

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

Glossar

Account: Unter einem Account versteht man ein Benutzerkonto, d.h. eine Zugriffsberechtigung für bestimmte Anwendungen (z.B. Email-Programme) oder Bereiche auf Webseiten (z.B. interner Bereich auf einer Unternehmenswebseite). Um seinen Account zu benutzen, muss sich der Nutzer in der Regel mit einem Passwort und einem Benutzernamen authentisieren.

Blog: Ein Blog ist eine Art persönliches Tagebuch, welches auf einer Internetseite öffentlich einsehbar ist. Der Autor (Blogger) teilt dort seine Erlebnisse, Erfahrungen und Meinung zu bestimmten Themen mit. In der Regel können die Blogbeiträge (Postings) von den Lesern kommentiert werden.

Bluetooth: Bluetooth ist ein in den 90er Jahren durch die Bluetooth Special Interest Group (SIG) entwickelter Industriestandard für die Funkübertragung zwischen Geräten über kurze Distanz. Bluetooth bildet die Schnittstelle, über die sowohl mobile Kleingeräte wie Mobiltelefone und PDAs als auch Computer und Peripheriegeräte miteinander kommunizieren können. Hauptzweck von Bluetooth ist das Ersetzen von Kabelverbindungen zwischen Geräten. (Quelle: Wikipedia)

Browser: Webbrowser, oder allgemein auch Browser (engl. to browse = schmökern, umsehen, auch „abgrasen“), sind spezielle Computerprogramme zum Betrachten von Webseiten oder allgemein von Dokumenten und Daten. Webbrowser stellen die Benutzeroberfläche für Webanwendungen dar. Das Durchstöbern des World Wide Webs beziehungsweise das aufeinanderfolgende Abrufen beliebiger Hyperlinks als Verbindung zwischen Webseiten mit Hilfe eines Browsers wird auch als Internetsurfen bezeichnet. (Quelle: Wikipedia)

Browsergame/Browserspiel: Unter einem

Browsergame versteht man ein Online-Spiel, das keine Installation erfordert. Diese Spiele sind oft kostenlos und können sofort gespielt werden. In den meisten Fällen muss man sich allerdings vorher registrieren. In einigen Browsergames können Premium-Accounts (Gold-Accounts) gekauft werden. Solche Accounts verschaffen einem Vorteile gegenüber normalen Accounts (z. B. ist man schneller oder stärker).

Chat: siehe Hintergrund von „Kommunikation 20“

Computerspiele: Mit Computerspielen sind PC-Spiele, Konsolenspiele, aber auch Spiele auf dem Handy etc. gemeint. Computerspiele werden auch als Games bezeichnet, vom englischen game = Spiel.

Computerspiele kann man unterschiedlichen Genres (Rollenspiele, Rennspiele, ...) zuordnen. Diese Genres geben Auskunft darüber, um welche Art von Spiel es sich handelt, wie dieses gespielt wird, welche Anforderungen das Spiel ganz allgemein stellt etc.

Seit dem Jahr 2003 muss jedes Computer- oder Konsolenspiel, das Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich ist, eine umfassende Prüfung durchlaufen. In dieser werden die Spiele unter dem Gesichtspunkt des gesetzlichen Jugendschutzes mit einer Alterseinstufung gekennzeichnet. Diese Alterskennzeichnungen bedeuten nicht, dass das Spiel auch ab diesem Alter empfohlen wird, sondern, dass lediglich davon ausgegangen werden kann, dass es nicht schadet.

Community: Eine Community (auch Soziales Netzwerk genannt) ist eine Internetplattform, auf der deren Mitglieder kommunizieren, sich präsentieren, Ideen und Meinungen austauschen können. Bekannte aktuell beliebte Communities sind studiVZ, schülerVZ, MySpace oder Facebook.

Cookies: Cookies sind kleine Dateien, die vom Internet-Server auf der Festplatte abgelegt werden.

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

Sie beinhalten oft Informationen über Seiten, die schon besucht wurden oder Einstellungen und Eingaben des Nutzers. Die Dateien können dazu missbraucht werden ein persönliches Profil des Nutzers zu erstellen. (Quelle: <http://www.suchfibel.de/9glossar/index.htm>)

Cyber-Mobbing: Unter Cyber-Mobbing (der Begriff wird häufig synonym zu Cyber-Bullying, E-Mobbing u. Ä. verwendet) versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel – meist über einen längeren Zeitraum. Cyber-Mobbing findet entweder im Internet (z. B. durch E-Mails, Instant Messenger wie beispielsweise ICQ, in Sozialen Netzwerken, durch Videos auf Portalen) oder per Handy (z. B. durch SMS oder lästige Anrufe) statt. Oft handelt der Täter anonym, so dass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen. (Quelle: www.klicksafe.de)

