'	<b>Pause</b>	
30'	Fotos machen und bearbeiten mit der Kamera des Gerätes	<i>Übung 10:</i> „Bilder in die Welt bringen“
20'	Fotos per E-Mail verschicken	
15'	<b>Pause</b>	
20'	Gemeinsame Reflexion: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was hat besonders Spaß gemacht?</li> <li>○ Was war vertraut, was fremd?</li> <li>○ Was nimmt man sich von heute mit?</li> <li>○ Worüber möchte man gerne mehr erfahren?</li> <li>○ Was wären nächste Schritte, die man gerne angehen würde?</li> </ul>	Hinweis auf weitere Kursangebote

**Tabelle 2: Abfolge von Übungen für einen Fortsetzungskurs**

DAUER (MIN.)	INHALT	ÜBUNG
15'	Gemeinsam besprechen: Was kann jede/r einzelne schon?	z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ich kenne die gängigen Tasten / Icons am Tablet (Home, Zurück, Ein-/Ausschalten, ...)</li> <li>○ Ich kann Fotos aufnehmen und bearbeiten</li> <li>○ Ich kann Apps downloaden etc.</li> </ul>
10'	Was sind Kriterien für gute Apps? Kleine Merkzettel mit Kriterien austeilen → gemeinsam besprechen und ergänzen	Übung 6: „Die Welt der Apps“  Übung 7: „Die beste App aller Zeiten“
15'	Apps nach den persönlichen Vorlieben suchen und herunterladen	Schritt für Schritt: Wie komme ich zu neuen Apps? → App-Store („Einkaufssackerl“): <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Suche nach dem Begriff oder</li> <li>○ vorgeschlagene Apps nach Kategorie</li> </ul>
30'	Empfohlene Apps (siehe dazu auch Leitfaden Teil 2 „Zeitvertreib“)	Liste an Apps zu verschiedenen Themen austeilen, z.B. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ORF TVthek</li> <li>- ÖBB Scotty</li> <li>- Bergfex</li> <li>- Snapseed</li> <li>- Pinterest</li> </ul> Jede App gemeinsam herunterladen und austesten: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wie ist die App aufgebaut?</li> <li>○ Wofür ist sie gut zu gebrauchen, was kann ich damit machen?</li> <li>○ Was ist nicht so gelungen?</li> </ul>
15'	<b>Pause</b>	
40'	Empfohlene Apps, Fortsetzung (siehe dazu auch Leitfaden Teil 2 „Zeitvertreib“)	Liste an Apps zu verschiedenen Themen austeilen, z.B. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ORF TVthek</li> <li>- ÖBB Scotty</li> <li>- Bergfex</li> <li>- Snapseed</li> <li>- Pinterest</li> </ul> Jede App gemeinsam herunterladen und austesten: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wie ist die App aufgebaut?</li> <li>○ Wofür ist sie gut zu gebrauchen, was kann ich damit machen?</li> <li>○ Was ist nicht so gelungen?</li> </ul>

30'	Kostenlose Apps versus kostenpflichtige Apps	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Unterschiede herausarbeiten</li> <li>○ Sichere Zahlungsmittel besprechen: Kreditkarte, PayPal, Wertkarte (erhältlich in Trafiken, Lebensmittelhandel, Tankstellen, Post, Libro, ...)</li> <li>○ Wie kann ich mein Guthaben aufladen?</li> </ul>
<b>15'</b>	<b>Pause</b>	
25'	Nicht mehr verwendete Apps löschen	Schritt für Schritt: Gemeinsam Apps vom Tablet löschen
15'	<p>Gemeinsame Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Was nimmt man sich von heute mit?</li> <li>○ Womit möchte man gerne weitermachen?</li> <li>○ Was wären nächste Schritte, die man gerne angehen würde?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hinweis auf weitere Termine</li> <li>○ Besprechen, was beim nächsten Mal gemacht werden soll</li> </ul>

## 2. Übungen

### Einstiegsübung: „Den Kurs gemeinsam gestalten“

#### Ziel

- Gemeinsam darauf einigen, was in dieser Schulungseinheit umgesetzt werden kann



#### Umsetzung

- Teilnehmer/innen artikulieren reihum ihre Erwartungen und Wünsche (z. B. mit Ball zuspieren); Themen/Wünsche werden am Flipchart mitgeschrieben
- Auch bei Einzelschulungen oder Coachings Themen/Wünsche zu Beginn schriftlich festhalten

#### Zu beachten!

Am Ende der Schulungseinheit besprechen, ob die Erwartungen/Wünsche der Teilnehmer/innen erfüllt wurden und ggf. nächste Schritte überlegen bzw. auf weiterführende Angebote und Hilfestellungen hinweisen.

#### Unterlagen

- Flipchart zum Mitschreiben der Erwartungen/Wünsche
- Liste mit Hilfestellungen, Linktipps, weiterführenden Kursangeboten, Ansprechstellen etc. für die Teilnehmer/innen

## Methoden zur Gruppenfindung

### Ziel

- Gruppen sinnvoll zusammensetzen

### Umsetzung

Differenzenübungen, z.B. nach

- Betriebssystem: Android – iOS – Windows
- Gerätehersteller: *Samsung, HTC, Sony, LG, Apple, ...*
- Betriebssystem: Versionen
- sehr erfahren – wenig erfahren
- koche gerne – koche gar nicht
- Fotos machen ist großartig – Fotos werden überschätzt
- etc.

### Unterlagen

- Flipchart oder PowerPoint-Präsentation mit Differenzenfragen
- Platz im Raum zum Herumgehen und Aufstellen

## Übung 1: „Was Smartphone und Tablet bringen können“

### Ziele

- Die Teilnehmer/innen dazu motivieren, sich mit digitalen Geräten zu beschäftigen
- Selbstbewusstsein der Teilnehmer/innen stärken („Wir gehören nicht zum alten Eisen!“)

### Umsetzung

#### Vorbereitung

Drucken Sie die Zuordnungskarten (siehe Anhang) auf jeweils einem Blatt Papier aus. Legen Sie die Zettel auf zwei Tischen auf, die für alle Teilnehmer/innen zugänglich sind: Tisch 1: Offline-Aktivitäten, Tisch 2: Online-Aktivitäten (Apps).

#### Phase 1: Bildpaare suchen

Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer sucht sich passende Paare (je eine Online- und eine Offline-Aktivität) aus und behält diese Zettel bei sich.

#### Phase 2: Diskussion in der Gruppe

Jedes Bildpaar wird im Plenum besprochen: Was ist das für eine Anwendung und wie sieht der Einsatz in der Praxis aus?

Erzählungen aus dem Alltag, z.B. durch den/die Trainer/in, machen diese Darstellungen lebendig.

### Zu beachten!

Ermöglichen Sie die Teilnehmer/innen dazu, dass es sich auszahlt, sich auf digitale Geräte einzulassen.

### Unterlagen

- Zuordnungskarten (siehe Anhang): Vorteile von Smartphones/Tablets anhand von Offline- und Online-Aktivitäten dargestellt

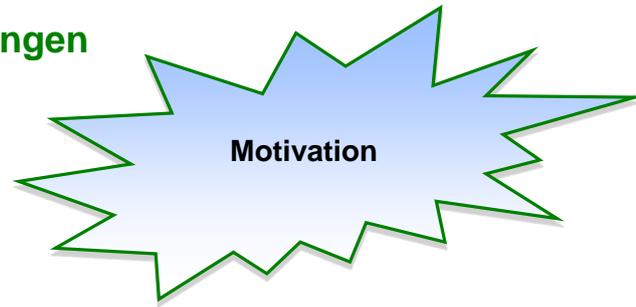


Abbildung 2: Bildpaare warten auf die Teilnehmer/innen CC-BY ÖIAT

## Übung 2: „Meine Motivation, ein Smartphone/Tablet zu nutzen“

### Ziele

- Die Motivation der Teilnehmer/innen heben
- Den persönlichen Nutzen von Smartphones /Tablets aufzeigen
- Selbstbewusstsein der Teilnehmer/innen stärken  
(„Wir gehören nicht zum alten Eisen!“)



### Umsetzung

Diskussion in der Gruppe oder beim Coaching:

*„Stellen Sie sich vor, eine Bekannte/ein Bekannter fragt Sie, ob sie/er sich auch ein Smartphone zulegen soll. Welche Argumente finden Sie, warum dies eine großartige Idee ist. Tragen Sie ruhig dick auf! ☺“*

Aus dieser Diskussion entwickelt jede Person einen eigenen „Schummelzettel“, warum die Nutzung von Smartphone/Tablet sinnvoll ist. Der Blick darauf hilft, wenn man sich mit dem Gerät ab und zu richtig ärgert!

### Zu beachten!

Die persönlichen Motivationen für die Nutzung eines Smartphones/Tablets können sehr unterschiedlich sein. Bewerten Sie die Motivationsgründe nicht, sondern bestärken sie die Teilnehmer/innen.

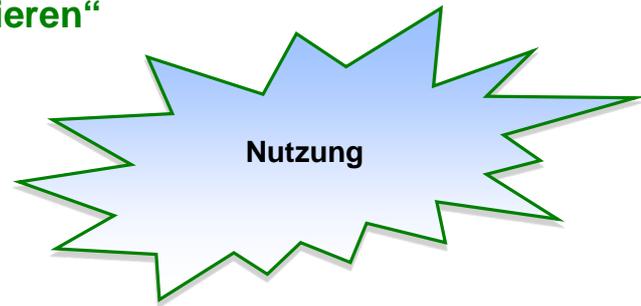
### Unterlagen

- Zuordnungskarten (siehe Anhang): Vorteile von Smartphones/Tablets anhand von Offline- und Online-Aktivitäten dargestellt

## Übung 3: „Mein Smartphone kann telefonieren“

### Ziele

- Das Smartphone als Telefon nutzen können
- Technische Hürden umschiffen können



### Umsetzung

#### Phase 1: Telefonieren üben und Tipps sammeln

Die Teilnehmer/innen gehen in Paaren zusammen, z.B. nach Geräte-Hersteller, Betriebssystem, Interessen, etc. (siehe dazu auch „Methoden zur Gruppenfindung“).

Auf einem Blatt Papier notiert das Paar die eigenen Namen und Handynummern. Dann ruft Person A bei Person B an und umgekehrt. Die Übung einige Male wiederholen, bis es gut klappt.

Anschließend wird zusammen eine Liste erstellt, mit der man einer Person C erklärt, auf was man beim Telefonieren mit dem Smartphone achten muss (was ist zu tun, was kann passieren, was ist schwierig, was ist praktisch, ...).

#### Beispiele:

- Wird man angerufen, den grünen Telefonhörer nach rechts schieben, um den Anruf anzunehmen. Dieses „Wischen“ so lange wiederholen, bis es gut funktioniert. Der Sperrbildschirm und das mühsame Nach-rechts-schieben haben den Vorteil, dass nicht irrtümlich ein Anruf in der Jacken- oder Handtasche abgehoben wird.
- Will man verhindern, dass man während des Telefonats versehentlich auf Lautsprecher, Stumm, Pause, etc. schaltet, das Telefon langsam zum Ohr führen, aber nicht pressen, damit der Bildschirm Zeit hat, sich zu sperren und keine Tasten irrtümlich angetippt werden können.
- Im Gegensatz zu alten Telefonapparaten ist es bei einem Smartphone nicht hilfreich, das Gerät nahe beim Kopf zu halten. Besser ist es, die Lautstärke auf Maximum zu stellen. Das geht auch während des Telefonierens.

#### Phase 2: Tipps in der Gruppe besprechen

Es folgt eine Reflexionsrunde im Plenum. Die wichtigsten Tipps zum Telefonieren werden von der Trainerin/von dem Trainer am Flipchart zusammengefasst.

## Zu beachten!

Möchten die Paare die Handynummern nicht tauschen, wird der Zettel nach der Übung vernichtet und die Nummern in der Anrufliste gelöscht.

- Für Android: „Aus Anrufprotokoll löschen (>)“ wählen.
- Für iPhone: In der Anrufliste auf den entsprechenden Anruf gehen, diesen nach links schieben und auf den roten Löschknopf drücken.

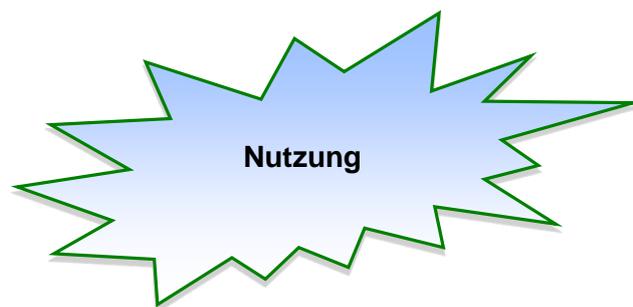
## Unterlagen

- Apps zur Erleichterung der Bedienung wie *Big Launcher*, *Fontrillo* oder *GroßeTasten* vorstellen. Diese Anwendungen zeigen Funktionen wie Telefon, Kontakte, SMS, App-Verzeichnis, etc. in größeren Symbolen am Startbildschirm an.
- Android: Einstellungen Startbildschirm → Einfacher Startbildschirm
- iOS: Einstellungen → Anzeige → Anzeigezoom
- [www.iloveandroid.de](http://www.iloveandroid.de): Videos für Einsteiger – vom Startbildschirm einrichten bis zum Apps installieren.

## Übung 4: „Begriffe-Dschungel“

### Ziele

- Begriffe rund um Smartphone und Tablet kennenlernen
- Wissen, wo man bei Fragen/Problemen nachsehen kann
- Sich durch neue Begriffe nicht verunsichern lassen



### Umsetzung

#### Phase 1: Begriffe sammeln

Gemeinsames Brainstorming: Es werden alle Begriffe gesammelt, die unverständlich sein könnten, und auf Papier, Flipchart o.ä. aufgeschrieben. Dabei wird insbesondere auf dem eigenen Gerät nach unverständlichen Begriffen und Symbolen gesucht. Ziel ist es, möglichst viele unterschiedliche Begriffe auf Papier zu bringen. Alternativ können auch Bilderkarten oder Text-Kärtchen vorbereitet werden. Die Teilnehmer/innen dazu ermutigen, möglichst viele Begriffe zu nennen, etwa mit der Aufforderung: *„Bitte helfen Sie uns dabei, möglichst viele Begriffe für ein ‚Fremdwörterbuch‘ zum Thema Smartphones und Tablets zu sammeln. Sie sind für uns eine wichtige Quelle.“* Häufige Symbole/Icons ebenfalls am Flipchart festhalten.

#### Phase 2: Begriffe sortieren

Die Trainerin/der Trainer sortiert die Begriffe/Symbole am Flipchart.

→ Welche Begriffe/Symbole haben ähnliche Bedeutung? Welche Begriffe/Symbole treffen nur auf bestimmte Betriebssysteme, Geräte, Sprachen, etc. zu?

-  Start / Startbildschirm / Home / Homescreen
-     Menü
-   Teilen
-  Aktualisieren
-  Suche, Suchmöglichkeit
-  Galerie , Album
-  Hinzufügen (z.B. Kontakte oder Termine)
-    Erstellen oder Bearbeiten, z. B. eine neue SMS schreiben oder einen Kontakt bearbeiten
-  Entfernen, Löschen
-  Anhang / Attachment
-  Einstellungen (Zahnrad-Symbol)

### **Phase 3: Eigenes Begriffs-Lexikon erstellen**

Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer erstellt ihr/sein eigenes Begriffs-Lexikon. Die Begriffe werden so notiert, dass man sie selbst versteht. Jede/r soll die für sie/ihn geeigneten Wörter und Strukturierung finden. Wichtig: Für diese „Übersetzungsarbeit“ viel Zeit einplanen!

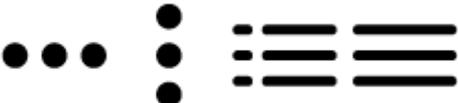
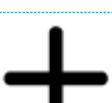
### **Zu beachten!**

In der ersten Phase (Begriffe sammeln) soll eine wertschätzende Atmosphäre herrschen. Niemand soll sich für seine Aussprache oder sein Unwissen genieren müssen. Alle Begriffe sollen wertneutral gesammelt werden.

### **Unterlagen**

- Glossar „Fachbegriffe einfach erklärt“ (siehe Anhang)
- Arbeitsblatt „Symbole am Tablet/Smartphone“ (siehe nächste Seite)
- Screenshots der häufigsten Begriffe, Symbole, etc. (siehe Anhang)

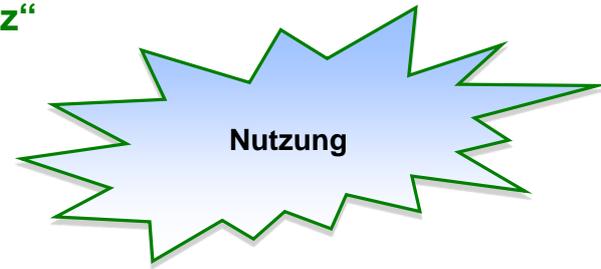
## Arbeitsblatt „Symbole am Tablet/Smartphone“

## Übung 5: „Der große Smartphone-/Tablet-Putz“

### Ziele

- Das eigene Gerät für die eigenen Bedürfnisse einrichten können
- Apps, die nicht (mehr) in Gebrauch sind, für die eigenen Bedürfnisse überprüfen und gegebenenfalls löschen können



### Vorbemerkung

Auf den meisten Smartphones und Tablets sind etliche Apps installiert, die nicht wirklich benötigt werden (z.B. Werbe-Apps des Herstellers). Diese verbrauchen unter Umständen einiges an Speicherplatz und können Nutzer/innen verwirren. Daher macht es Sinn, diese gleich einmal zu Beginn „auszumisten“. Hat man sich geirrt und möchte eine App später doch wieder am Gerät haben, kann man diese erneut aus dem App-Store beziehen.

### Umsetzung

#### Phase 1: Gruppen bilden

Personen mit gleichen Betriebssystemen (Android, iOS, Windows) gehen in Gruppen zusammen. Dafür sorgen, dass mindestens eine Person mit gutem technischem Wissen in der Gruppe ist.

#### Phase 2: Apps durchgehen

In der Gruppe wird anhand der eigenen Geräte verglichen, welche Apps installiert sind. Gemeinsam wird diskutiert, wozu diese Apps dienen.

#### Phase 3: Unbrauchbare Apps löschen

Jede App, die nicht (mehr) brauchbar scheint, kommt in einen „Löschen-Ordner“. Erst in einem zweiten Schritt, wenn man sich wirklich sicher ist, werden die Apps tatsächlich gelöscht.

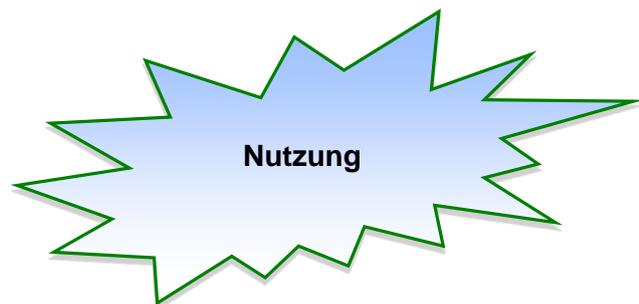
### Zu beachten!

