



9. Lerneinheit

# Orientierung in Apps

Sich in Apps zurechtfinden



## Einstieg:

Das Tablet ist eingerichtet, einige Apps sind schon erfolgreich heruntergeladen. Doch was nun? Wie findet man sich in einer App zurecht, die man vorher vielleicht noch nie benutzt hat? Immerhin ist jede App anders, hat eine eigene Gestaltung und individuelle Funktionen. Dennoch gibt es einige universelle Symbole, hinter denen sich die wichtigsten Menüpunkte verstecken, die in vielen Apps ähnlich sind und eine erste Orientierung zu deren Funktionsweise ermöglichen. Diese Bedienelemente werden in der vorliegenden Lerneinheit vorgestellt und können mit praktischen Übungen erprobt werden.

## Was sind eigentlich Apps?

**Apps** (sprich: Äpps, engl. Kurzform für Applications, zu Deutsch: Anwendungen) sind Programme auf dem Tablet (sprich: Täblet, zu Deutsch: Schreibtafeln) oder Smartphone (sprich: Smartfon, zu Deutsch: kluges Telefon). Anbieter entwickeln Apps mit unterschiedlichen Inhalten, die in einem **App-Shop** (z. B. Google Play Store) heruntergeladen werden können. Allerdings gleicht eine App nicht der anderen: weder im Aussehen noch in den Funktionen. Daher muss man sich bei jeder App neu orientieren. Das heißt, die Funktionsweise muss man sich bei den meisten Apps immer wieder neu erschließen. Nicht umsonst denkt man sich häufig bei der anfänglichen Nutzung einer App: „Wie geht es denn jetzt weiter?“

## Tipps & Tricks:

**Übung macht den Meister**  
Je mehr Sie in unterschiedlichen Apps unterwegs sind, umso schneller werden Sie sich orientieren können und umso routinierter wird der Umgang auch mit neuen Apps.

**Jeder vertippt sich mal!**  
Sich zu vertippen oder auch mal auf das Falsche anzutippen, passiert dem/der besten Tablet-Nutzer\*in. Mit der Zurück-Taste/dem Navigations-Pfeil (<) kommen Sie immer wieder einen Schritt zurück.



Inhaltlich erarbeitet von:

Eine kleine Hilfestellung bietet der Überblick über einige **Icons** (sprich: Eikens, zu Deutsch: grafische Symbolbilder) oder **Buttons** (sprich: Battens, zu Deutsch: Knöpfe, hier: Schaltflächen), die immer wieder bei unterschiedlichen Apps auftauchen. Kennt man die Bedeutung dieser Bedienelemente, ist zumindest die **Orientierung** nicht mehr so schwierig und der nächste Schritt, das **Navigieren** (von lateinisch navigare, zu Deutsch: fahren, segeln) durch die Funktionen einer App, fällt einem leichter.

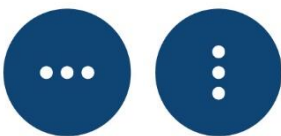
### Ausgewählte Bedienelemente

#### Burger-Menü/Hamburger-Menü:



Hinter den **drei übereinanderliegenden Strichen** verbergen sich die Menüpunkte einer App. Erst durch das Tippen mit dem Finger oder einem Tablet-Stift auf das Symbolbild werden die Kategorien/Elemente des Menüs sichtbar.

#### Drei-Punkte-Menü:



Ebenso wie beim Burger-Menü verstecken sich hinter diesen **drei Punkten** weitere Bedienelemente. Mit diesen Elementen können weitere Aktivitäten auf der App durchgeführt werden. Manchmal entdeckt man auch die Einstellungen einer App hinter dem Symbol mit den drei Punkten.

### Tipps & Tricks:

**Icons wiederfinden** Icons wie das „Burger-Menü“ (weil das Symbol mit den drei Strichen an einen Hamburger erinnern könnte) oder Drei-Punkte-Menü finden Sie in der Regel am oberen Rand der App-Oberfläche. Über dieses Icon ist das jeweilige Menü von Apps aufrufbar.

**Sich informieren** Wenn Sie merken, dass Sie bei der Nutzung einer App nicht weiterkommen, hilft es oftmals, im Internet nach Hilfeseiten oder Erklärvideos zu suchen. Viele App-Anbieter bieten FAQ-Sammlungen (engl. Abkürzung für Frequently Asked Questions, zu Deutsch: häufig gestellte Fragen) an.

Inhaltlich erarbeitet von:

### Pfeil nach links oder rechts:



Diese beiden **Pfeile** sind meist im oberen und unteren Bereich der App-Oberfläche zu finden. Mit ihnen geht man entweder ein Schritt zurück oder man akzeptiert den nächsten Schritt. Oftmals findet man auch den Button (Schaltfläche) „Weiter“ zur Bestätigung des nächsten Schrittes.

### Schließen:



Mit dem **x** lassen sich Bereiche auf der App schließen oder Begriffe in einem Suchfeld löschen.

### Lupe, Suchfeld, Cursor:



Die **Lupe** in einer App zeigt immer an, dass man an dieser Stelle die Möglichkeit hat, die Inhalte der App zu durchforsten.