Download: Herunterladen oder auch downloaden (engl. download) ist ein Begriff aus der elektronischen Datenverarbeitung. Es wird damit die Übertragung von Daten von einem Computer in einem Netzwerk oder im Internet zum eigenen Computer bezeichnet. Herunterladen oder ein Download ist somit das Gegenstück zum Hochladen bzw. einem Upload. (Quelle: Wikipedia)

Ego-Shooter: Ego-Shooter (gr. und lat. ego = „ich“; engl. shooter = „Schütze“ bzw. „Schießspiel“) oder First-Person-Shooter sind eine Kategorie der Computerspiele, bei welcher der Spieler aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, drei-dimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft. Die vom Spieler gelenkte Spielfigur ist dabei menschlich oder menschenähnlich. Ego-Shooter ist eine Wortschöpfung aus dem deutschen Sprachraum. (Quelle: Wikipedia)

E-Mail-Provider: Unter einem Email-Provider versteht man den Anbieter von E-Mail-Diensten.

Forum: Foren sind Internetplattformen auf denen Meinungen, Wissen und Erfahrungen ausgetauscht werden. Nutzer können dort zu einem eröffneten Thema (Thread) einen Beitrag (Posting) einstellen, den andere Nutzer lesen und/oder beantworten können.

Funkspruch: Kurznachricht eines Netzwerk- bzw. Communitymitglieds, die alle mit ihm verbundenen Mitglieder (Freunde, Kontakte) angezeigt bekommen. So bietet sich die Möglichkeit, anderen innerhalb des Netzwerkes seine Meinung, Erfahrung oder aktuelle Tätigkeit mitzuteilen. Die Funkspruchfunktion in Netzwerken wird auch als Statusmeldung bezeichnet und ist mit dem Twittern vergleichbar.

Genres: Computerspiele können anhand übereinstimmender Spielmerkmale in verschiedene Spielformen (Genres) eingeteilt werden: Jump and Run, Adventures und Rollenspiele, Sport- und Rennspiele, Strategie- und Simulationsspiele, Denk- und Geschicklichkeitsspiele, Shooter etc.

Happy slapping: Als „Happy Slapping“ (engl.: „Fröhliches Schlagen“) wird ein grundloser Angriff auf meist unbekannte Personen bezeichnet. Jugendliche greifen, meist in der Überzahl, willkürlich Passanten an und nehmen ihre Gewalttaten mit einem Foto-Handy auf. Diese Aufnahmen werden anschließend im Internet veröffentlicht oder anderweitig verbreitet. Teilweise werden Gewaltszenen ausschließlich zu dem Zweck inszeniert, sie zu filmen und anschließend zu verbreiten.

Pornografie, Tasteless, Snuff: Mitunter werden unter Jugendlichen Filme und Bilder mit pornographischem Inhalt sowie reale und gestellte Demütigungen, Vergewaltigungen, Sodomie-Szenen und Ausschnitte strafrechtlich relevanter Videofilme gespeichert und per Handy versandt. Dazu gehören auch die so genannten Snuff-Filme (engl.: to snuff out = jemanden auslöschen). Ein

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

Snuff-Video ist die filmische Aufzeichnung einer Tötung, die zum Zweck der Unterhaltung des Zuschauers und mit kommerzieller Absicht begangen wird. Der Zweck der Tötung selbst ist ihre Aufzeichnung. Aktuell werden auch Aufzeichnungen beispielsweise einer realen Tötung ohne kommerzielle Absicht, von Hinrichtungen oder zufällige Aufnahmen eines Massakers als Snuff bezeichnet. Gemeinsam ist diesen Aufnahmen das reale Geschehen im Gegensatz zu gestellten Handlungen. (Quellen: <https://www.datenschutzzentrum.de/schule/happy-slapping.pdf>, Wikipedia)

Hyperlink: Ein Hyperlink (oft auch nur Link genannt) ist ein Querverweis auf eine andere Webseite. Wird der Hyperlink angeklickt, wird automatisch das in dem Hyperlink angegebene Ziel (z. B. eine andere Webseite) aufgerufen. Hyperlinks sind ein wichtiges Merkmal des Internet, mit ihnen lassen sich verschiedene Webseiten miteinander verbinden.

Instant Messaging: (engl. für: sofortige Nachrichtenübermittlung) Instant Messaging ist eine Kommunikationsmethode, bei der sich zwei oder mehr Teilnehmer per Textnachrichten unterhalten (genannt chatten). Dabei werden die Nachrichten direkt übertragen, so dass sie unmittelbar beim Empfänger ankommen

Konsolenspiele: Spiele, für die ein eigenes Abspielgerät (= Konsole) notwendig ist. Bekannte Konsolen sind z. B. X-Box, Wii, Playstation und Gamecube.