Gibt es Apps auf dem Gerät, die sich nicht löschen lassen, sollten diese zumindest in einen weiter hinten angesiedelten Ordner verschoben werden.

## Übung 6: „Die Welt der Apps“

### Ziele

- Funktionsweise von Apps und App-Shops verstehen lernen
- Eine App auf das eigene Gerät herunterladen können



### Voraussetzung für diese Übung

Der zum Betriebssystem passende App-Store muss angelegt bzw. eingerichtet sein, sodass jede/r Teilnehmer/in (kostenfreie) Apps herunterladen kann.

### Vorbemerkung

Für jene Personen, die mit Computern umgehen können und dann auf ein Smartphone/Tablet umsteigen, ist das Konzept der Apps besonders gewöhnungsbedürftig. Kann am Computer so gut wie alles im Internetbrowser angezeigt und aufgerufen werden, so ist dies bei Apps anders: Sie müssen erst aus einem App-Shop geladen und anschließend am Gerät installiert werden. Erst dann können sie benutzt werden. Die Funktionsweise des App-Downloads sollte daher in einem ersten Schritt erklärt werden.



**Abbildung 3: Wie Apps funktionieren**

Verallgemeinert können Internet-inhalte am Computer einfach über den Internetbrowser ausgewählt und dann angeschaut bzw. genutzt werden. Am Smartphone oder Tablet muss erst eine App aus dem App-Shop heruntergeladen und am Gerät installiert werden, bevor man die gewünschten Inhalte nutzen kann.

## Umsetzung

### Phase 1: Schritt-für-Schritt-Anleitung

Anhand der Abbildung und der Erklärung der Trainerin/des Trainers stellen sich die Teilnehmer/innen ihre eigene Schritt-für-Schritt-Anleitung für den App-Download zusammen.

### Phase 2: Den App-Shop erkunden und nach Apps suchen

Die Teilnehmer/innen gehen in Gruppen zusammen. Jedes Gruppenmitglied sucht sich eine App aus, die er/sie gerne installieren möchte. Diese kann aus den Linktipps aus diesem Leitfaden stammen (siehe Teil 2) oder frei gewählt werden.

1. Es wird sichergestellt, dass alle Teilnehmer/innen den App-Shop über ihr Gerät finden.
2. Nun wird im App-Shop entweder nach dem Namen der App oder nach einem Schlagwort gesucht. Die Suche ist oft mit einem „Lupen-Symbol“ gekennzeichnet. Ohne spezielle Suche werden Apps vorgeschlagen, von denen der Anbieter meint, sie seien für den Nutzer/die Nutzerin interessant bzw. solche, die er als Werbung verbreiten möchte.
3. Ist eine App im App-Shop gefunden, diese anwählen und die User/innen-Bewertungen zur App lesen. Je häufiger und je besser eine App bewertet wird, desto empfehlenswerter ist die App. Ist man unsicher, kann man in *Google* nach der App suchen und vergleichen, was dort über sie geschrieben steht.
4. Nun die App am Gerät installieren. Dazu werden die Zugangsdaten zum App-Shop benötigt. In manchen Systemen (z.B. iOS) wird das Gerät nun fragen, welche Berechtigungen die App haben darf. Diese sollten mit Bedacht ausgewählt werden. So wird eine Kommunikations-App den Zugriff auf das Telefonbuch brauchen, eine Taschenlampen-App braucht hingegen keinen Zugriff auf die Kontakte! Diskutieren Sie unsinnige App-Zugriffsberechtigungen anhand verschiedener Beispiele.
5. Nun ist die App installiert und fertig für den Betrieb. Manche Apps werden jetzt verlangen, dass man sich bei ihnen registriert. Hier darauf achten, dass man andere Zugangsdaten wählt als z.B. für den App-Shop. Die Zugangsdaten sofort in den eigenen Unterlagen notieren (nicht direkt am Gerät!).

### Phase 3: Reflexion im Plenum

Zum Abschluss wird besprochen:

- Worauf muss man beim App-Shop besonders achten?
- Worauf muss man beim App-Download besonders achten?
- Wie erkennt man eine gute App? (siehe dazu Checkliste „Ist die App etwas für mich?“)
- Was bedeuten welche App-Berechtigungen? Welche Zugriffsrechte kann man in welchen Fällen zulassen, welche besser nicht? (siehe dazu auch „Zugriffsrechte von Apps – worum geht es?“ aus Teil 2)

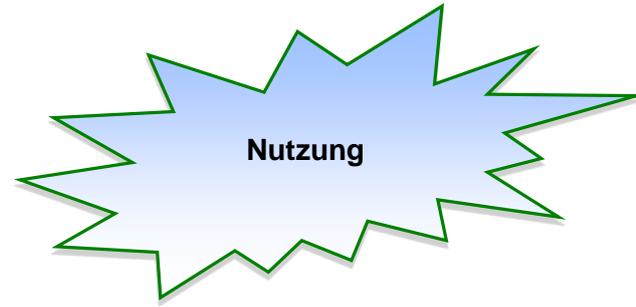
## Links

- Unterschied Web-App und Native-App (Video):  
<https://www.youtube.com/watch?v=SF6RxNJDkhY>
- Ausführliche Erklärung zur Installation von Apps (Video):  
<https://www.youtube.com/watch?v=sryeY0uTbVQ>
- Kurze Erklärung zum App-Download (Video):  
<https://www.youtube.com/watch?v=zHMmYVHdA0g>
- Eine 3Sat-Dokumentation über Apps (Video):  
<https://www.youtube.com/watch?v=X9axXN3pELs>

## Übung 7: „Die beste App aller Zeiten“

### Ziele

- Die Qualität von Apps beurteilen können
- Gute Apps für den eigenen Gebrauch finden



### Umsetzung

#### Phase 1: Gruppendiskussion

- Woran erkennt man eine gute App?
- Haben wir in der Gruppe unterschiedliche Meinungen?
- Welche Qualitätskriterien sind für uns alle auf jeden Fall wichtig? Welche Apps kommen uns auf keinen Fall auf das Gerät?

#### Phase 2: Checkliste erstellen

Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer erstellt sich ihre/seine eigene Checkliste:

- Meine Qualitätskriterien sind ...
- Ich erkenne sie durch/, weil ...
- Das kommt für mich überhaupt nicht in Frage ...

#### Phase 3: Apps testen

Gemeinsam werden Apps getestet, die von den Teilnehmer/innen vorgeschlagen oder von der Trainerin/dem Trainer angeregt werden.

Jede Person/Gruppe bewertet die Apps nach der erstellten Checkliste. Zum Schluss wird verglichen, ob ähnliche Meinungen vertreten sind.

Diese Übung kann auch im Einzelcoaching durchgeführt werden, denn Coach und Teilnehmer/in können durchaus unterschiedliche Meinungen haben.

### Zu beachten!

Die Meinung der Kursteilnehmer/innen achten, auf einen wertschätzenden Umgang untereinander schauen.

## Unterlagen

### Checkliste: Ist die App etwas für mich?

- Die App behandelt ein Thema, das für mich wichtig ist.
- Ich habe gute Bewertungen zu dieser App im Internet gefunden.
- Die App lässt sich leicht bedienen.
- Ich kann die App einfach nutzen, ohne allzu viele Fragen zu haben.
- Die App stört mich nicht mit Werbung oder In-App-Käufen bzw. kann ich es bei dieser App gut erkennen und daher einschätzen.
- Die App ist so gemacht, dass sich Fehler beim Eintippen oder Anklicken leicht wieder korrigieren lassen.
- Ich kann den Aufbau der App nachvollziehen und kenne mich daher im Großen und Ganzen aus.
- Ich kann die Inhalte in der App gut lesen, die Größe passt und der Kontrast ist ausreichend.
- Mir ist klar, warum die App bestimmte Zugriffsrechte braucht und bin damit einverstanden (z. B. ein Routenplaner braucht meine Ortsangabe, damit er funktioniert).

## Übung 8: „Meinen Traum erfüllen“

### Ziel

- Die eigenen Interessen und Hobbies mit Hilfe digitaler Medien unterstützen



### Umsetzung

Die Übung wird anhand einer Frage gestartet: Welchen „Traum“ (oder konkreter: welches Vorhaben) wollte ich mir schon immer einmal erfüllen? Die Teilnehmer/innen formulieren ihre „Träume“ und diskutieren diese in der Gruppe.

### Methode: Knüll-Brainstorming

#### Phase 1: Mein Traum / mein Vorhaben

Die Teilnehmer/innen sitzen im Kreis, jede Person hat ein leeres A4-Blatt vor sich. Jede Person schreibt nun auf das Blatt einen „Traum“/ein Vorhaben:

*„Gibt es einen „Traum“/ein Vorhaben, dem ich durch die Nutzung von Apps vielleicht eine Spur näher kommen könnte?“*

Danach wird das Blatt zusammengeknüllt und in die Mitte des Kreises geworfen. Anschließend werden alle Knüllpapiere gut durchgemischt. Nun fischt sich jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer ein Knüllpapier, öffnet es, lässt sich inspirieren und notiert einen weiteren „Traum“ dazu. Insgesamt werden drei Runden durchgeführt.

Danach liest jede Person den Zettel vor, der zum Schluss bei ihr/ihm gelandet ist.

#### Phase 2: App-Recherche

Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer sucht sich nun von „ihrem“/„seinem“ Zettel einen Traum aus. Zu jedem Traum werden passende Apps gesucht. Mit den Bewertungen im App-Store und einer Internetrecherche wird überprüft, ob die Apps den Erwartungen entsprechen. Nach Abschluss der Überprüfung können die Apps am eigenen Smartphone/Tablet installiert werden.

### Zu beachten!

Gemeinsam reflektieren, ob die Apps unseriös sein könnten bzw. auf welche Berechtigungen sie zugreifen wollen. Auf einen wertschätzenden Umgang untereinander achten.

### Unterlagen

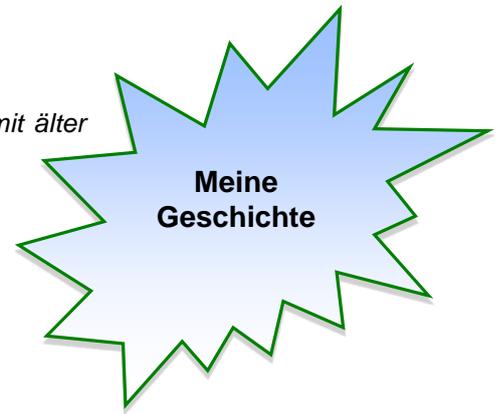
- A4-Papiere, Stifte und Sesselkreis für die Gruppenaktivität
- Wie erkennt man eine gute App? (siehe dazu Checkliste „Ist die App etwas für mich?“)

## Übung 9: „Bilderbuch meines Lebens“

Nach: Haring (2014): *Methodenhandbuch für die Bildungsarbeit mit älter werdenden Frauen und Männern*. BMASK, Wien. S.51.

### Ziele

- Fotos machen und bearbeiten können
- Ein Fotobuch digital erstellen können



### Umsetzung

Die Teilnehmer/innen machen mit ihrem Smartphone oder Tablet Fotos von wichtigen Dingen aus ihrem Leben. Ziel dieser Übung ist es, mit einem Fotobuch das eigene Leben darzustellen.

Es werden alte Fotos, Zeugnisse, Kleidungsstücke, Dekorationen, Haustiere, Pflanzen, Möbel etc. mit dem Smartphone oder Tablet fotografiert. Die Fotos können in einer Foto-App direkt am Gerät bearbeitet und u.U. gleich in einem Sozialen Netzwerk (z.B. *Instagram*) oder Messenger (z.B. *WhatsApp*, *Facebook Messenger*) geteilt werden. Von dort können sie zusammengetragen und am Computer mit einem speziellen Programm zu einem Fotobuch umgearbeitet werden.

### Zu beachten!

Diese Übung braucht Zeit zum Fotografieren, Bearbeiten und Umsetzen. Unbedingt auf Urheberrechte und den Schutz der Privatsphäre achten!

### Unterlagen

- Kamera, App für die Bildbearbeitung, Cloud-Speicherplatz oder Soziales Netzwerk, Fotobuch-Programm für den eigenen Computer.
- Siehe dazu auch Thema „Fotos aufnehmen, bearbeiten und teilen“ aus Teil 2)

## Übung 10: „Bilder in die Welt bringen“

### Ziele

- Fotos am Smartphone/Tablet erstellen und bearbeiten können
- Fotos an andere Personen (Familie, Bekannte) über das Internet übermitteln können (z.B. via E-Mail)



### Voraussetzung

- Lohnenswerte Gegenstände im Raum, die fotografiert werden können (Blumenstrauß, Modelleisenbahn, etc.)
- Am Gerät notwendig: Kamera, App zur Bildbearbeitung und E-Mail-Programm mit eingerichtetem Konto.

### Umsetzung

#### Phase 1: Gruppen bilden

Erwartungen und Kenntnisse der Teilnehmer/innen zum Fotografieren mit Smartphone/Tablet erheben. Daraus sinnvolle Gruppen zusammenstellen, z.B.

- a) in jeder Gruppe ist zumindest eine erfahrene Person, die gegebenenfalls den anderen helfen kann;
- b) in jeder Gruppe sind Personen mit ähnlichem Kenntnisstand, die sich miteinander weiterentwickeln können.

#### Phase 2: Input durch Trainer/in

Grundlegende Funktionen am Gerät (Kamera, Bildbearbeitung und, wenn gewünscht, auch das E-Mail-Programm) werden für alle kurz vorgestellt.

#### Phase 3: Fotos machen

Auf einem Flipchart werden die wichtigsten Schritte kurz notiert. Die Gruppen sollen nun in ihrem eigenen Tempo Bilder von Gegenständen aus dem Raum/dem Gebäude machen und bearbeiten. Jede Person entscheidet, an wen sie eine E-Mail mit einem Bild verschicken möchte. Falls keine E-Mail-Adressen bekannt sind, kann auch eine E-Mail an den Veranstalter gesendet werden.

#### Phase 4: Schritt-für-Schritt-Anleitung erstellen

Jede Teilnehmerin/jeder Teilnehmer erstellt sich seine eigene Schritt-für-Schritt-Anleitung für das Fotografieren. Daneben kann weiter nach Lust und Laune fotografiert werden, um zu üben.



**Abbildung 3:**  
Der Blumenstrauß wartet auf die Fotograf/innen

## Zur Weitervertiefung

Überlegen, wer wem aus der Gruppe täglich/wöchentlich ein Bild per E-Mail schickt. Darauf achten, dass die beteiligten Personen mit dem Austausch der E-Mail-Adressen einverstanden sind bzw. es nicht als Zumutung empfinden würden, E-Mails zu bekommen.

- Person A schickt an Person B, Person B schickt an Person C, etc.
- Person A und Person B schicken sich wechselseitig Bilder.

## Zu beachten!

- **Auf die Größe der Bilder achten!** Das E-Mail-Programm korrigiert die Größen nicht immer automatisch. Deshalb vor dem Versenden manuell die Bilder in unterschiedlichen Größen abspeichern. Wird das Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeitet, wird es meist automatisch in einer kleinen Größe abgespeichert. Manche Programme fragen beim Abspeichern in welcher Größe das Bild abgespeichert werden soll.
- Bei Bildbearbeitungs-Apps auf **In-App-Käufe** und damit verbundene Kostenfallen achten (z.B. *PicsArt*).
- Das „**Recht am eigenen Bild**“ wahren: Im Zuge dieser Übung kann besprochen werden, welche Bilder von Personen geteilt werden können und welche nicht. Tipp: Abgebildete vorher fragen, ob diese mit einer Veröffentlichung einverstanden sind!
  - Bei vermeintlich „süßen“ Bildern von Kleinkindern vorsichtig sein, denn diese können von den Kindern viele Jahre später als nachteilig empfunden werden. Schon etwas ältere Kinder / Jugendliche vor dem teilen fragen, ob sie das möchten!

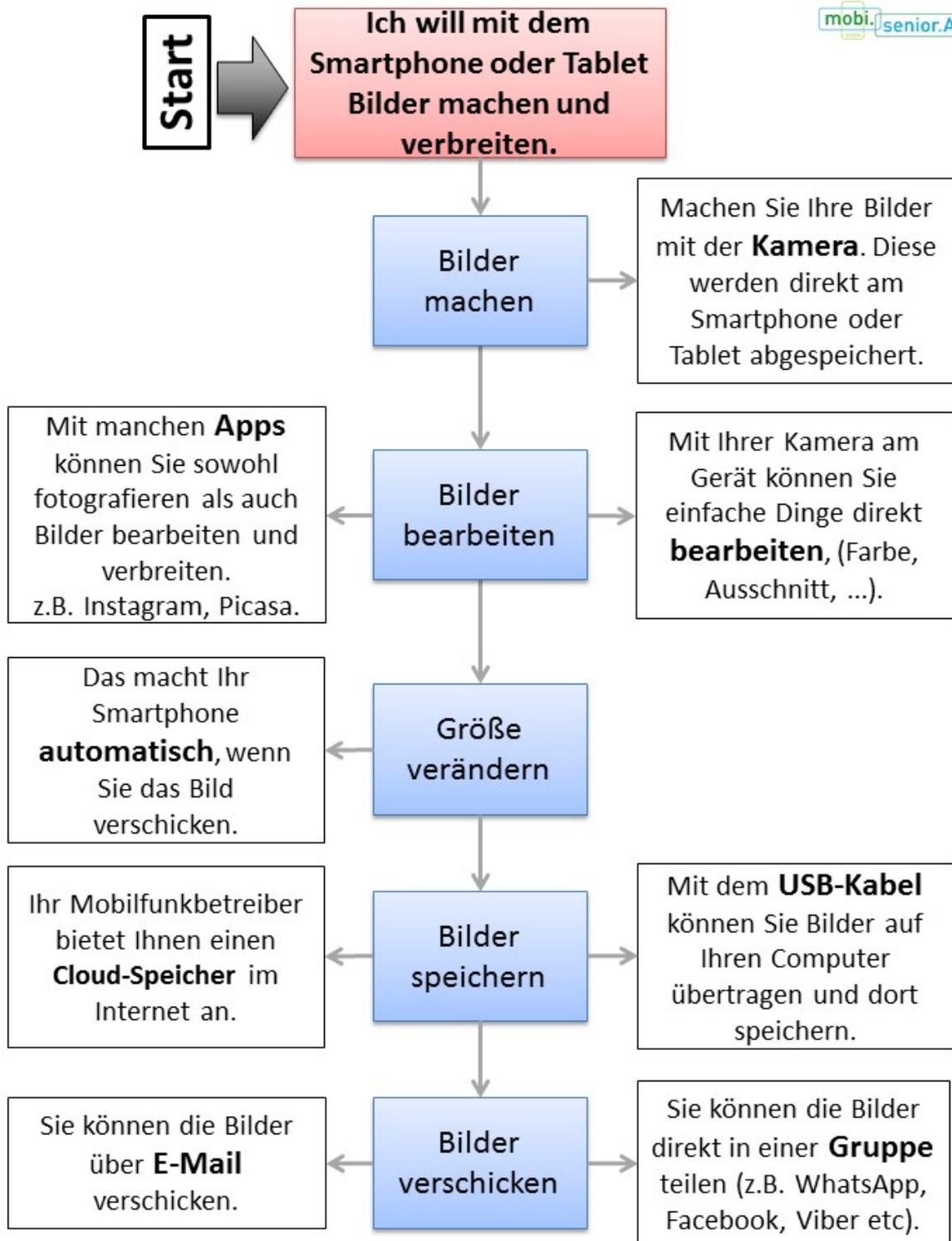
## Apps

- Fotobearbeitungs-Apps: z. B. *Pixlr Express*, *Instagram*, *Picasa*, *PicSay*, *Snapseed*
- Fotobuch erstellen: z. B. *Pixum.at*, *CEWE-Fotobuch bei BIPA*, *Fotobuch bei DM*
- Fotos teilen:
  - Soziale Netzwerke: *Instagram*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, etc.
  - Fotos speichern: *Dropbox*, *Google Drive*, *iCloud*, *Windows OneDrive*, *Picasa*
  - Kostenlose E-Mail-Adresse: z. B. *Gmail*, *Yahoo! Mail*