Oft steht die Lupe in einem **Suchfeld**, in das die gewünschten Begriffe eingetragen werden können. Dazu tippt man in das Suchfeld und sobald der **Cursor (Strich)** blinkt, kann man per Tastatur den Suchbegriff eingeben.



Inhaltlich erarbeitet von:

### Startseite:



Das **Haus** symbolisiert die Startseite der jeweiligen App. Falls man mal die Orientierung innerhalb einer App komplett verloren hat, kann man zumindest durch das Tippen auf das Haus erneut auf die Übersichtsseite bzw. Startseite der App gelangen.

### Einstellungen:



Hinter dem **Zahnrad** befinden sich die Einstellungen einer App. Man kann mit den Bedienelementen hinter dem Zahnrad wichtige Einstellungen bspw. zum eigenen Datenschutz, zum Account (Benutzerkonto) usw. vornehmen.

### Benutzerkonto:



Bei Apps, mit denen man z. B. untereinander Nachrichten austauschen (Messenger-Apps etc.) oder einkaufen (Online-Shops etc.) kann, ist eine **Anmeldung** vor der Kommunikation oder vor der Bestellung notwendig. Hinter dem **Symbol einer Person** befindet sich dann der persönliche **Account (Benutzerkonto)** mit den individuellen Angabe zum Profil und Einstellungen sowie oftmals einer Übersicht zu den eigenen Bestellungen (siehe hierzu auch Lerneinheit 6, „Registrierung und Anmeldung im Internet“).

Inhaltlich erarbeitet von:

### Hinzufügen/Schreiben:



Das **Plus-Symbol** bedeutet bei vielen Apps, dass man etwas hinzufügen oder schreiben kann. Bei den E-Mail-Apps entdeckt man entweder das Plus-Symbol (z. B. in der Gmail-App) oder den **Stift** (z. B. in der GMX-App), um ein neues Nachrichtenformular aufrufen und schreiben zu können.



### Weiterführende Informationen

Sie haben noch Fragen oder würden ein bestimmtes Thema gerne vertiefen? Dann werfen Sie einen Blick in unsere Linksammlung. Dort haben wir weiterführende Informationen und Materialien zu dieser Lerneinheit für Sie zusammengestellt: [www.kommmit.info/startseite/materialien](http://www.kommmit.info/startseite/materialien)

Inhaltlich erarbeitet von:

### Tipps für die Begleitung unerfahrener Nutzer\*innen

#### Schritt für Schritt ans Ziel

Aufgrund der großen Anzahl unterschiedlicher Apps werden in der Begleitung immer auch Apps auftauchen, die Sie noch nicht kennen. Wichtig ist dabei, dass Sie gemeinsam mit dem/der Tablet-Nutzer\*in stufenweise die App erkunden. Das fängt beim ersten Schritt der Installation und des Öffnens der App an und hört bei dem gesetzten Ziel auf, z. B. eine E-Mail verschicken zu können. Jeder Schritt ist ein Erfolg für eine\*n unerfahrene\*n Tablet-Nutzer\*in und trägt zum selbstbewussten Umgang (mit der Technik) bei.

#### Lösungswege aufzeigen

Oftmals kommt der/die Tablet-Nutzer\*in, der/die noch nicht so viele Apps genutzt hat, an seine/ihre Grenzen. Vermitteln Sie, dass das Internet eine Fülle an Hilfe- und Serviceseiten (z. B. des App-Anbieters) sowie Erklärvideos zu bieten hat. Eine Recherche in einer Suchmaschine lohnt sich, um vielleicht einen Schritt bei der App-Nutzung weiterzukommen oder auch mehr über die Funktionen einer App zu erfahren.

#### Begrifflichkeiten kennen

Scheuen Sie sich nicht, die Begriffe beim richtigen Namen zu nennen. Wenn ein Begriff wie bspw. Burger-Menü immer wieder genannt wird, prägt er sich ein. Für Sie als Begleiter\*in sowie für die begleitete Person ist es dann oftmals einfacher, wenn Schwierigkeiten bei der Nutzung von Apps auftreten und Tablet-Nutzer\*innen diese präziser benennen können.

### Übungen:

#### Üben anhand einer Aufgabe

Damit die Orientierungskompetenz der Tablet-Anfänger\*innen gestärkt wird, stellen Sie eine Lernaufgabe in Form einer Geschichte. Beispiel: Sie erhalten Besuch, der mit dem Zug anreist, und Sie möchten gemeinsam ein Museum besuchen. Vom Bahnhof laufen Sie zum Museum oder nutzen den öffentlichen Nahverkehr. Da für die Organisation des Besuchs mehrere Apps (z. B. Deutsche-Bahn-App) bzw. eine Browser-App benötigt werden, wird der Umgang mit Apps durch vielfältige Aufgaben eingeübt (z. B. Ankunft des Zugs herausfinden, Adresse und Öffnungszeiten des Museums recherchieren, ggf. Tickets online kaufen usw.).

**Bildnachweise:**  
Piktogramme: alles mit Medien – Gestaltung & Typographie

Inhaltlich erarbeitet von: