

Vorabergebnisse aus dem  
Schulversuch Digitale Schule 2020<sup>1</sup>

Glossar zur Orientierungshilfe Medienkompetenz Lehrkräfte (OMKL) und zu den Medien- und Methodencurricula (MMC)

Stichworte sind in den OMKL und MMC mit ↗ gekennzeichnet

| Stichwort                                     | Definition  |
|---|---|
| 3-Sekunden-Sicherheitscheck für E-Mailanhänge | Um die versehentliche Infizierung mit Computerviren durch Dateianhänge zu vermeiden (z. B. bei ↗ Phishing), dienen folgende drei Leitfragen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist die E-Mailadresse des Absenders bekannt?</li> <li>• Ist der Betreff der E-Mail sinnvoll?</li> <li>• Erwarte ich gerade eine E-Mail mit Anhang von diesem Absender?</li> </ul> |
| 5-Stufen-Lesetechnik                          | Methode zur Verständnissicherung bei der Textarbeit. Die einzelnen Stufen sind: Überfliegen, Lesen, Klären, Lesen, Zusammenfassen.  |
| Agenda-Setting                                | Setzung von Themenschwerpunkten bei der Berichterstattung durch Massenmedien  |
| agile Methoden                                | Techniken der Projektarbeit, die durch Fokussierung auf Interaktion im Team ein möglichst funktionales und anpassungsfähiges Ergebnis erzielen  |
| autonome Systeme (AS)                         | AS sind eigenständig handelnde Computersysteme, die mittels künstlicher Intelligenz Entscheidungen treffen und lernfähig sind. So können sie sich an neue Situationen anpassen, z. B. beim autonomen Fahren.  |
| Autorenwerkzeug                               | Software zur Erstellung (digitaler) Informationsprodukte  |
| Backup  | Sicherungskopie auf einem externen Speichermedium   |
| BASE  | Abkürzung für Bielefeld Academic Search Engine; Suchmaschine für wissenschaftliche Dokumente im Internet  |
| Benutzerführung (usability)                   | Elemente, die eine Nutzeroberfläche (z. B. eine Homepage) selbsterklärend (intuitiv) bedienbar machen   |
| Benutzerkontrolle                             | Methoden zur Sicherung von Daten gegen unbefugten Zugriff, z. B. Passwortschutz, Verwendung von Verschlüsselungstechniken oder Sicherheitssoftware  |
| Big Data                                      | Umfangreiche Datenbestände, mit deren Analyse und Auswertung Unternehmen bessere strategische Entscheidungen treffen können. Charakterisierend für Big Data sind die 3Vs: Volume (Masse), Velocity (Geschwindigkeit) und Variety (Vielfalt).  |
| Bildmanipulation                              | Verwendung technischer Mittel zur Veränderung eines Bildes, z. B. bei der Aufnahme oder Erstellung des Bildes oder durch verfälschende Nachbearbeitung.   |
| Blockchain                                    | Blockchain bezeichnet eine Liste von Datensätzen, die miteinander verknüpft sind. Die Verknüpfungen sind verschlüsselt und die Liste ist beliebig erweiterbar.  |

<sup>1</sup> Der Text stellt eine Vorab-Veröffentlichung dar und spiegelt den aktuellen Stand der Entwicklung im Schulversuch „Digitale Schule 2020“ zum Zeitpunkt der Erstellung (Juni 2020) wider. Für weitere Informationen bzw. für Aktualisierungen siehe Webseite des Schulversuchs [www.digitaleschule2020.de](http://www.digitaleschule2020.de).