## Unterlagen

- Orientierungshilfe „Bilder machen, bearbeiten und teilen“
- Unterlagen werden durch die Teilnehmer/innen selbst erstellt

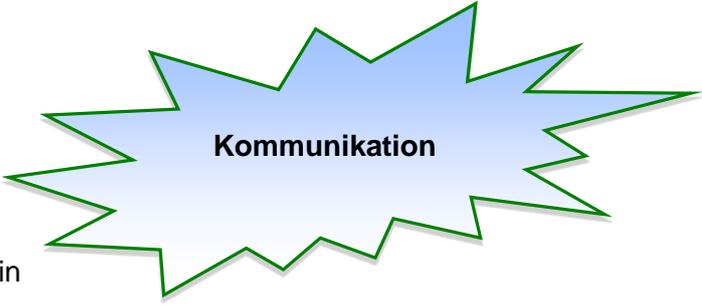
## Orientierungshilfe „Bilder machen, bearbeiten und teilen“



## Übung 11: „Meine Familie nur ein paar Tippser entfernt“

### Ziele

- Mit der eigenen Familie oder Bekannten in einer *WhatsApp*-Gruppe kommunizieren können
- Fotos am eigenen Handy erstellen und in *WhatsApp* teilen können
- Am Laufenden bleiben, am Familienleben trotz Entfernung teilnehmen können



**Kommunikation**

### Voraussetzungen

- Das eigene Handy muss Fotos machen können und auch über genügend Speicherplatz verfügen
- *WhatsApp* muss installiert und eingerichtet sein

### Umsetzung

Alle Teilnehmer/innen sowie die Trainerin/der Trainer sind in einer eigenen *WhatsApp*-Gruppe (Übungsgruppe) versammelt. Eine Person aus dem Kurs hat diese vorab eingerichtet.

Die Teilnehmer/innen gehen in Paaren zusammen (z.B. Personen mit gleichen Geräten/Betriebssystemen). Jede Person hat einen Zettel und Stift, um sich Notizen machen zu können.

Die erste Aufgabe ist es, ein Bild am eigenen Handy zu erstellen und dann in der *WhatsApp*-Gruppe zu teilen. Im Raum sollten sich attraktive Gegenstände zum Fotografieren befinden (z.B. Blumenstrauß, Skulptur, etc.).

Das erste Bild dient als „Probelauf“. Beim zweiten Versuch werden dann die konkreten Schritte am Zettel notiert und beim dritten Versuch überprüft, ob die Schritte am Zettel auch richtig und verständlich sind.

Diese Abfolge wird auch für die Texteingabe angewandt.

### Zur Weitervertiefung

In den ersten Tagen nach dem Kurs soll jede/r Teilnehmer/in zweimal pro Tag ein Foto in die Gruppe stellen. Dies solange, bis man sich sicher genug in der Anwendung fühlt.

## Zu beachten!

### Hürden können sein:

- Unklarheit darüber, wie das Foto von der Kamera zu *WhatsApp* kommt
- Unklarheit darüber, wie man in *WhatsApp* Fotos und Texte postet

### Datenschutz:

- Richtet man eine *WhatsApp*-Gruppe ein, so kennen danach automatisch alle Teilnehmer/innen die Handynummern voneinander. Damit müssen alle einverstanden sein.
- Hinweis darauf geben, dass keine Bilder gepostet werden sollen, die einem selbst oder anderen unangenehm sein könnten.
- Postet man Bilder der Enkelkinder, unbedingt vorher abstimmen, ob damit sowohl die Eltern als auch die abgebildeten Kinder einverstanden sind.

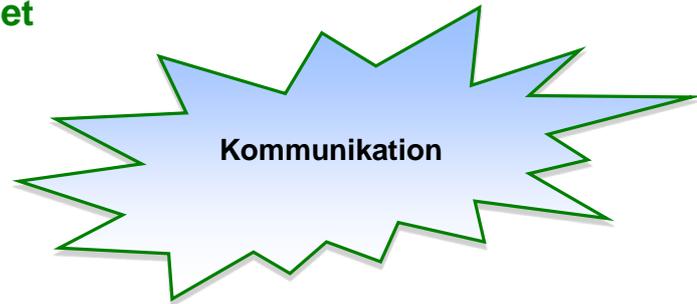
## App

- *WhatsApp* oder andere Messenger wie *Facebook Messenger*, *Google Hangouts*, *Viber*.

## Übung 12: „Netiquette – sich im Internet richtig benehmen“

### Ziele

- Umgangsformen im Internet reflektieren
- Umgangsformen in der Gruppe festlegen



### Umsetzung

#### Teil A: Umgang in unserer Lerngruppe

Sollte die Gruppe über einen längeren Zeitraum miteinander arbeiten, kann es hilfreich sein, gemeinsam Verhaltensregeln aufzustellen:

- Wer ist für was zuständig?
- Wie verhalten wir uns in Konfliktsituationen?
- Wer möchte wie online einbezogen werden?
- Wer empfindet was als Spam?
- Welche Daten dürfen weitergegeben werden (z. B. Usernamen in Sozialen Netzwerken, Fotos, ...)?

#### Teil B: Netiquette im Internet

Wird in Foren oder in Sozialen Netzwerken kommuniziert, kommt es leider immer wieder zu Entgleisungen. Mit den eigenen Emotionen und Konflikten online umzugehen, ist nicht immer einfach.

In Kleingruppen wird überlegt, welche Umgangsformen im Internet wichtig sind bzw. welche gar nicht gehen.

Konkret kann dies auch an folgenden Situationen überlegt werden:

- Rassistische Äußerungen
- Beschimpfungen innerhalb der eigenen Familie
- Beschimpfungen von (Lokal-)Politiker/innen
- Beschimpfungen von Nachbarn
- Frauenfeindliche Äußerungen



Wie kann sich jemand online verhalten:

- der/die drauf und dran ist, von den eigenen Emotionen überrannt zu werden;
- der/die auf beleidigende/rassistische/etc. Äußerungen online stößt.

### **Zu beachten!**

Reflektieren Sie konfliktreiche Situationen wertschätzend und verurteilen Sie als Lernmoderator/in nicht die Meinung der Teilnehmer/innen.

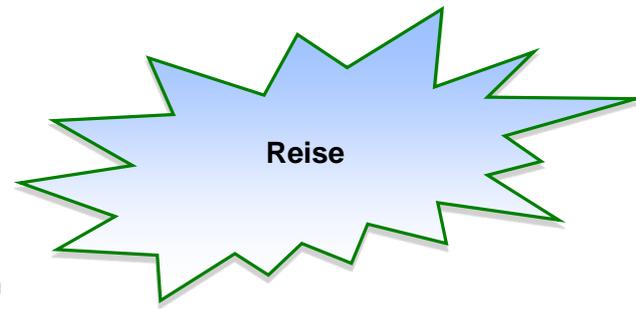
### **Unterlagen**

- App – der gute Ton: e-Etiquette von *T-Mobile Deutschland*: <http://eetiquette.de>

## Übung 13: „Wenn jemand eine Reise tut“

### Ziele

- (Neue) Ideen für die Reiseplanung bekommen
- Eine Reise mithilfe des Smartphones/Tablets vorbereiten können
- Sich Hilfestellung für die Reise organisieren können



### Umsetzung

#### Phase 1: Themenstellung finden

Die Kursgruppe teilt sich in Kleingruppen. Jede Gruppe sucht sich ein konkretes Thema, das für eine Reiseplanung relevant sein kann und erstellt selbst eine konkrete Aufgabenstellung.

Beispiele:

- Bilder des Reiseortes finden und ansehen
- Wetter des Reiseortes für die entsprechende Reisezeit herausfinden
- Geeignete Unterbringung/Hotel am Reiseort finden
- Gute Restaurants am Reiseort recherchieren
- Sehenswürdigkeiten am Reiseort zusammenstellen
- Wechselkurse, Maßeinheiten für den Reiseort herausfinden
- Checklisten für die Reiseplanung finden

#### Phase 2: Fragen beantworten

Jede Gruppe erarbeitet nun passend zum Thema/Aufgabe eigene Fragestellungen.

Beispiele dafür können sein:

- Eine brauchbare App finden
- Einen konkreten Reiseplan erstellen
- Eine Reise im Kopf machen

## **Zu beachten!**

Bei den Themen auf eine umsetzbare und gute Fragestellung achten, damit die Übung konkret genug ist und die Teilnehmer/innen auch später noch Nutzen daraus ziehen können. Es ist hier sehr leicht, sich im „digitalen Nirwana“ zu verirren und damit sehr viel unnötige Zeit zu investieren.

Eventuell auf nur eine Frage fokussieren, damit es zu keiner Überforderung kommt („weniger ist mehr“) und eine zweite/dritte Runde einplanen.

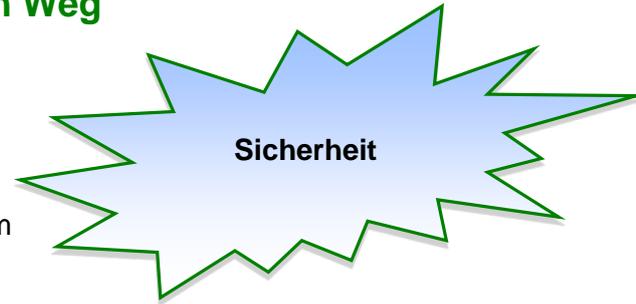
## **Unterlagen**

- Siehe dazu auch Kapitel „Reisen“ aus Teil 2

## Übung 14: „Internet-Betrüger/innen aus den Weg gehen“

### Ziele

- Ersten Eindruck über betrügerische Angebote im Internet bekommen
- Eigene Verhaltensweisen reflektieren
- Wissen, was im Zweifelfall zu tun ist



### Umsetzung

#### Phase 1: Wie funktioniert Internet-Betrug?

Anhand von Beispielen, die auf [www.watchlist-internet.at](http://www.watchlist-internet.at) veröffentlicht sind, werden allgemeingültige Kriterien für Internet-Betrugsfallen herausgearbeitet.

#### Phase 2: Auf was muss ich aufpassen?

Jede Person notiert sich wichtige Punkte, auf die man bei der Beurteilung von Online-Angeboten bzw. Online-Kontakten achten sollte.

#### Phase 3: Was tun?

An welche Einrichtungen kann ich mich im Zweifelfall wenden?

- Internet Ombudsmann: [www.ombudsmann.at](http://www.ombudsmann.at)
- „Meldestelle Cybercrime“ (Internetkriminalität) des Bundesministeriums für Inneres: [against-cybercrime@bmi.gv.at](mailto:against-cybercrime@bmi.gv.at)

### Zu beachten!

Internet-Betrug hat viele Facetten. Meist geht es um Geld oder um das Herauslocken von persönlichen Daten. Mit dem Beachten von ein paar Grundregeln steht der sicheren Internetnutzung aber nichts im Wege!

### Unterlagen

- Saferinternet.at: Häufige Fragen und Antworten rund um das Thema Internet-Betrug: [www.saferinternet.at/internet-betrug](http://www.saferinternet.at/internet-betrug)
  - Broschüre: „Das Internet sicher nutzen. Informationen und Tipps für Seniorinnen und Senioren“. Download unter [www.saferinternet.at/uploads/tx\\_simaterials/Das\\_Internet\\_sicher\\_nutzen.pdf](http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Das_Internet_sicher_nutzen.pdf)
- Watchlist Internet: Aktuelle Warnungen zu Internet-Betrug: [www.watchlist-internet.at](http://www.watchlist-internet.at)
  - Folder: „Betrug im Internet – So schützen Sie sich!“ Download unter [www.watchlist-internet.at/downloads](http://www.watchlist-internet.at/downloads)
  - Video: Fake-Shops im Internet erkennen: <https://youtu.be/PjoW5Cmim8k>

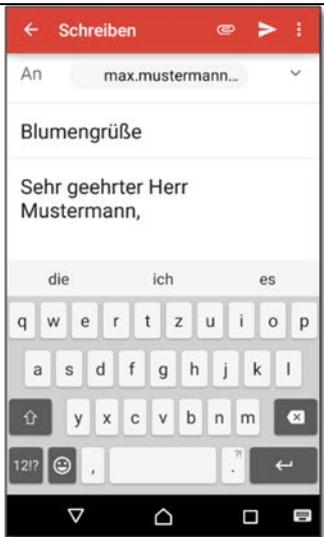


- Internet Ombudsmann: Hier erhalten Internetnutzer/innen kostenlose Hilfe bei Problemen mit Internet-Shops und Internet-Betrug: [www.ombudsmann.at](http://www.ombudsmann.at)
- ISPA: Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu Sicherheitseinstellungen bei mobilen Endgeräten: [www.ispa.at/service/broschueren/sicherheit-mobile-geraete](http://www.ispa.at/service/broschueren/sicherheit-mobile-geraete)

### 3. Anhang

#### Zuordnungskarten

Offline- und Online-Aktivitäten zu Apps und Werkzeugen auf mobilen Geräten zuordnen  
(Übung 2)

 <p>1</p>	 <p>1A</p>
 <p>2</p>	 <p>2A</p>



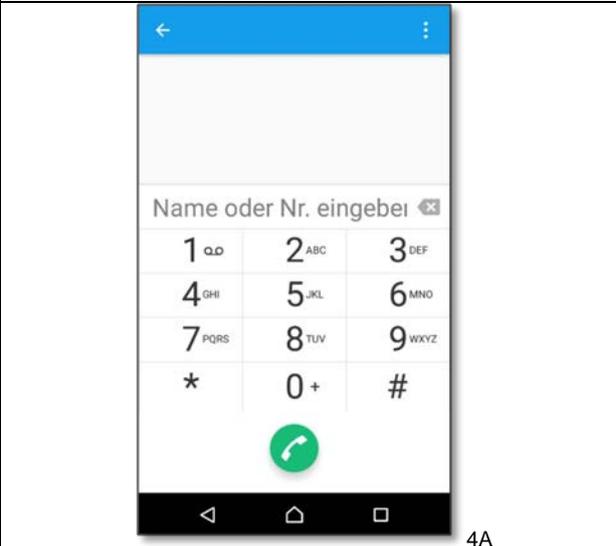
3



3A



4



4A



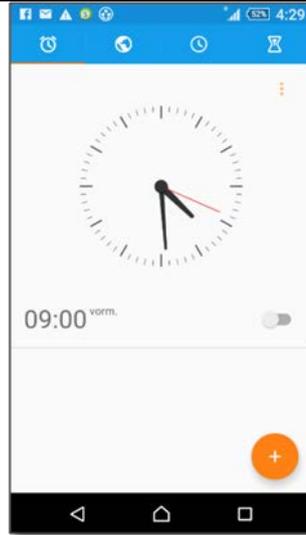
5



5A



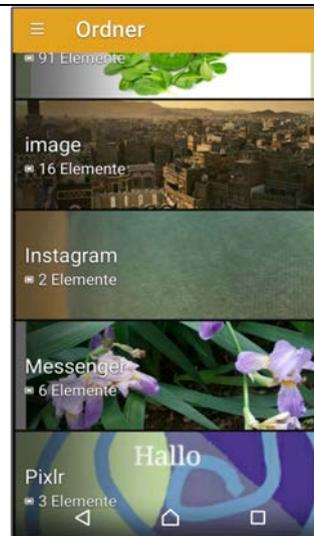
6



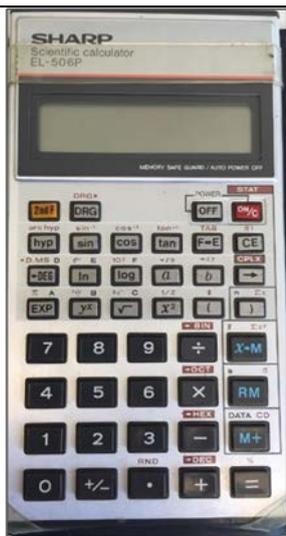
6A



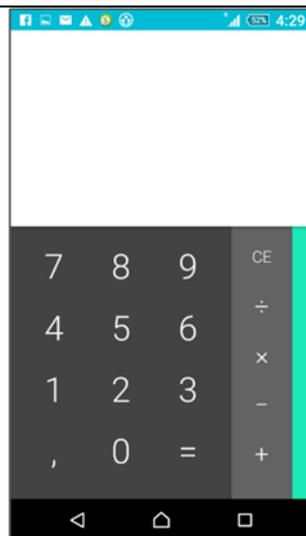
7



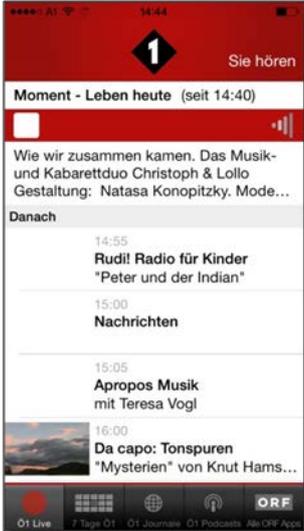
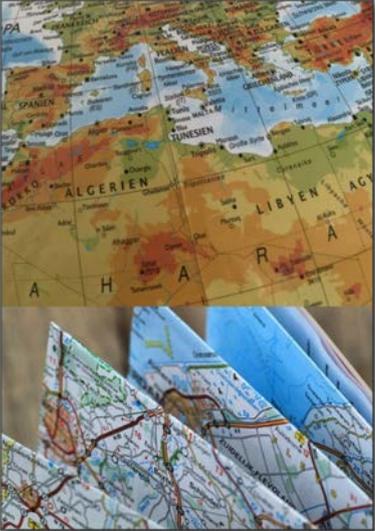
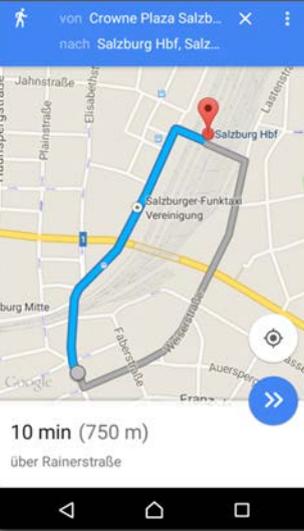
7A