MMS: Im Gegensatz zur SMS ermöglicht die MMS (Multimedia Messaging Service) nicht nur den Versand von kurzen Textnachrichten. Über eine MMS können vielfältige multimediale Inhalte verschickt werden, z.B. mit der Handy-Kamera aufgenommene Bilder in Kombination mit Texten oder mit einer Audio-Datei, kurze Videoclips oder animierte Bildgrüße. MMS-Nachrichten können mittlerweile nicht nur von Handy zu Handy, sondern auch an E-Mail-Adressen und andere mobile Endgeräte übertragen werden.

Skypen: siehe VoIP

Spielkonsole: Spielkonsolen sind Computer oder computerähnliche Geräte, die in erster Linie für Videospiele entwickelt werden. Neben dem Spielen bieten Spielkonsolen zunehmend weitere Funktionen (z. B. Wiedergabe von Audio-CDs und DVD-Video). (Quelle: Wikipedia)

Surfen: Das Stöbern im Internet beziehungsweise das aufeinanderfolgende Abrufen verschiedener Webseiten wird auch als Internetsurfen bezeichnet.

Third-Person-Shooter: Third-Person-Shooter (engl. third person = „Drittperson“ und shooter = „Schießspiel“) sind Computerspiele, bei denen der Spieler die Welt aus einer Perspektive beobachtet, die im Normalfall hinter der Hauptfigur positioniert ist (Drittpersonansicht) und in denen Fernkampf ein wesentliches Element des Spiels darstellt. (Quelle: Wikipedia)

Twitter: Blog, der das Senden von Kurznachrichten ermöglicht (deshalb auch als Micro-Blog bezeichnet). Die Nachrichten eines Bloggers (Twitterer) werden allen angezeigt, die diesem folgen, d. h. seine Nachrichten abonniert haben. Das Schreiben einer Nachricht wird als Twittern bezeichnet.

URL: Universal Resource Locator: Eindeutige Netzadresse. Eine einmalig existierende, gültige Netzadresse, die von allen Nutzern des Netzes direkt besucht werden kann. Eigentlich heißt es der URL, schließlich ist es der Locator. Im Sprachgebrauch hat sich aber die URL (Netzadresse) eingebürgert. (Quelle: <http://www.suchfibel.de/9glossar/stu.htm>)

USK: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine von Verbänden der Computerspielwirtschaft getragene Institution mit Sitz in Berlin. Träger ist die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, deren Gesellschafter wiederum die Industrieverbände der Spiele entwickelnden, produzierenden und vertreibenden

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

Industrie in Deutschland (BIU e.V. – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und G.A.M.E. e.V. – Bundesverband der Entwickler von Computerspielen) sind. Die Gesellschafter tragen zwar das wirtschaftliche Risiko der GmbH, jedoch nicht die Verantwortung für die Alterskennzeichnungen. Seit 2003 muss jedes für Kinder und Jugendliche in der Öffentlichkeit zugängliche Computer- oder Konsolenspiel einer eingehenden Prüfung unter dem Gesichtspunkt des gesetzlichen Jugendschutzes unterzogen und mit einer Alterseinstufung gekennzeichnet werden.

Die USK sorgt dafür, dass die Spiele technisch und inhaltlich für die vielfältigen Spielplattformen geprüft werden können. Dies umfasst auch die Organisation der Prüfungsgremien, der Prüftermine und der notwendigen Fortbildung aller an den Prüfverfahren Beteiligten. Die USK wird von einem Beirat beraten. Dieser legt die Grundsätze und die Prüfordnung fest und stimmt über die namentlichen Listen der Sachverständigen ab. (Quelle: <http://www.usk.de/media/pdf/215.pdf>)

User: Als User (engl. to use = benutzen, nutzen, gebrauchen) werden die Personen bezeichnet, die das Internet, bestimmte Spiele oder andere Anwendungen nutzen.

VoIP: Unter Voice over IP (kurz VoIP) versteht man das Telefonieren über Computernetzwerke mittels des Internet Protokolls (IP). Dies wird umgangssprachlich

auch „Skypen“ genannt.

Web 2.0: Der Begriff Web 2.0 bezieht sich auf Webangebote, deren Inhalte die Nutzer anwendungsgestützt weitgehend selbst erstellen, bearbeiten und gestalten. Dem Web 2.0 werden Angebote wie Wikis, Blogs und Soziale Netzwerke zugeschrieben. Allerdings wird der Begriff Web 2.0 zunehmend durch die Bezeichnung Social Media abgelöst.

Wiki: Ein Wiki (hawaiisch für „schnell“) [...] ist ein System für Webseiten, dessen Inhalte von den Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch online direkt im Internetbrowser geändert werden können. [...] Eine bekannte Anwendung ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia [...]. (Quelle: www.wikipedia.org). Viele Internetnutzer arbeiten so gemeinsam an den Inhalten einer Webseite, z.B. an der von Wikipedia. Die Informationen stehen jedem frei zur Verfügung.