9

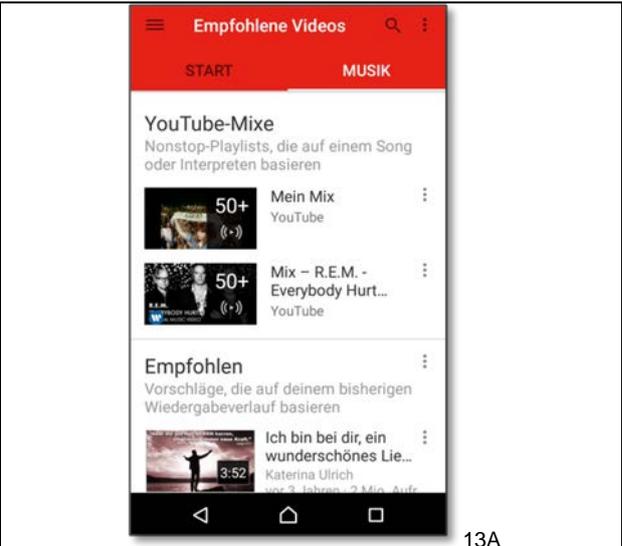


9A

 <p>10</p>	 <p>10A</p>
 <p>11</p>	 <p>11A</p>
 <p>12</p>	 <p>12A</p>



13



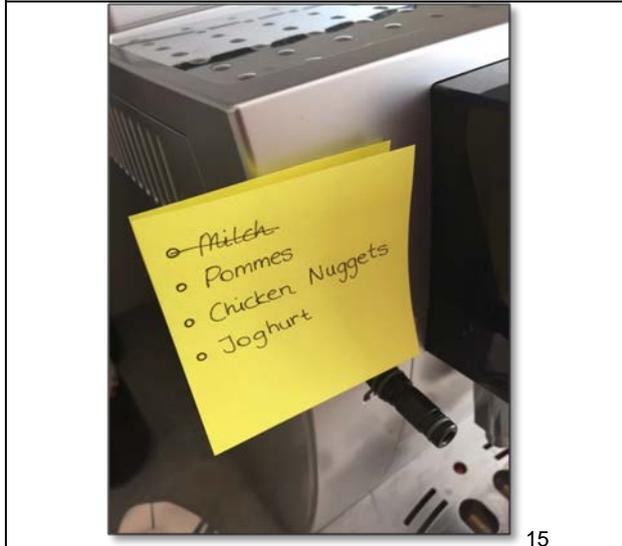
13A



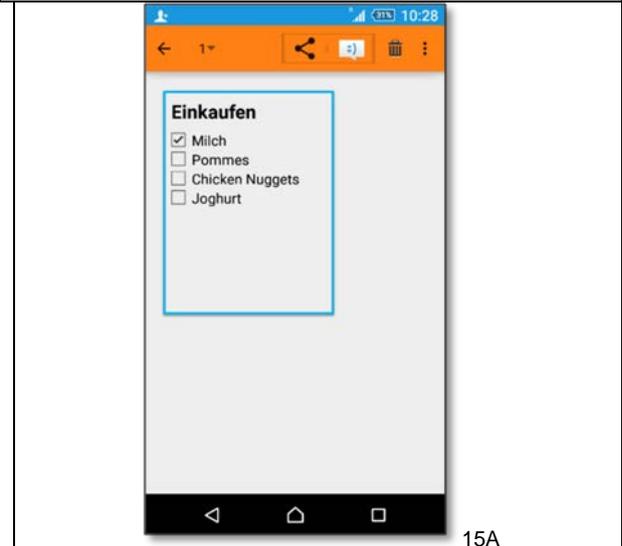
14



14A



15



15A



16



16A



17



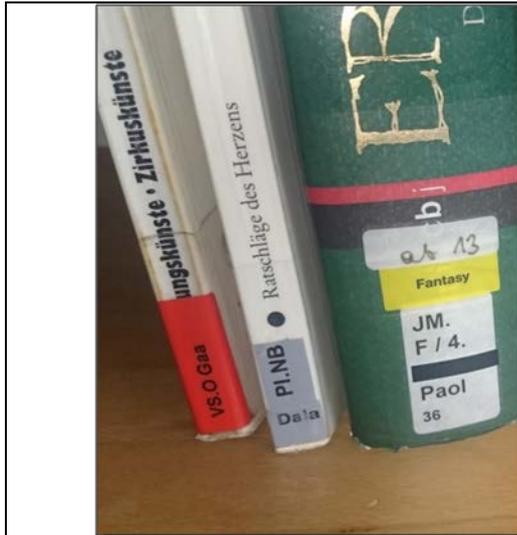
17A



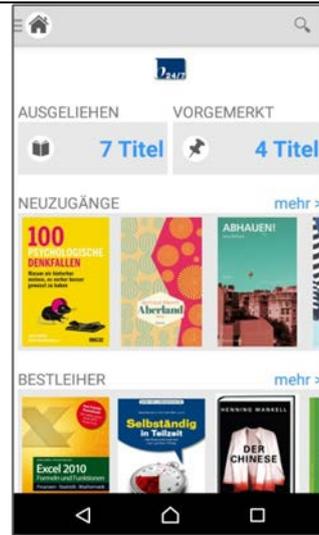
18



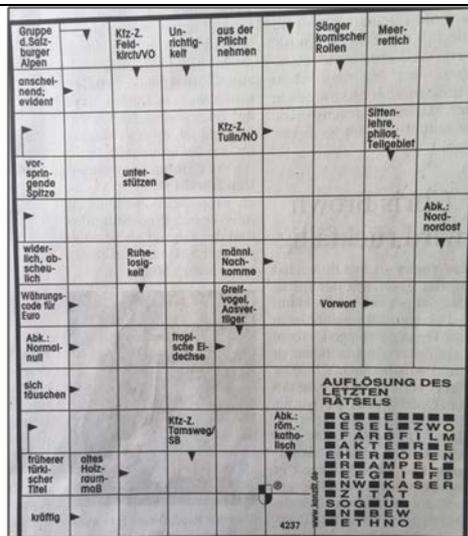
18A



19



19A



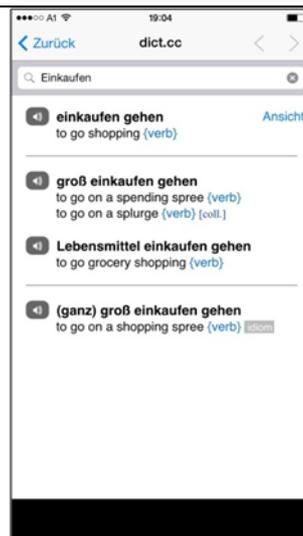
20



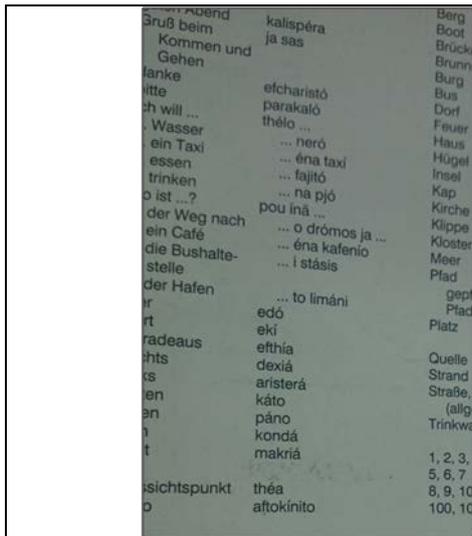
20A



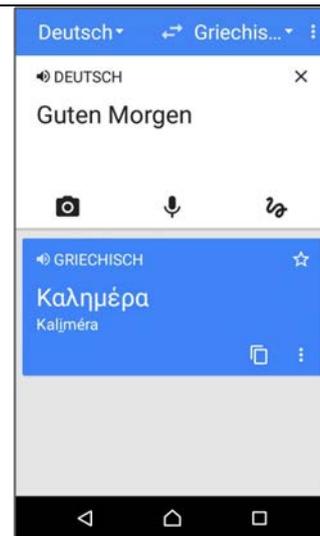
21



21A



22



22A



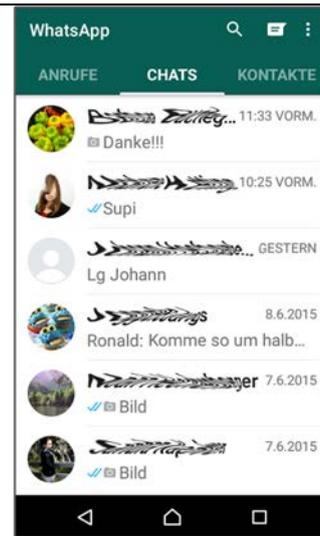
23



23A

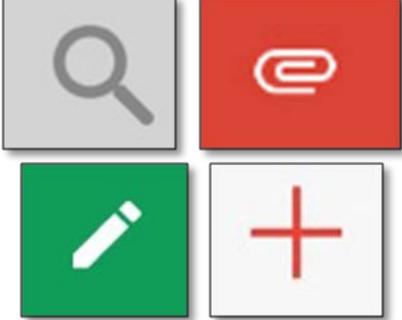
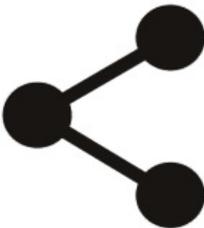


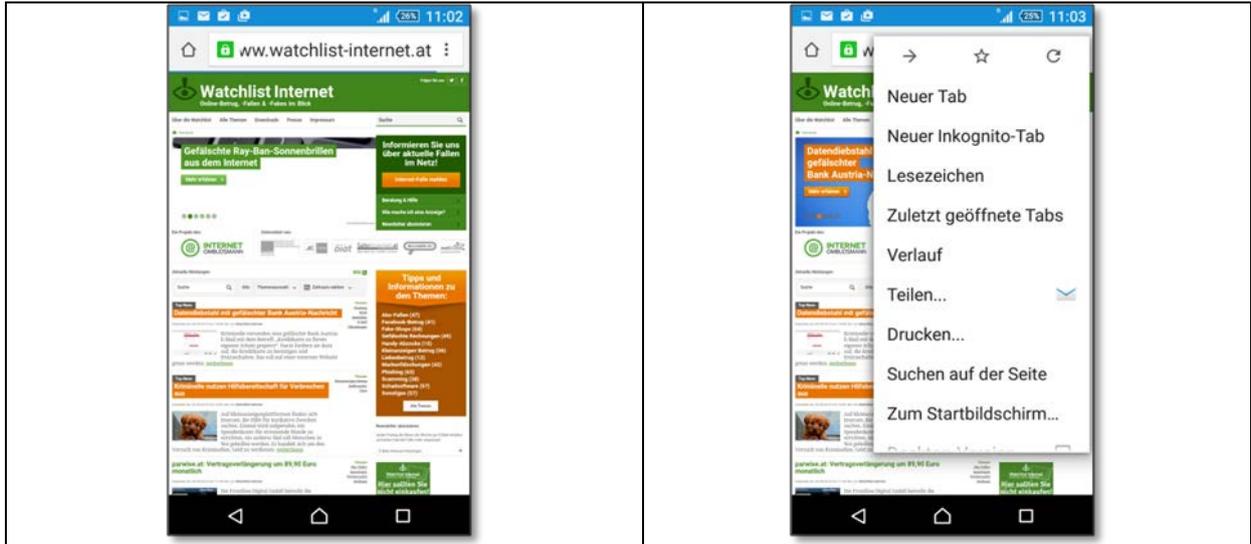
24



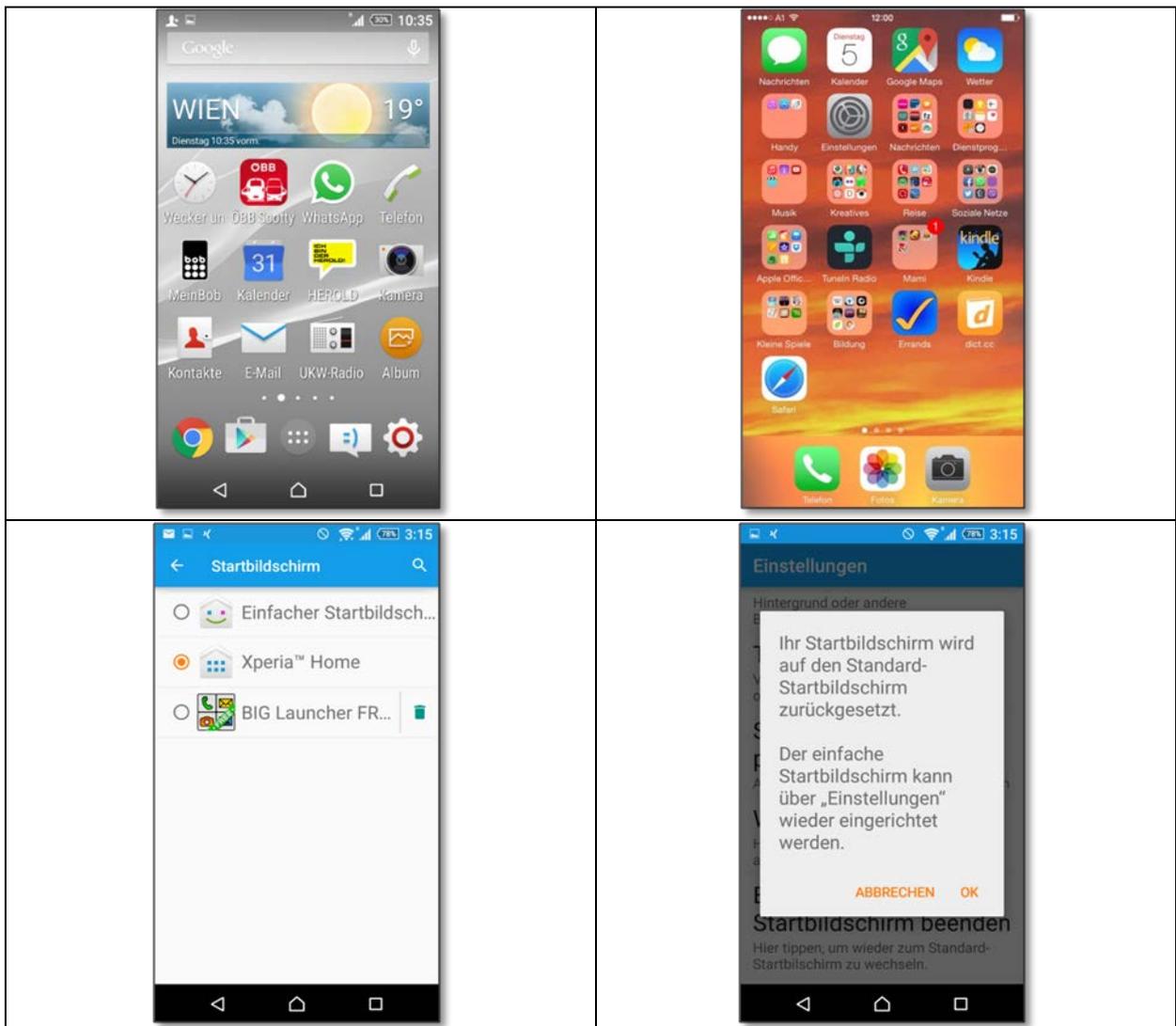
24A

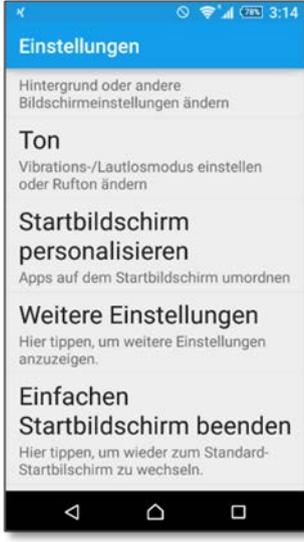
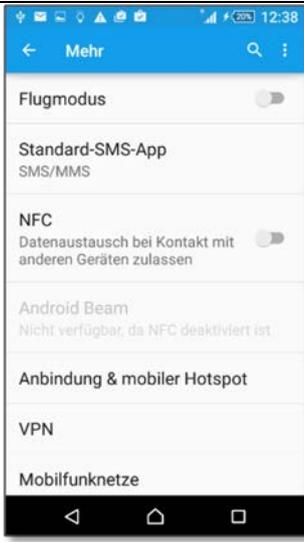
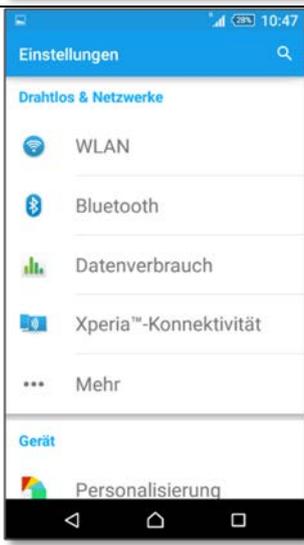
## Wichtige Begriffe und Symbole

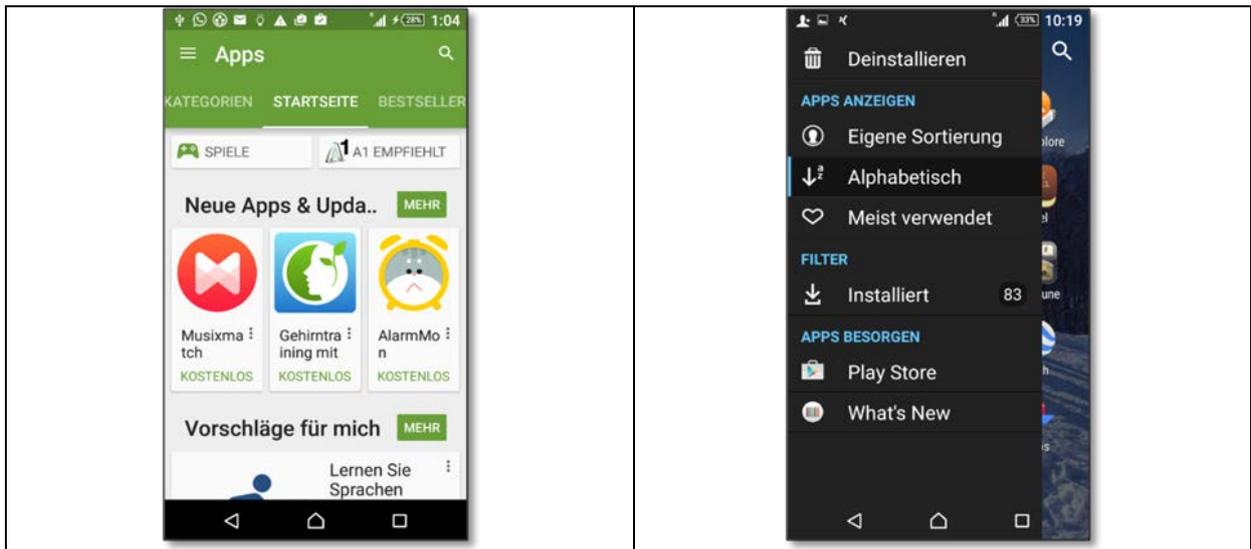
	
	
	
	
	



## Startbildschirm, Einstellungen, App-Store

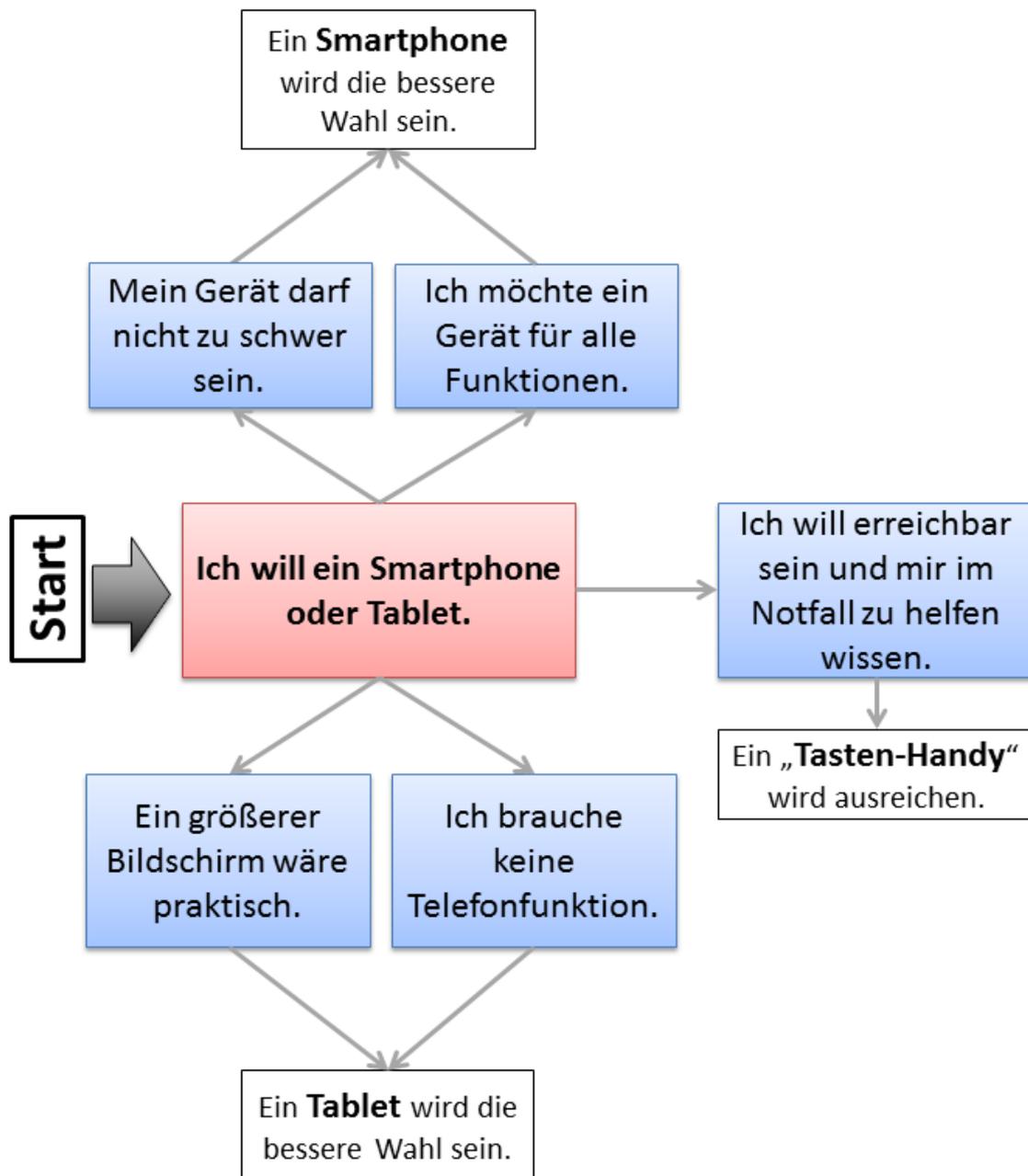


 <p>The image shows the main 'Einstellungen' (Settings) screen of an Android phone. The title bar is blue with the word 'Einstellungen' in white. Below the title, there are several sections: 'Hintergrund oder andere Bildeinstellungen ändern', 'Ton' (with a sub-description about vibrations and ringtones), 'Startbildschirm personalisieren' (with a sub-description about app icons), 'Weitere Einstellungen' (with a sub-description about showing more settings), and 'Einfachen Startbildschirm beenden' (with a sub-description about switching back to the standard home screen).</p>	 <p>The image shows the 'Anzeige &amp; Helligkeit' (Display &amp; Brightness) settings screen on an iPhone. The title bar is blue with 'Einstellungen' and 'Anzeige &amp; Helligkeit'. The screen features a 'HELLIGKEIT' (Brightness) slider, an 'Auto-Helligkeit' (Auto-Brightness) toggle switch which is turned on, and an 'ANZEIGEZOOM' (Display Zoom) section. Under 'Anzeigen' (Displays), there is a 'Standard' option with a chevron. Below that, there are 'Textgröße' (Text Size) and 'Fetter Text' (Bold Text) options.</p>
 <p>The image shows the 'Mehr' (More) settings screen on an Android phone. The title bar is blue with 'Mehr'. The screen lists various settings: 'Flugmodus' (Airplane Mode) with a toggle switch, 'Standard-SMS-App' (SMS/MMS), 'NFC' (with a sub-description and a toggle switch), 'Android Beam' (with a sub-description), 'Anbindung &amp; mobiler Hotspot', 'VPN', and 'Mobilfunknetze'.</p>	 <p>The image shows the main 'Einstellungen' (Settings) screen of an iPhone. The title bar is blue with 'Einstellungen'. The screen lists various settings: 'Flugmodus' (Airplane Mode) with a toggle switch, 'WLAN', 'Bluetooth' (with 'Aus' next to it), 'Mobiles Netz', 'Persönlicher Hotspot', 'Netzbetreiber' (with 'A1' next to it), 'Mitteilungen', 'Kontrollzentrum', 'Nicht stören', 'Allgemein', and 'Anzeige &amp; Helligkeit'.</p>
 <p>The image shows the 'Drahtlos &amp; Netzwerke' (Wireless &amp; Networks) settings screen on an Android phone. The title bar is blue with 'Einstellungen' and a search icon. The screen lists: 'WLAN', 'Bluetooth', 'Datenverbrauch', 'Xperia™-Konnektivität', 'Mehr', and 'Gerät' (with 'Personalisierung' below it).</p>	 <p>The image shows the 'WLAN' settings screen on an iPhone. The title bar is blue with 'Einstellungen' and 'WLAN'. The screen shows 'WLAN' is turned on. Below that, there is a 'NETZWERK WÄHLEN ...' (Select Network...) section with a list of networks: 'SLG', 'SLG-Guest', and 'Anderes ...'. At the bottom, there is an 'Auf Netze hinweisen' (Warn of Networks) toggle switch.</p>

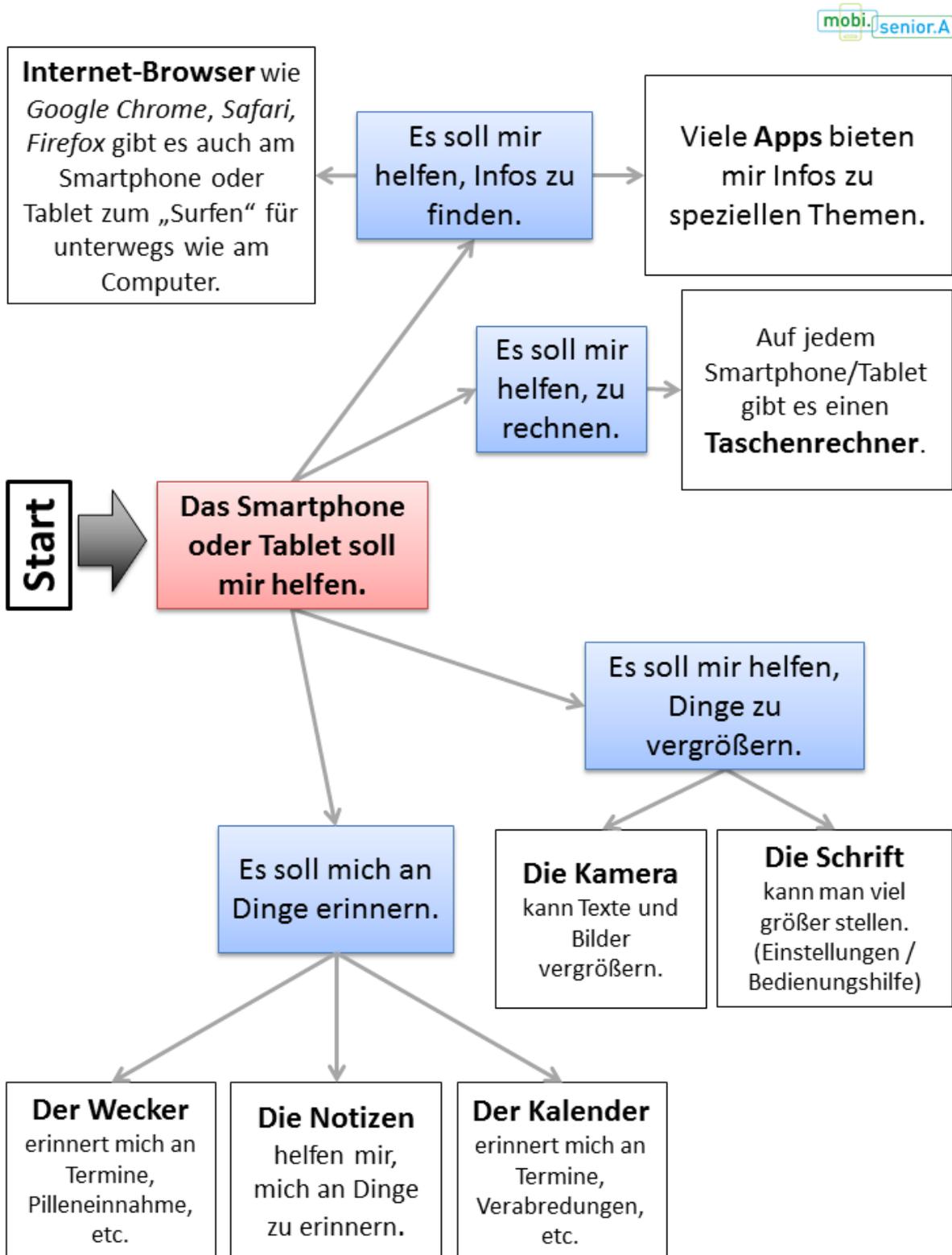


## Orientierungshilfen

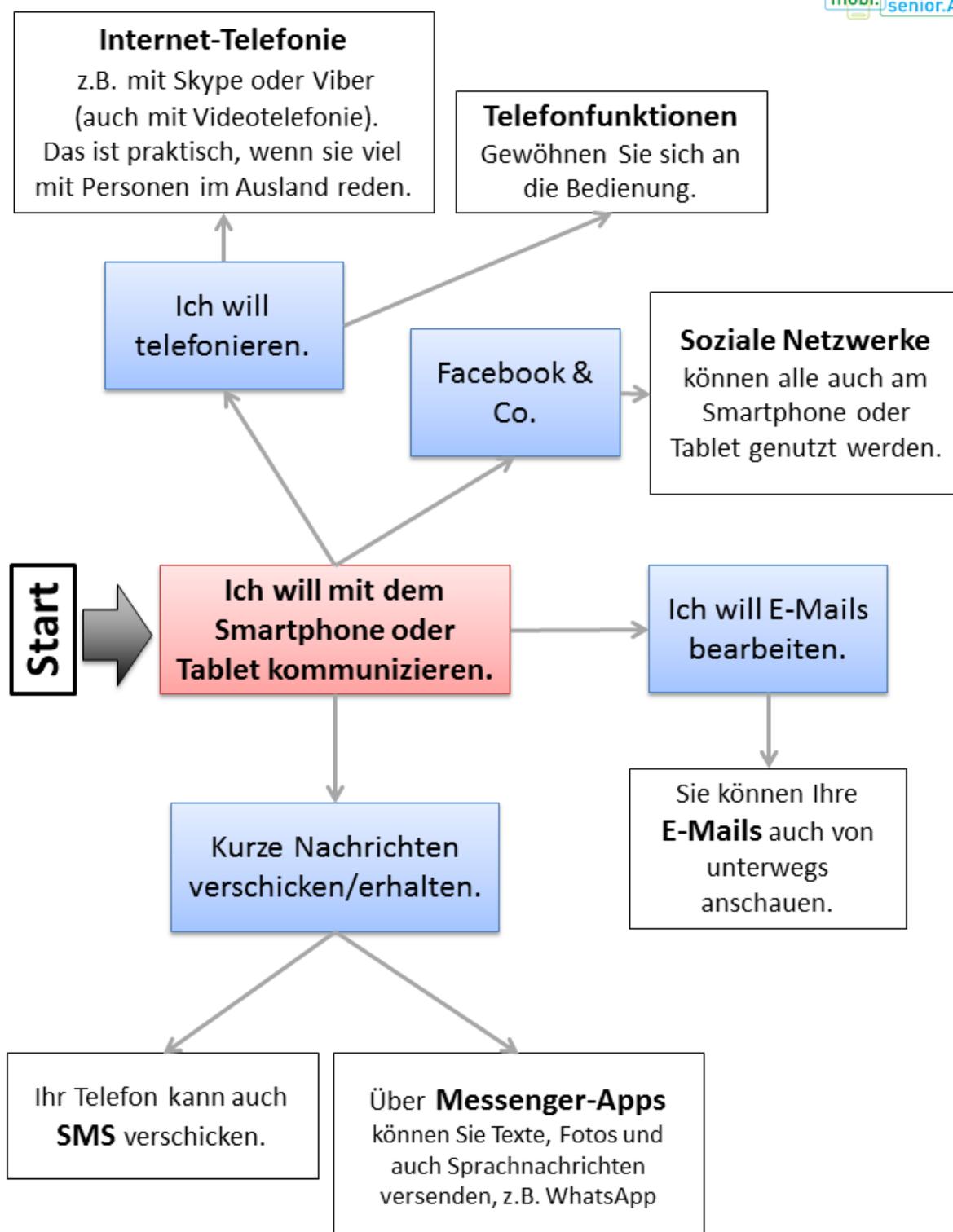
### Orientierungshilfe „Anschaffung eines Smartphones oder Tablets“



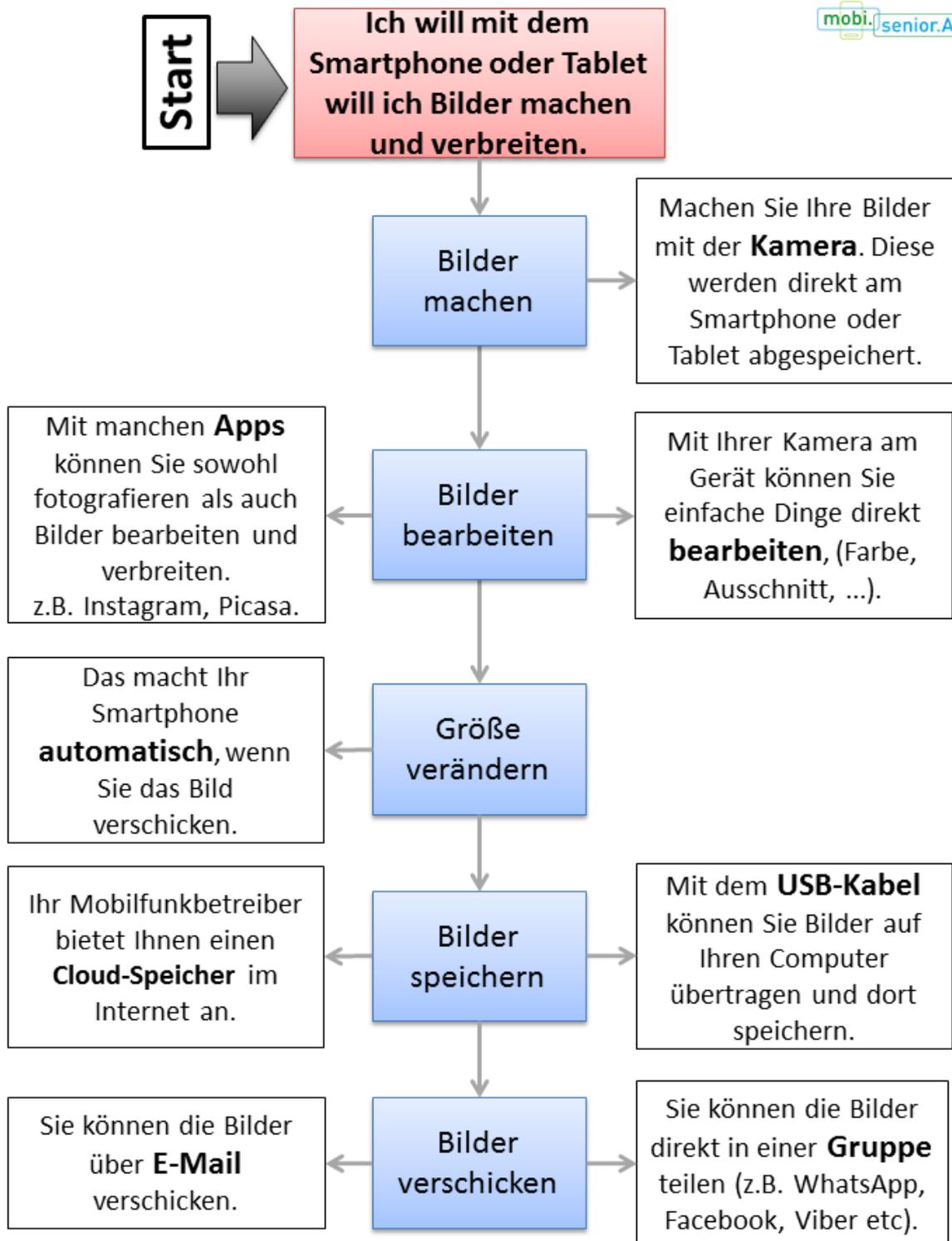
## Orientierungshilfe „Den Alltag erleichtern“



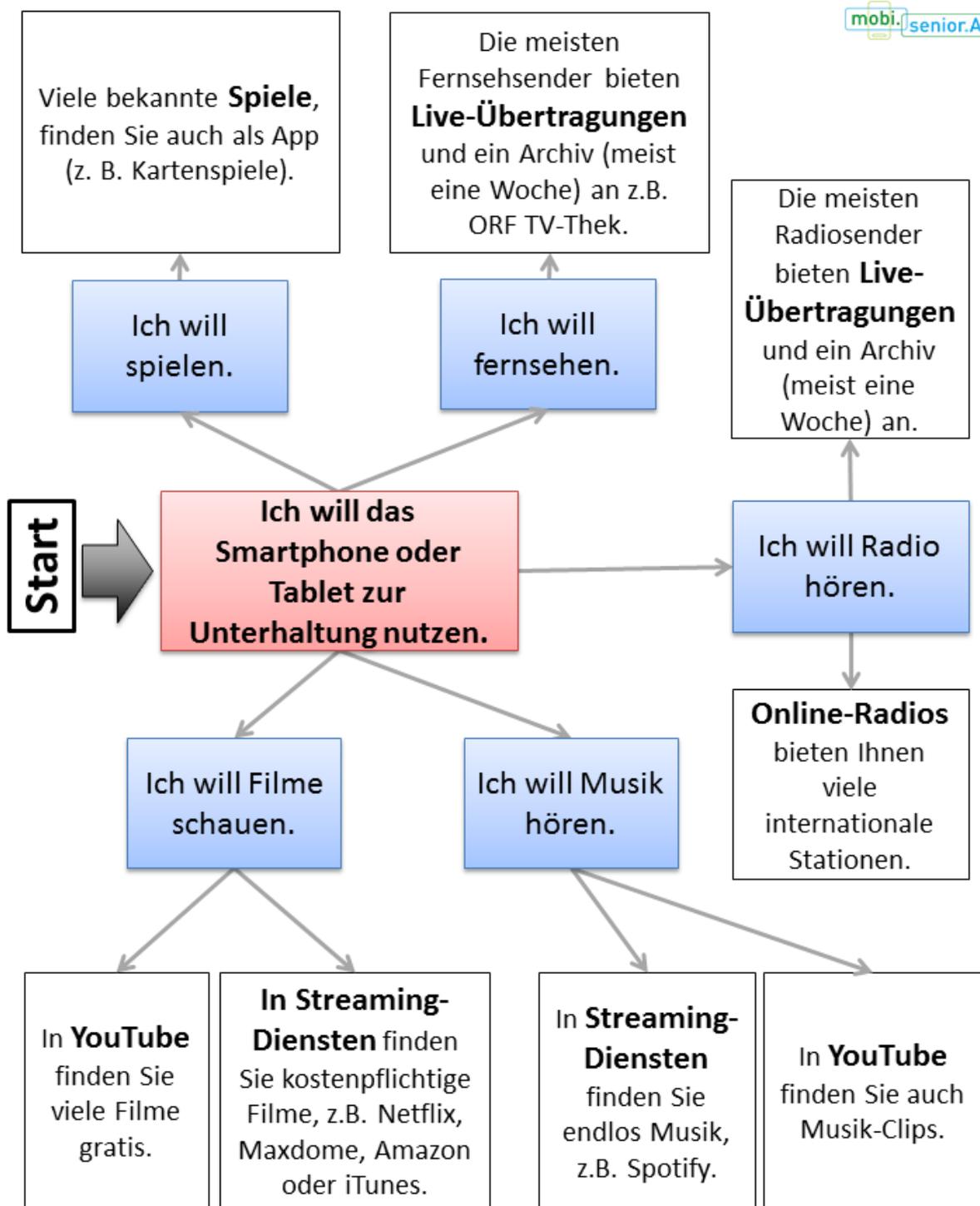
## Orientierungshilfe „Kommunikation“



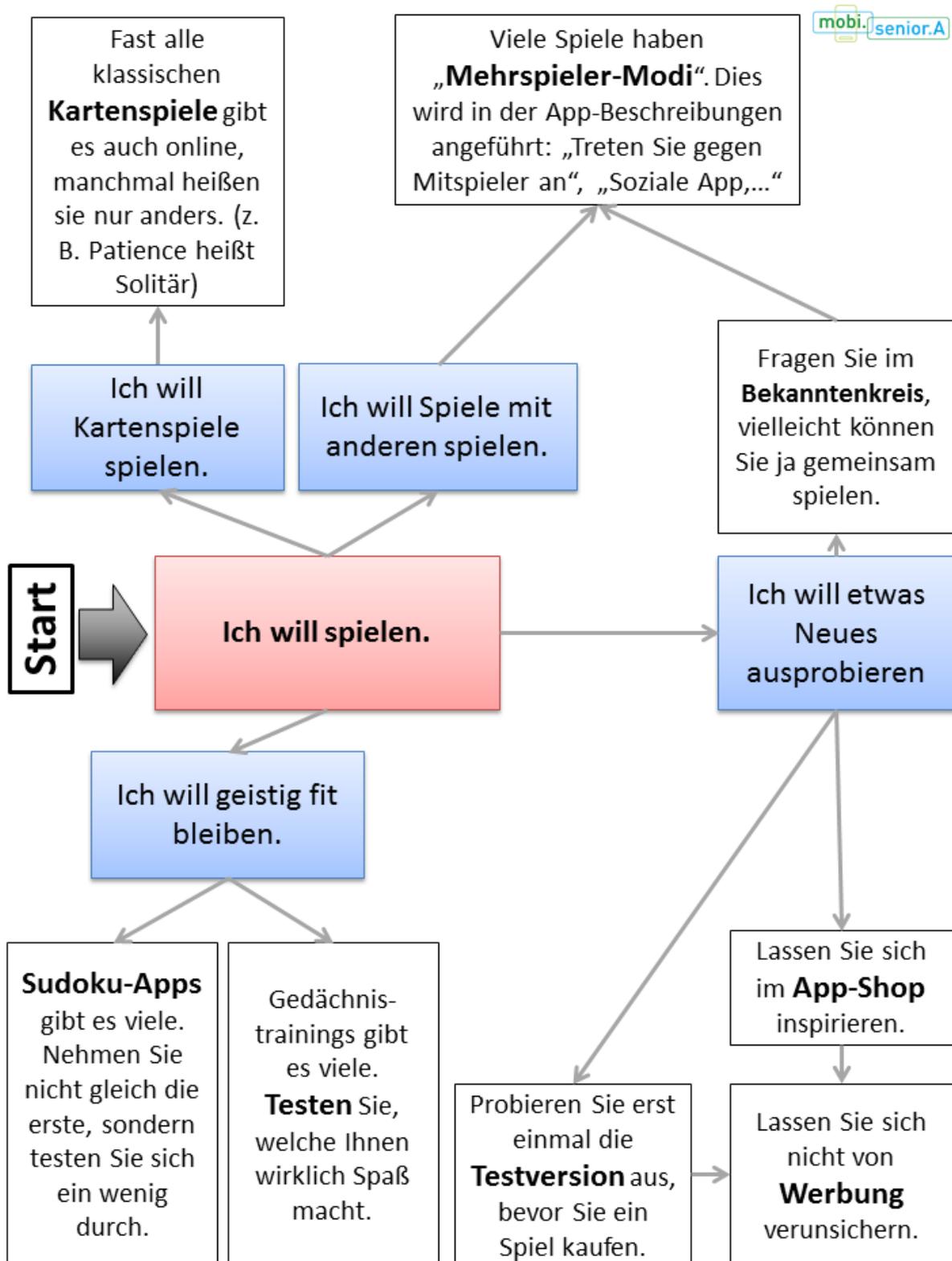
## Orientierungshilfe „Bilder machen, bearbeiten und teilen“



## Orientierungshilfe „Unterhaltung“



## Orientierungshilfe „Spiele“



## 4. Glossar – Fachbegriffe einfach erklärt

Dieses Glossar soll Trainer/innen und Coaches, die mit älteren Menschen arbeiten, dabei unterstützen, eventuell unklare Begriffe auf verständliche Art und Weise erklären zu können. Zudem soll es Seniorinnen und Senioren selbst eine Hilfestellung sein, sich über die Bedeutung von Begriffen, die bei der Nutzung von Smartphones und Tablets auftauchen können, zu informieren.

### **Account / Benutzerkonto**

Der englische Begriff Account (auch: Kundenkonto oder Benutzerkonto) beschreibt einen individualisierten, persönlichen Bereich auf einer Website oder in einer App, welcher der Benutzerin bzw. dem Benutzer ermöglicht, individuelle Einstellungen zu treffen und persönliche Inhalte aufzurufen. Dieser individuelle Bereich ist nur für die einzelne Benutzerin bzw. den einzelnen Benutzer mittels Identifikation durch Benutzername und Passwort zugänglich. Ein Benutzername (oft auch die E-Mail-Adresse) ist ein individuell gewählter und nur einmal vergebener Name für ein Benutzerkonto einer Website, App etc. Viele Angebote im Internet kann man nur nutzen, wenn man einen Account anlegt. Dazu muss man meist einige persönliche Daten preisgeben.

### **Akku-Ladegerät**

Das Ladegerät für Tablets oder Smartphones besteht in der Regel aus einem Netzteil und einem Kabel. Es gibt standardisierte Akku-Ladekabel mit Micro-USB-Anschluss, die für verschiedene Geräte verwendbar sind. Es ist möglich, dass gewisse Hersteller (z. B. Apple/iPhone) andere Anschlüsse verwenden.

### **Akku-Laufzeit**

 Die Akku-Laufzeit beschreibt die Zeitspanne, in der das Gerät ohne zusätzliche externe Stromversorgung (Verbindung zum Stromnetz) verwendet werden kann. Der aktuelle Akkustand wird bei mobilen Endgeräten durch ein Batteriesymbol mit Prozentangabe dargestellt. Bei den meisten Geräten befindet sich dieses Symbol am Bildschirm rechts oben.

### **Album / Galerie**

Album oder Galerie sind Bezeichnungen für eine Art digitales Fotobuch. Wenn Bild- und Videodateien zugesandt werden oder mit der im Gerät eingebauten Kamera ein Foto oder Video gemacht wird, werden diese Dateien im Album bzw. in der Galerie abgespeichert. Von dort können sie jederzeit abgerufen werden. Aussehen und Anordnung des Albums bzw. der Galerie kann je nach Gerät variieren.

### **Anklicken/Antippen**

Das Anklicken beschreibt einen Vorgang, bei dem man mit dem Mauscursor ein Symbol oder einen Link am Bildschirm anklickt. Dieser Begriff wird meist im Zusammenhang mit einem

Computer/Notebook verwendet. Bei mobilen Endgeräten mit Touchscreen wird das Anklicken durch das Antippen ersetzt, da die Eingabe nicht mittels Mausclick, sondern direkt über den Bildschirm erfolgt. Es beschreibt den Vorgang, bei dem man mit der Fingerkuppe des Zeigefingers oder mit einem speziellen Stift ein Symbol oder einen Link am Touchscreen antippt. Daher kommt auch der Name: „to touch“ heißt auf Deutsch „berühren“.

## **Anrufliste / Anrufprotokoll**

Die Anrufliste bzw. das Anrufprotokoll fasst die ein- und ausgegangenen Anrufe in einer Übersicht zusammen. Dabei werden alle Anrufe, die eine Person mit diesem Gerät erhalten oder getätigt hat, in einer chronologisch sortierten Liste dargestellt. Die Liste ist nach Datum und Uhrzeit sortiert. Sofern die Telefonnummern im Adressbuch gespeichert sind, scheint zusätzlich zur Telefonnummer auch der Name des Kontaktes auf. Je nach Hersteller können über die Anrufliste bzw. das Anrufprotokoll weitere Details zu den Anrufen abgerufen werden (z.B. die Dauer des Gesprächs).

## **App-Berechtigungen (Zugriffsrechte)**

Vor (bei Android-Geräten) bzw. nach (bei Apple-Geräten) dem Download einer App wird eine Liste mit Zugriffsberechtigungen angezeigt. Bei der Bestätigung dieser Liste (*Akzeptieren*) hat die App Zugriff zu den geforderten Funktionen und Bereichen des Smartphones oder Tablets. Der Zugriff bedeutet, dass die jeweiligen persönlichen Daten (z. B. Kontakt- oder Standortdaten) für die App-Betreiber/innen zugänglich sind. Manche Apps benötigen bestimmte Zugriffsrechte, um überhaupt funktionieren zu können (z.B. braucht ein Routenplaner Zugriff auf die Standortdaten). Andere Apps sind wahre „Datensauger“ und verlangen auch nach Berechtigungen, die eigentlich nicht notwendig wären (z.B. muss eine Taschenlampen-App nicht über alle Kontakte Bescheid wissen). Bei allzu „datenhungrigen“ Apps sollte man daher besser nach Alternativen suchen.

Die App-Berechtigungen können bei Android-Geräten auch nach der Installation der App unter *Einstellungen > Apps > (gewünschte App auswählen) > Berechtigungen* eingesehen werden.

Bei iOS (Betriebssystem von *Apple*) kann unter *Einstellungen > Datenschutz* eingesehen werden, welche Apps zu welchen Daten Zugriff anfordern.

## **App-Shop / App Store / Play Store**

In einem App-Shop kann man unzählige Apps kostenlos oder kostenpflichtig herunterladen (downloaden). Sie sind die primäre Bezugsquelle von Anwendungen oder Programmen für Smartphones oder Tablets. Jedes Betriebssystem hat einen eigenen Shop: Für Apple (iPhone/iPad) gibt es den Apple App Store, Android bietet seine Apps über den Google Play Store an und Anwendungen für das Windows Phone von Microsoft werden über den Windows Store vertrieben. Die Wörter „Shop“ und „Store“ werden synonym verwendet. Aus Sicherheitsgründen sollten Apps nur aus den offiziellen App-Shops bezogen werden.

## Apps / Applications / Anwendungen / Programme

Als Apps werden Programme für Smartphones und Tablets bezeichnet. Der Begriff stammt aus dem Englischen und ist eine Kurzform von „Applications“ (Anwendungen). Es werden unzählige kostenlose und kostenpflichtige Apps zum Download angeboten – von Fahrplan-Apps über Rezepte-Apps und Spiele-Apps bis hin zu Apps für Online-Banking und elektronische Bücher.

## Attachment / Anhang



Attachment ist ein englisches Wort und bedeutet auf Deutsch „Anhang“. Anhänge können beliebige Dateien wie Bilder, Videos, Texte, Programme u.v.m. sein. Oft wird der Vorgang durch eine Büroklammer symbolisiert, mit der man – im übertragenen Sinn – die Datei an Nachrichten (z. B. E-Mails, MMS oder Nachrichten in Messenger-Diensten) anklammert. Die Empfängerin bzw. der Empfänger der Nachricht kann den Anhang der Nachricht öffnen, ansehen und speichern.

Da auch Schadsoftware (z. B. Viren) über Attachments übertragen werden können, sollten Anhänge von unbekanntem Absender/innen nicht geöffnet werden.

## Authentifizierung / Identifikation

Eine Authentifizierung ist die Identifizierung einer Benutzerin bzw. eines Benutzers, wie z. B. beim Login / Anmelden in ein System oder Netzwerk.

## Betriebssysteme (iOS / Android / Windows Phone / andere)

Das Betriebssystem ist die Basissoftware, mit der ein Computer, ein Smartphone oder ein Tablet gesteuert werden kann. Je nach Gerät und Hersteller gibt es unterschiedliche Betriebssysteme. Die gängigsten Betriebssysteme sind iOS (*Apple*), Android (*Samsung, LG, HTC*) und Windows (*Nokia, Microsoft*).

Die Version des Betriebssystems steht bei Android-Geräten in den Einstellungen unter *Über das Telefon > Telefoninfo > Info zum Gerät*.

Bei iOS-Systemen findet man die Version unter *Einstellungen > Allgemeine Info > Version* und beim Windows Phone unter *Einstellungen > Info > Weitere Informationen > Software*.

## Bluetooth

 Unter Bluetooth (siehe Symbol) wird eine Datenübertragung zwischen zwei Geräten über kurze Distanz mit Hilfe von Funktechnik (WPAN, Wireless Personal Network) verstanden. Über das Einstellungsmenü kann die Funktion aktiviert werden.

Über Bluetooth kann ein Smartphone z.B. mit der Freisprechanlage im Auto oder mit einer Stereoanlage verbunden werden.

## **Browser / Webbrowser**

Unter einem Browser oder Webbrowser wird ein Programm zur grafischen Anzeige von Inhalten von Websites verstanden. In die Adresszeile des Browsers wird die Internetadresse eingegeben, die meist mit „http://www.“, „https://www.“ oder „www.“ beginnt. Bekannte Beispiele für Browser sind *Firefox*, *Internet Explorer*, *Safari*, *Chrome* u. v. a. Im Alltag wird der Browser oft als „Weg ins Internet“ umschrieben.

## **Buttons**

Ein Button ist eine Schaltfläche, welche mit dem Mauscursor angeklickt oder mit der Kuppe des Zeigefingers am Touchscreen angetippt werden kann.

## **Cloud / Cloud-Dienste / Cloud-Storage / Cloud-Manager / Cloud Computing**

Eine Cloud (auf Deutsch: „Wolke“) ist eine Dienstleistung, mit der Daten im Internet (sprich: in einem räumlich entfernten Rechenzentrum einer Dienstleisterin bzw. eines Dienstleisters) gespeichert werden können. Durch die Funktion „online“ bzw. „in der Cloud“ speichern, werden die Daten nicht auf dem lokalen Speicher (= das eigene Smartphone, Tablet oder Notebook) abgelegt, sondern extern in der Cloud. Zum Speichern bzw. Abrufen der Daten ist daher eine bestehende Internetverbindung notwendig. Bekannte Cloud-Dienste sind z.B. *Dropbox*, *Google Drive* oder *iCloud*.

Mithilfe eines Cloud-Dienstes können Daten auch für andere Personen nutzbar bzw. einsehbar gemacht werden. Es gibt bereits Cloud-Dienste, die es ermöglichen, Programme online zu nutzen und somit eine Installation am Computer obsolet machen.

## **Cyber-Crime**

Unter dem Begriff Cyber-Crime wird ganz allgemein Computer- bzw. Internetkriminalität verstanden. Alle Straftaten, die mit Hilfe der Nutzung von elektronischen Informations- und Kommunikationssystemen begangen werden, sind unter dem Begriff Cyber-Crime zusammengefasst.

## **Daten freigeben**

Bei der Datenfreigabe handelt es sich um die Funktion eigene/persönliche Daten an andere Personen freizugeben. Durch die Freigabe können diese Personen auf die gewählten Daten zugreifen. Die Berechtigung zur Nutzung der Daten erhalten die Personen z. B. durch eine E-Mail mit einem entsprechenden Link oder einen temporären Account. Datenfreigabe wird auch durch Cloud-Dienste ermöglicht.

## **Datenpaket**

Das Datenpaket ist die Menge an Daten, die von mobilen Endgeräten empfangen oder gesendet wird. Bei einigen Tarifen ist ein vordefiniertes Datenpaket (z. B. 1 GB = ein Gigabyte) bereits inkludiert. Zusätzlich können weitere Datenpakete beim jeweiligen Mobilfunkbetreiber (z. B. für 1 GB oder 5 GB monatlich) zugekauft werden.

Welche Datenmenge monatlich erforderlich ist, hängt von der individuellen Nutzung ab. Wer sich über das Smartphone beispielsweise häufig Videos oder Filme aus dem Internet ansieht, wird einen höheren Datenverbrauch haben, als jemand, der nur ab und zu Informationen von Websites abrufen.

## **Datenschutz**

Unter Datenschutz wird der Schutz personenbezogener Daten (z. B. Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Wohnadresse, Telefonnummer, Kontonummer etc.) vor Missbrauch durch Dritte verstanden. Auch sensible Daten (z.B. Krankheitsdaten, Religionsbekenntnis, sexuelle Orientierung, ethnische Herkunft etc.) sind durch das Datenschutzgesetz speziell geschützt.

## **Datenvolumen**

Als Datenvolumen wird die Menge an Daten bezeichnet, die bei Ausführung einer Anwendung (z. B. Internetbrowser, E-Mail, Video, Software-Aktualisierung) heruntergeladen werden. Das Datenvolumen wird in der Regel in Gigabyte (GB) angegeben. Tarife gibt es entweder mit unbegrenztem Datenvolumen (meist verbunden mit der Drosselung der Übertragungsgeschwindigkeit nach einem bestimmten Verbrauch) oder begrenzt z. B. 1 GB pro Monat. Wie viel Datenvolumen bereits verbraucht wurde, kann entweder über eine Kostenkontrolle-App oder im persönlichen Account auf der Website des Mobilfunkbetreibers abgefragt werden.

## **Digitale Medien**

Der Begriff „Digitale Medien“ steht für die Digitalisierung der gesamten Medienwelt sowie von ganzen Wissens- bzw. Lebensbereichen. Darunter fallen z.B. Websites, Online-Zeitungen, E-Papers, Soziale Netzwerke, Blogs, Internetradios, Digital-TV u.v.m. Den Gegenpol dazu bilden analoge Medien, wie z. B. Zeitung, Radio, Analog-TV. Der Begriff „Digitale Medien“ hat den Begriff „Neue Medien“ abgelöst, nachdem die Neuheit dieser Medien heute nicht mehr gegeben ist, da deren Gebrauch schon alltäglich ist.

## Display

Unter Display oder Screen versteht man das digitale Anzeigefeld eines Computers, Smartphones oder Tablets. Umgangssprachlich ist auch oft vom „Bildschirm“ die Rede. Können über den Bildschirm Eingaben mittels Antippen erfolgen, dann spricht man auch von einem Touchscreen, der bei Smartphones und Tablets Standard ist.

## Display-Timeout

Display-Timeout beschreibt den Zustand, wenn das Display (= der Bildschirm) über den On-/Off-Button ausgeschaltet wurde bzw. wenn sich das Display-Timeout automatisch nach einer gewissen Zeit einstellt. Das Display wird dann schwarz, es ist also deaktiviert. Durch Antippen des Displays kann dieses wieder aktiviert werden.

## Download (von Dokumenten, Apps etc.)

Download ist der englische Begriff für Herunterladen und bezeichnet die Übertragung von Daten aus dem Internet auf den eigenen Computer, das Smartphone oder das Tablet.

## Drag & Drop

Die Funktion „Drag & Drop“ beschreibt das Antippen bzw. Anklicken eines Symbols, einer Datei oder einer Textpassage mit der Maus oder der Fingerkuppe und das Ziehen des Symbols, der Datei, der Textpassage an einen anderen Ort, wie z. B. das Verschieben einer Musikdatei in einen anderen Ordner. So kann z. B. am Touchscreen ein Symbol mit der Kuppe des Zeigefingers angetippt und dann in den Mistkübel (= Symbol für Löschen) gezogen werden.

## E-Government

E-Government bezeichnet behördliche Dienstleistungen, wie Amtswege bei der Ausstellung eines neuen Passes, beim Ab- und Anmelden eines Wohnsitzes, etc., die elektronisch über das Internet abgewickelt werden können.

## E-Mail



Unter einer E-Mail wird ein „elektronischer Brief“ verstanden, den man über das Internet zusendet oder erhält. Eine E-Mail kann neben Text auch Dateianhänge (Attachments) wie z.B. Fotos oder Dokumente beinhalten.

## eBook / E-Book

Der Begriff eBook/E-Book kommt aus dem Englischen und heißt übersetzt „elektronisches Buch“. eBooks sind Bücher in digitaler Form, die auf eBook-Readern (z. B. *Kindle*, *Archos*, *Kobo*, *Tolino*, *Trekstor*, etc.) oder auch mithilfe von Programmen oder Apps (z. B. *Aldiko*, *Blufire*, *Adobe DC*) auf Smartphones, Tablets und Computern gelesen werden können.

## **FAQs / Frequently Asked Questions / Häufig gestellte Fragen**

Der englische Begriff FAQs (Frequently Asked Questions) steht für „häufig gestellte Fragen“. FAQs sind demnach eine Übersicht über oft gestellte Fragen mit den dazugehörigen Antworten zu einem bestimmten Thema.

Ein Beispiel: Auf der Website einer Fluggesellschaft sind z. B. in den FAQs Informationen über die maximal zulässige Größe des Handgepäckes und erlaubter Inhalt angegeben.

## **Features**

Features ist der Sammelbegriff für alle Funktionen eines Programmes / einer App. Beispiele für Features in Programmen: Bei einem E-Mail-Programm ist z.B. die Möglichkeit der Veränderung der Schriftgröße ein Feature. Bei einem Foto-Programm ist z. B. die Möglichkeit, das Foto optional in Schwarz-Weiß oder Farbe aufzunehmen, ein Feature.

## **Flatrate**

Unter Flatrate versteht man einen fixierten Tarif oder „Pauschaltarif“. Dieser Begriff wird häufig mit Mobilfunkanbietern in Verbindung gebracht. Hat eine Person einen Flatrate-Tarif, kann sie zu einem festen monatlichen Pauschalpreis unbegrenzt Daten aus dem Internet herunterladen und/oder unbegrenzt telefonieren etc. Nach dem Verbrauch eines bestimmten Datenvolumens wird oft die Übertragungsgeschwindigkeit gedrosselt. Trotz der Drosselung der Geschwindigkeit fallen aber nicht mehr Kosten an.

## **Flugzeugmodus (Flugmodus, Flight Mode oder Offline-Modus)**



Durch den Flugzeugmodus werden alle Verbindungsmöglichkeiten (Telefonieren, Senden von Daten, Internetzugang, etc.) eines mobilen Endgerätes deaktiviert, ohne es ausschalten zu müssen. Dieser Modus sollte z. B. im Flugzeug eingestellt sein, um keine negativen Wechselwirkungen durch Funksignale und der Flugzeugtechnik hervorzurufen. Um unerwünschte Kosten, die z. B. beim Daten-Roaming im Ausland entstehen können, zu vermeiden, kann der Flugzeugmodus aktiviert werden. Der Flugzeugmodus kann auch über Nacht eingeschaltet werden – so ist der Wecker weiterhin in Betrieb, aber die Kommunikationsfunktionen sind deaktiviert.

## **Gestensteuerung / Wischen / Pinzetten-Griff**

Die Steuerung der berührungsempfindlichen Oberfläche eines Touchscreens erfolgt über Gesten. Mit verschiedenen vorprogrammierten Gesten kann man unterschiedliche Funktionen und Anwendungen steuern. Zu den bekanntesten Gesten zählen das „Wischen“ und der „Pinzetten-Griff“. Das Wischen mit einem Finger von links nach rechts bzw. von rechts nach links dient zum „Umblättern“ oder „Weiter gehen“, wohingegen der Pinzetten-Griff (= gleichzeitiges Antippen mit Daumen und Zeigefinger und auseinanderziehen) die Funktion des Zooms hat.

## Google

*Google* ist eine Suchmaschine, mithilfe derer das Internet über Suchbegriffe nach bestimmten Inhalten durchsucht werden kann. Neben der Suchmaschinenfunktion bietet das Unternehmen *Google Inc.* noch viele weitere Dienstleistungen an, wie etwa die Anwendung *Google Maps*, einen digitalen Landkartendienst.

Das Verb „googeln“ hat es als Synonym für das Durchsuchen des Internets bereits in den Duden geschafft, weil es so häufig verwendet wird.

## GPS



„Global Positioning System“, kurz GPS, ist ein Satellitensystem, mit dem die Positionierung bzw. Ortung eines GPS-Empfängers möglich wird. Mit Hilfe des GPS ist es auch möglich, dass ein Smartphone oder Tablet als Navigationsgerät verwendet werden kann. Das GPS kann im Menü ein- und ausgeschaltet werden. Ist die Funktion aktiviert, ist eine Ortung des Gerätes möglich. Das ist z.B. dann praktisch, wenn man über eine App Geschäfte, Restaurants, Apotheken, Busstationen etc. in seiner Nähe abrufen oder eine Route von A nach B planen möchte. Achtung: Bei eingeschaltetem GPS benötigt das Gerät viel Strom, der Akku entlädt sich schneller.

## Home-Button

Unter dem Home-Button wird eine Taste oder ein Symbol am Smartphone/Tablet verstanden, welcher eine schnelle Rückkehr zum Startbildschirm ermöglicht. Bei iOS-Geräten (Apple) befindet sich der Home-Button im unteren Bereich des Displays und ist die einzige Taste am Gerät. Auch bei Samsung befindet sich der Home-Button am unteren Rand des Displays. Bei manchen Smartphones und Tablets ist der Home-Button keine eigene Taste, sondern ein am Display dargestelltes digitales Symbol (meist ein Haus).

## Homescreen

Der Homescreen oder auch Hauptmenü ist der Bildschirm, welcher beim Starten eines Smartphone oder Tablets angezeigt wird. Der Homescreen kann individuell, nach eigenen Wünschen, gestaltet werden. Es können auch mehrere „Homescreens“ erstellt werden mit den unterschiedlichen Layouts und Widgets.

## Hotspot / Wi-Fi-Spot / WLAN-Spot



Hotspots sind öffentliche oder private WLAN-Internetzugriffspunkte, die von vielen mobilen Endgeräten gleichzeitig verwendet werden können. Aktiviert eine Person den Hotspot, können andere Personen auf diese Internetverbindung zugreifen und diese nutzen. Auch ein mobiles Endgerät, wie ein Smartphone, kann als Hotspot z. B. für das eigene Notebook verwendet werden. Um den Hotspot-Zugang zu sichern, ist es sinnvoll, ein Passwort einzurichten. Somit können nur Personen, die das Passwort kennen, auf die Internetverbindung zugreifen.

## **Icon**

Ein Icon ist ein grafisches Symbol, das Anwendungsprogramme, Apps, Dateien etc. auf einem Bildschirm darstellt.

## **In-App-Kauf**

Kostenlose Apps finanzieren sich oft über Werbung oder so genannte „In-App-Verkäufe“. In-App-Käufe ermöglichen es, innerhalb der Anwendung z. B. Zusatzfunktionen, Abos oder Spielguthaben zu kaufen, ohne einen klassischen Bestellvorgang zu durchlaufen. Das kann z. B. der Kauf einer Ausgabe einer Zeitung innerhalb der Zeitungs-App sein. Achtung: Oft passieren In-App-Käufe unabsichtlich, weil schnell irgendwo geklickt wird, ohne die Detailinformationen zu lesen. In-App-Käufe lassen sich in den jeweiligen App-Shops oder auch unter den Einstellungen am Gerät deaktivieren oder mittels zusätzlicher PIN-Code-Eingabe absichern.

## **Internetprovider**

Ein Internetprovider ist ein Unternehmen oder eine Organisation, die den Zugang zum Internet gegen Bezahlung einer Gebühr anbietet, sowie Dienste, Inhalte und technische Leistungen, welche für die Nutzung des Internets relevant sind.

## **Kompatibilität**

Die Kompatibilität beschreibt die Möglichkeit, dass verschiedene Hardware- und Softwarekomponenten miteinander vereinbar sind und ihre Dienste sich gegenseitig unterstützen.

## **Kontakte / Telefon- bzw. Adressbuch**

Unter „Kontakte“ werden alle Telefonnummern und Namen von Personen gesammelt. Hier können auch weitere Informationen zu den Personen eingetragen werden, wie E-Mail-Adresse, Wohnadresse oder Geburtsdatum. Weiters gibt es die Möglichkeit, zu jedem Kontakt auch ein Foto abzuspeichern. Die Kontakte können entweder über das Telefonsymbol oder das eigene „Kontakte“-Symbol aufgerufen werden.

## **Layout**

Unter einem Layout wird die Strukturierung und Darstellung von Texten und Bildern z. B. eines Dokuments, einer Website oder einer App verstanden. Dieses Layout beinhaltet z. B. auch Schriftgröße und Schriftart.

## Link

Links sind Verweise auf andere Dokumente, Textstellen oder Internetseiten. Meist sind solche Verweise gekennzeichnet, z. B. durch eine andere Farbe, unterstrichenen Text oder andere Formatierungen. Durch das Anklicken eines Links wird man zu einer neuen Seite, zum entsprechenden Dokument oder zur Textstelle geleitet. Über Links kann man quasi durch Websites oder eine Anwendung „hüpfen“.

## Location-Based-Services

Unter Location-Based-Services, kurz LBS, wird ein standortbezogener Dienst verstanden, welcher zur aktuellen Aufenthaltsposition gewisse Informationen bereitstellt, z. B. Restaurants, Tankstellen, Sehenswürdigkeiten, etc. im Umkreis. Um diese Informationen zu erhalten, wird auf GPS-Daten zurückgegriffen. Die GPS-Funktion muss dafür eingeschaltet sein. LBS-Dienste können entweder durch die nutzende Person selbst abgefragt werden (z. B. Museen in Wien) oder automatisch (z. B. Anzeige von Angeboten, wenn die Person ein Geschäft passiert) angezeigt werden. Man sollte jedoch bedenken, dass bei der Aktivierung des GPS-Standortes auch andere Personen bzw. Nutzer/innen den eigenen Standort wissen könnten.

## Mediathek

Eine Mediathek dient zum Speichern, Verwalten und Abspielen von Daten (z. B. Musik oder Filme). Außerdem können über eine Mediathek Medien verschiedenster Art gekauft werden. Die Ausgestaltung von Mediatheken kann recht unterschiedlich sein: Apple bietet etwa mit seiner Mediathek *iTunes* die Möglichkeit, Musik und Filme zu speichern, abzuspielen und zu kaufen. Die Mediathek *Netflix* hingegen, ist auf das Anbieten von Filmen spezialisiert; eigene Filme können hier nicht gespeichert werden.

## Modem

Ein Modem dient als Übermittler von digitalen Daten über die Telefonleitung. Es handelt sich dabei um ein technisches Gerät, welches digitale in analoge Daten umwandelt und es somit ermöglicht, dass die Daten über das Telefonnetz übertragen werden können.

## Menü

Unter einem Menü versteht man eine interaktive Benutzer/innenführung bei Websites, Apps oder Software (Computerprogramme). Ein Menü bietet viele verschiedene Begriffe (Menüpunkte) zur Auswahl an, welche es ermöglichen, durch eine Website, App oder Software zu navigieren.

## Messenger

Mit Hilfe einer Messenger-App oder eines Messaging-Programms können via Internet Kurznachrichten oder Multimedia-Dateien verschickt werden. Beispiele für Messenger-Apps sind z. B. *WhatsApp*, *Viber*, *Google Hangouts*, *Facebook Messenger* oder *Skype*.

## **MMS**

Das „Multimedia Messaging Service“, kurz MMS, ermöglicht das Senden von multimedialen Nachrichten (Bilder, Videos, Audiomitteilungen, etc.) an andere mobile Endgeräte. Ein MMS wird über das SMS-Programm versendet und empfangen. Eine MMS ist wie eine SMS mit Bildern zu verstehen. Je nach Anbieter ist das Versenden von MMS im Tarif individuell geregelt.

## **Mobile Datenübertragung**

Die mobile Datenübertragung beschreibt den technischen Prozess, bei dem eine Datei oder Information von einem sendenden Gerät zu einem empfangenden Gerät übertragen wird (z. B. das Versenden einer SMS oder E-Mail).

## **Mobile digitale Endgeräte**

Bei einem mobilen digitalen Endgerät handelt es sich um ein Gerät, welches durch geringe Größe und Gewicht leicht tragbar bzw. mitzunehmen ist. Unter anderem gehören Smartphones und Tablets zu dieser Gruppe.

## **Navigations-App**

Navigations-Apps können am Smartphone und Tablet verwendet werden und ersetzen separate Navigationssysteme. Am Smartphone oder Tablet findet sich meist schon eine vorinstallierte Karten-App mit Navigationsfunktion. So ist z. B. bei Smartphones mit Android-Betriebssystem die Navigations-App *Google Maps* vorinstalliert.

## **Netiquette**

Netiquette bezeichnet Verhaltensregeln, welche die Nutzer/innen von Websites beim Schreiben von Kommentaren oder auch beim Schreiben von E-Mails, etc. zu beachten haben. Zum Beispiel kann eine Online-Zeitung in ihrer Netiquette festlegen, dass Beschimpfungen jeglicher Art nicht toleriert und gelöscht werden.

## **On-/Off-Button**

Über den On-/Off-Button eines Smartphones oder Tablets kann entweder das Gerät selbst oder auch nur der Bildschirm ein- bzw. ausgeschaltet werden. Je nach Gerät ist die Positionierung dieses Buttons unterschiedlich.

## Online und Offline

„Online“ beschreibt den Zustand, dass man mit einem anderen Computer oder mit einem Kommunikationsnetz (z. B. dem Internet) verbunden ist. „Offline“ beschreibt genau das Gegenteil: Man ist weder mit einem anderem Computer verbunden, noch tut man etwas im Internet.

## Passwort (PW)

Ein Passwort gewährt der Nutzerin bzw. dem Nutzer Zugang zu einem Programm / Dienst oder Teil einer Website, der nicht öffentlich sichtbar ist. Auch bei manchen Anwendungen (Apps) ist es notwendig, sich mit einem Benutzernamen und Passwort einzuloggen (z. B. *Facebook*, *Quizduell* etc.). Um die eigenen Accounts gut abzusichern, ist es von Vorteil, sich ein gutes Passwort (für jeden Account ein eigenes!) zu überlegen. Man kann bei jedem Account ein Passwort mit demselben Grundaufbau verwenden und dann mit anderen Zeichen, Zahlen und Wörtern variieren. z. B. *friedrich&google+2015* = Passwort von Friedrich für sein Google+-Konto. Durch das verwenden einer Zahl, eines Sonderzeichens oder durch Variation von Groß- und Kleinschreibung wird das Passwort sicherer.

## PDF-Reader / PDF-Viewer / PDF-Maker

Ein PDF (Portable Document Format) ist ein Dateiformat, das sich dadurch auszeichnet, Inhalte originalgetreu wiederzugeben, ohne dass Veränderungen vorgenommen werden können. Bei einem PDF-Reader bzw. PDF-Viewer handelt es sich um eine Software, welche es ermöglicht, ein PDF zu öffnen und zu lesen. Es gibt auch Programme von gewissen Herstellern (z. B. *Adobe*), welche die Bearbeitung einer solchen Datei erlauben. Über einen PDF-Maker können PDFs selbst aus anderen Dateien erstellt werden (in der Regel über die „Drucken-Funktion“).

## PIN-Code

Ein PIN-Code ist eine persönliche Identifikationsnummer oder Geheimzahl und muss bei der ersten Nutzung des Smartphones bzw. Tablets festgelegt werden. Die Eingabe des PIN-Codes ist standardmäßig beim Einschalten des Geräts erforderlich. Zusätzlich kann über die „Einstellungen“ am Gerät festgelegt werden, ob eine Code-Eingabe auch nach kurzer Zeit der Inaktivität mit dem Gerät einzugeben ist. Bei Android ist die Einstellung im Menü unter *Einstellungen > Sicherheit > SIM-PIN Optionen* zu finden. Bei iOS kann man diese Einstellungen unter *Einstellungen > Allgemein > Code Sperre* vornehmen.

## Play

Play ist die Funktion eines Audio- oder Videoplayers (dieser kann in ein Smartphone oder Tablet integriert sein), welche das Abspielen von Audio- und Videodateien erlaubt. Mithilfe des Play-Buttons kann man eine Datei abspielen.

## Playlist

Eine Playlist ist eine entweder vorgefertigte oder selbsterstellte Auswahl von Musikstücken (auch Videodateien), die automatisch nacheinander abgespielt werden, ohne, dass die Nutzerin bzw. der Nutzer immer wieder neue Musik auswählen muss.

## Pop-up / Modaler Dialog

Unter einem Pop-up versteht man ein sich automatisch öffnendes Fenster, das alle anderen Fenster überdeckt (z. B. im Browser das Öffnen eines Dialogfensters). Oft enthalten Pop-ups unerwünschte Werbeanzeigen. Um Pop-ups auf Websites zu vermeiden, kann man bei den verschiedenen Browsern dementsprechende Einstellungen (z. B. „Pop-up-Fenster blockieren“, „Pop-up-Blocker“) vornehmen. Auch für das Smartphone sind solche Programme in Kürze erhältlich.

Beispiel für einen modalen Dialog / Pop-up am Smartphone ist die Abfrage von App-Berechtigungen. Erst wenn man diesen zugestimmt oder diese abgelehnt hat, kann die App installiert werden. Ein weiteres Beispiel ist die Abfrage, ob man ein Dokument vor dem Schließen speichern möchte oder nicht.

## Posting (Kommentar)

Unter Postings werden Beiträge, z. B. in Text- oder Bildform, von Nutzer/innen auf Websites, in Sozialen Netzwerken, Foren oder Blogs verstanden. Hierbei handelt es sich in der Regel um Gedanken, Fragen oder Kommentare zu einem Thema oder Erlebnis, u.a. auch möglich als Reaktionen auf Postings von anderen Nutzer/innen.

## QR-Code / QR-Code-Scanner / QR-Code-Reader



QR steht für „Quick Response“ und bedeutet „schnelle Antwort“. Produkte, Dienstleistungen und Informationen können mit einem QR-Code ausgestattet sein und ermöglichen eine schnelle Information. Meist werden in QR-Codes Internetadressen (z. B. für Gewinnspiele) hinterlegt, aber auch Kontaktdaten oder E-Mail-Adressen. Mithilfe einer Scanner-App am Smartphone oder Tablet wird der Code gescannt, die Internetseite öffnet sich und man erspart sich die Eingabe. Beim Scannen wird das Smartphone oder Tablet mit der Kamera vor den Code gehalten und mithilfe der Scanner-App wird der Code eingelesen und entschlüsselt.

## Registrierung

Um Zugang zu nicht-öffentlichen Bereichen und Dienstleistungen zu erhalten, wird oft eine Registrierung auf einer Website verlangt. Durch die Registrierung werden gewisse Daten zur Person aufgenommen. Bei einer Registrierung muss jeweils ein Benutzername und ein dazugehöriges Passwort festgelegt werden. Es empfiehlt sich, für jede Registrierung eigene Passwörter zu wählen und diese regelmäßig zu wechseln.

## Roaming

Unter Roaming versteht man das Empfangen oder Senden von Anrufen, SMS und mobilen Daten (z.B. bei der Internetnutzung) in einem fremden Mobilfunknetz im Ausland. Für alle diese netzbasierten Handyaktivitäten werden in der Regel Gebühren aufgeschlagen. Achtung: Roaming im Ausland kann schnell zu hohen Kosten führen! Es gelten andere Tarife wie im Netz des eigenen Anbieters. Eine Internetverbindung (Daten-Roaming) baut sich meist automatisch auf, wenn die Einstellung über das Gerät nicht deaktiviert wurde. Der Internetempfang sollte daher im Ausland standardmäßig deaktiviert werden, sofern beim Mobilfunkanbieter kein spezielles Auslandspaket zugebucht wurde. Die Internetnutzung über ein öffentliches WLAN (z.B. im Hotel) verursacht kein Daten-Roaming.

## Ruhezustand / Ruhemodus

Ruhezustand ist ein Modus, in dem sich das Gerät befindet, wenn es nicht genutzt wird und das Display deaktiviert ist. Diese Funktion dient auch zur Einsparung von Energie.

## Schutzsoftware / Anti-Viren-Programm

Auch Virenschanner oder Anti-Viren-Programm bzw. bei mobilen Geräten auch Mobile Security genannt. Darunter wird eine Software verstanden, die Viren und andere Schadprogramme aufspürt, blockiert und beseitigt. Am Smartphone hat die Security Software meist noch zusätzliche Funktionen, wie z. B. eine Geräteortung, Diebstahlschutz, Fernlöschung von Daten u.v.m.

## Screenshot

Ein Screenshot ist ein Abbild des aktuellen Bildschirminhaltes, sprich es wird ein Bild/Foto von dem, was man gerade am Bildschirm sieht, erstellt. Dies ist nützlich für Internetinhalte, die für den Offline-Betrieb zur Verfügung stehen sollen, wie z. B. ein Kartenausschnitt auf Google Maps oder Anleitungen, wie bestimmte Einstellungen am Gerät vorgenommen werden sollen.

- iOS: Home-Button (runder Knopf unter dem Bildschirm) und Netzschalter (An-/Ausschalter rechts oben) gleichzeitig für etwa zwei Sekunden drücken. Ein akustisches Klicken symbolisiert die Aufnahme des Bildschirms. Das Bild wird in der Foto-App im Ordner „Aufnahmen“ gespeichert.
- Android: Bei dem Betriebssystem Android kann es unterschiedliche Varianten für das Erstellen eines Screenshots geben. Bei Sony und HTC müssen der Power- und der „Lautstärke“-Button gleichzeitig lange gedrückt werden. Bei Samsung hingegen müssen Power- und Home-Button gleichzeitig lange betätigt werden. Auch bei Android wird durch ein akustisches Klicken symbolisiert, dass der Screenshot aufgenommen wurde. Das Bild wird in der Galerie im Ordner „Screenshots“ gespeichert.

## Scrollen

Als Scrollen bezeichnet man die Auf- und Ab-Bewegung der Bildinhalte mit dem Scroll-Balken oder dem Mausrad. Am Touchscreen erfolgt das Scrollen durch Wischen.

## Share / Teilen



Das englische Wort „share“ bedeutet „teilen“. Das „sharen“ von Informationen ist vor allem bekannt aus Sozialen Netzwerken, wo z. B. Fotos, Videos oder Links mit anderen geteilt – also für andere Nutzerinnen und Nutzer sichtbar gemacht – werden.

## SIM-Karte / Micro-SIM-Karte / Nano-SIM-Karte

Eine „Subscriber Identification Modul“-Karte, kurz SIM-Karte, ist eine kleine Karte aus Kunststoff mit einem Chip, welche als Identifikation in einem Mobilfunknetz dient. Sie wird in die entsprechende Öffnung im Smartphone bzw. Tablet eingelegt. Durch die Aktivierung einer SIM-Karte wird es der Nutzerin oder dem Nutzer ermöglicht, in einem Mobilfunknetz zu kommunizieren und dem Anbieter, eine Abrechnung für die Verbindungsentgelte zu erstellen. Die SIM-Karte ist mit einem PIN-Code, welcher jederzeit verändert werden kann, geschützt. Je nach Gerät werden unterschiedliche Kartenformate benötigt, wie z. B. eine Micro-SIM-Karte (15 mm × 12 mm) oder eine Nano-SIM-Karte (12,3 mm × 8,8 mm). Die kleinen Karten sind besonders bei den neueren Geräten üblich, um Platz zu sparen.

## Smartphone

Ein Smartphone ist ein Mobiltelefon mit erweitertem Funktionsumfang. Ähnlich einem Computer verfügt es über ein eigenes Betriebssystem und ermöglicht dadurch die Bedienung einer breiten Palette von Anwendungen. Der größte Vorteil eines Smartphones ist, dass man damit überall sehr einfach ins Internet kommt. Durch das Herunterladen von speziellen Programmen („Apps“) lässt sich das Smartphone individuell mit neuen Funktionen erweitern.

## Soziale Netzwerke / Social Media-Plattformen

Soziale Netzwerke dienen dazu, sich mit anderen Nutzer/innen zu unterhalten, Fotos, Videos und Links zu teilen, Interessensgruppen zu bilden und Kontakte zu knüpfen. Nutzer/innen präsentieren sich darin mit einem eigenen Profil und können sich untereinander virtuell vernetzen. Dadurch entsteht ein Netzwerk von Personen, die miteinander in Kontakt stehen und sich online austauschen. Beispiele für Soziale Netzwerke sind *Facebook*, *Google+*, *Twitter*, *Skype*, *YouTube*, *WhatsApp* oder *Instagram*.

## Spam

Spam, oder auch Junk genannt, sind elektronisch übertragene Nachrichten, welche von der Empfängerin oder vom Empfänger nicht erwünscht sind. Meist enthalten solche Nachrichten Werbung und werden von der E-Mail-Software erkannt und in einen separaten Ordner gespeichert bzw. auffallend markiert. Oft „tarnen“ sich Spams mit dem Namen von seriösen Banken oder bekannten Internetdiensten, wie *Amazon* oder *PayPal*. Im Zweifelsfall empfiehlt es sich, zu prüfen, ob die Absender-Adresse wirklich vom Unternehmen stammt. Oft enthalten Spam-Nachrichten Werbung für Produkte (Viagra, „Graue Haare“, Gartenschläuche, Medikamente oder Diätpillen) oder gefälschte Rechnungen. Es gibt auch Spam-Nachrichten, die angeblich darüber informieren, dass man im Lotto gewonnen hat oder eine Erbschaft gemacht hat. Tipp: Nicht alles glauben und dem eigenen Bauchgefühl vertrauen!

## Speichergrößen: Kilobyte (KB), Megabyte (MB), Gigabyte (GB), Terabyte (TB)

Die Speichergröße definiert den Datenumfang einer Datei. Auch bei Speichermedien (DVD, externe Festplatte, ...) wird mit diesen Einheiten die Kapazität definiert. Gleichzeitig wird der Begriff bei Tarifen als Datenvolumen-Angabe verwendet. Ist z. B. 1 GB Datenvolumen im Tarif inkludiert, kann man Dateien und Inhalte in der Menge von 1 GB herunterladen. Ein Foto in guter Qualität kann z. B. mehrere hundert Megabyte haben. Das Byte ist dabei eine Maßeinheit für digitale Datenmengen. 1 GB sind 1024 Megabyte, 1 Megabyte sind 1024 Kilobyte.

## Speichermedien: CD, DVD, USB, SD

Unter einem Speichermedium versteht man einen Gegenstand, der elektronische Daten für längere Zeit speichern kann, wie z. B. eine CD-Rom, eine DVD, einen USB-Stick, eine SD-Karte, eine externe Festplatte u.v.m. Die aktuell am häufigsten verwendeten Speichermedien sind USB-Sticks und Micro-SD-Karten. Bei Smartphones, Tablets und auch digitalen Kameras werden vor allem Micro-SD-Karten zur Datenspeicherung verwendet. Sie dienen als Speicherplatz (oft zusätzlich zum internen, sprich eingebauten, Speicherplatz) für digitale Daten.

Bedeutung der Abkürzungen: CD (Compact Disc), DVD (Digital Versatile Disc), USB (Universal Serial Bus), SD (Secure Digital Memory Card).

## Sperrbildschirm (Lockscreen)

Der Sperrbildschirm, oder auch Lockscreen genannt, ist eine Funktion, um das Gerät vor unbeabsichtigter Bedienung zu schützen. Dieser Sicherheitsmechanismus kann etwa durch ein Passwort oder eine Wischgeste unterstützt sein. Bei Android ist die Einstellung im Menü unter *Einstellungen* > *Sicherheit* zu finden. Dort gibt es verschiedene Möglichkeiten, die je nach Präferenz eingestellt werden können (z. B. Wischen, eine Zahlenkombination, ein Muster, Zeit bis sich die automatische Sperre einschaltet, Fingerabdruck etc.). Bei iOS kann man diese Einstellungen unter *Einstellungen* > *Allgemein* > *Automatische Sperre* vornehmen.

## **Streaming**

Den Vorgang der Datenübertragung, bei der Video- und Audiodaten aus dem Internet auf das Smartphone oder Tablet übertragen und gleichzeitig abgespielt werden, nennt man „Streaming“ (englisch für strömen, fließen). „Gestreamte“ Programme von Fernsehsendern und Radiosendern werden auch als Live-Streams bezeichnet. Dabei werden Dateien nicht dauerhaft abgespeichert (Download), sondern nur für die Dauer des Abspielens am Gerät zwischengespeichert.

## **Support**

Unter Support wird die technische Unterstützung für User/innen von einem Dienstleistungsunternehmen, entweder telefonisch, per Chat, E-Mail etc. oder persönlich, verstanden.

## **Synchronisation / synchronisieren**

Eine Synchronisierung von Datenquelle und Gerät(en) hat die Folge, dass alle Daten auf beiden Seiten identisch vorhanden sind. Eine Synchronisierung wird z. B. oft bei einem mobilen Terminkalender verwendet. Durch diesen Vorgang sind alle Termine im Kalender auf allen Geräten und Datenquellen abgeglichen. Diese Synchronisierung kann entweder über Kabel (z. B. USB) oder drahtlos (z. B. Bluetooth, WLAN, Infrarot etc.) erfolgen.

## **Tablet / Tablet-PC / Tablet-Computer**

Ein Tablet ist ein mobiler Computer (auch Tablet-Computer oder Tablet-PC), der über einen berührungsempfindlichen Bildschirm, dem sogenannten Touchscreen, bedient wird. Die Bedienung und die Möglichkeiten sind denen von Smartphones sehr ähnlich. Tablets haben ein größeres Display und eignen sich daher besser z.B. zum Lesen von digitalen Inhalten.

## **Tool**

Ein Tool oder auch Werkzeug ist eine Funktion einer Software, welche eine oder mehrere Aufgaben abwickeln kann. z. B. gibt es bei Textverarbeitungsprogrammen ein Tool, mit dessen Hilfe man die Schriftgröße verändern kann.

## **Touchscreen**

Touchscreen bedeutet berührungsempfindlicher Bildschirm. Die Bedienung erfolgt meist mit den Fingern über das Berühren der Oberfläche des Bildschirms. Für manche Geräte gibt es auch spezielle Stifte, die die „Touch“-Funktion übernehmen können.

## **Tutorial**

Unter Tutorial versteht man eine Lerneinheit (Film, interaktives Seminar, etc.), welche z. B. die wichtigsten Schritte und Funktionen einer App oder eines Gerätes erläutert. Auf Videoplattformen, wie *YouTube*, ist eine Vielzahl an Tutorials zu den unterschiedlichsten Lebensbereichen finden.

## **Update**

Das englische Wort „Update“ steht für „Aktualisierung“ und beschreibt, dass eine Software oder ein System auf den neuesten bzw. aktuellsten Stand gebracht wird. Das Update wird vom Software-Unternehmen oder von den Systemherstellern angeboten und kann kostenlos oder kostenpflichtig sein.

## **Upload**

Unter Upload oder Hochladen versteht man einen Vorgang, bei dem Daten (Dokumente, Bilder/Fotos, Software, etc.) von Geräten über das Internet auf Websites, Clouds und sonstige Online-Dienste übertragen und gespeichert oder veröffentlicht werden. z. B. können Bilder vom Smartphone auf ein Soziales Netzwerk geladen werden. Welche Datenmengen hochgeladen werden können, ist abhängig vom Datenpaket des Anbieters bzw. den zulässigen Maximalgrößen des Dienstes / der Website.

## **Usability**

Der Begriff Usability bezeichnet die Benutzungsfreundlichkeit bzw. die Gebrauchstauglichkeit von Geräten und Programmen. Eine gute Usability bedeutet, dass sich Bedienungsweisen von selbst erklären. Dabei geht es nicht nur um eine komfortable Benutzung, sondern auch um die Unterstützung der Nutzer/innen bei der Bedienung.

## **User-ID**

Eine User-ID ist die Identifikation (Erkennung, Benutzername), mit der man sich am Gerät oder bei Diensten anmelden kann. Damit ist die User-ID die Voraussetzung, um ein Smartphone oder Tablet verwenden zu können (z. B. Apps herunterladen) sowie weitere Dienste (z. B. Cloud-Dienste) zu nutzen.

Um sich anzumelden (Login), benötigt man eine User-ID (z. B. *Google-Konto*, *Apple-ID* oder *Microsoft-Konto*) und ein Passwort. Die User-ID kann z. B. eine E-Mail-Adresse sein.

## **Userin / User**

Die Userin oder der User (englisch für Benutzer/in), sind Personen, die einen bestimmten Dienst oder ein bestimmtes Gerät nutzen.

## **Webshop**

Ein Webshop oder auch Online-Shop ermöglicht es einem Unternehmen, seine Produkte (auch) im Internet anzubieten. Ein Webshop kann in den Internetauftritt eines Unternehmens integriert oder auch eine eigene App sein.

## **Widgets**

Widgets sind kleine Programme auf dem Smartphone oder Tablet, welche zusätzliche Funktionen von Apps für die Nutzer/innen bereitstellen. z. B. die Wetteranzeige mit Uhr, Taschenlampe, Taschenrechner und Newsanzeigen.

## **WLAN / Wi-Fi / Wireless Local Area Network**

WLAN (Wireless Local Area Network) ist die häufig synonym verwendete Abkürzung für ein lokales, drahtloses Funknetz, das den Zugang zum Internet ermöglicht.