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| BYOD                                 | Bring Your Own Device; Schülerinnen und Schüler bringen ihre eigenen digitalen Endgeräte mit in die Schule, um sie für digitales Lernen einzusetzen.   |
| Chatbot/Bot                          | Computerprogramm, das selbständig Aufgaben bearbeitet, die sich wiederholen, beispielweise automatisiert Anfragen beantwortet.   |
| Client-Server-Prinzip                | Organisationsprinzip zur Verteilung von Aufgaben und Diensten in einem Netzwerk. Fordert ein Nutzer eine Aufgabe oder einen Dienst im Netzwerk an, wird dieser von dem zentralen Server bereitgestellt, z. B. Zugriff auf eine Datei im fachschaftseigenen Speicherbereich auf dem Server von einem Endgerät in einem Klassenzimmer. |
| Cloudlösung                          | IT-Infrastruktur, die nicht auf dem lokalen Endgerät des Benutzers verortet ist, sondern über das Internet zur Verfügung gestellt wird.  |
| computational propaganda             | Vermittlung manipulativer, meinungsbildender Inhalte mithilfe von ↗ Bots und Algorithmen, die u. a. in der Lage sind, eine breite Öffentlichkeit zu erreichen und anhand von bekannten Nutzerdaten passende mediale Angebote auszuwählen.  |
| content community                    | Plattformen auf denen sich mediale Inhalte teilen lassen, z. B. YouTube, Flickr, SlideShare etc.   |
| Creative Commons                     | Gemeinnützige Organisation, die 2001 in den USA gegründet wurde und Standard-Lizenzverträge zur Verfügung stellt, mit denen Autoren die Nutzung ihrer Produkte für die Allgemeinheit freigeben können.   |
| Cyber-Grooming                       | Gezielte Kontaktaufnahme im Internet zur Anbahnung sexueller Kontakte.   |
| Dark Net                             | Abgeschlossenes Netzwerk innerhalb des Internets, auf das nur von ausgewählten Webbrowsern aus zugegriffen werden kann.  |
| Daten modellieren (vgl. Modellieren) | Datenmodellierung ist Teil der Softwareentwicklung. Ziel ist die Erstellung eines Datenmodells, das für einen bestimmten Vorgang, z. B. die Auftragsverarbeitung in einem Unternehmen, die notwendigen Datensätze und deren Beziehungen zueinander identifiziert. Die Datensätze werden letztendlich in eine Datenbank gespeist.     |
| Deep Fake                            | Bezeichnung für eine mittels künstlicher Intelligenz erstellte Verfälschung, z. B. eines Bildes oder Videos (Wortneuschöpfung aus deep learning und fake).   |
| Digital Divide                       | Unterschiede im Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien, in Abhängigkeit von technischen und/oder sozioökonomischen Faktoren.   |
| e-Demokratie                         | Zusammenarbeit und Prozesse zwischen den politischen Institutionen der Legislative und Staatsbürgern, z. B. in den Bereichen Kommunikation und Information; Formen der e-Demokratie sind z. B. online-Petitionen, online-Prottestaktionen und digitale Stimmzettel bei Wahlen.   |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Fake News                | Nachrichten, deren Inhalte (weitgehend) frei erfunden sind und auf eine verhaltensmanipulative Wirkung abzielen.   |
| Filterblase              | Durch die Auswertung von Nutzerdaten und Nutzerinteressen werden möglichst zum Nutzerprofil passende Suchangebote generiert. Dies führt zu einer Abschottung gegenüber Informationen, die dem Nutzerprofil oder -interesse nicht entsprechen.  |
| Framing                  | Framing bezeichnet den Effekt, demzufolge die unterschiedliche Formulierung einer inhaltlich gleichen Nachricht das Verhalten des Empfängers beeinflussen und auch manipulieren kann, z. B. bei Kaufangeboten in der Werbung.  |
| Gamification             | Übertragung von spieltypischen Elementen, wie z. B. Wettbewerbscharakter, Ranglisten, Fortschrittsanzeige, (virtuelle) Auszeichnungen, auf andere Kontexte.  |
| Glückstrefferstrategie   | Suche nach einem oder mehreren Schlagwörtern in einer Online-Suchmaschine, die zumeist eine umfangreiche und wenig differenzierte Ergebnisliste erzeugt.   |
| Greenscreen              | Grüne Hintergrundfläche für Videoaufnahmen, die in der Nachbearbeitung durch einen beliebigen Hintergrund ersetzt werden kann (sog. „Freistellen“).  |
| Hatespeech               | Digitaler Inhalt, zumeist in sozialen Netzwerken oder auf Videoplattformen, der eine Person(en)gruppe) verunglimpft oder herabwürdigt.   |
| Hoaxes                   | Hoaxes bezeichnet im Englischen einen Scherz oder Jux, der von möglichst vielen Menschen für wahr gehalten wird und daher im Schneeballsystem über soziale Netzwerke oder E-Mail massenhafte Verbreitung erlangt. H. können auch über Schadcharakter verfügen, z. B. wenn darum gebeten wird, bestimmte (betriebssystemrelevante) Dateien zu löschen, die als Viren ausgegeben werden.   |
| Homeverzeichnis          | Ablageort für individuelle, benutzerspezifisch geschützte Daten  |
| Influencer               | Menschen, die aufgrund ihres Bekanntheitsgrades und ihrer medialen Präsenz einen starken Einfluss auf die Meinung bestimmter Nutzerkreise haben. Dies kann z. B. für Werbezwecke genutzt werden („Influencer-Marketing“).  |
| Informatiksystem         | System aus miteinander verbundenen Informationseinheiten, mit dessen Hilfe eine Informationsanfrage bearbeitet werden kann   |
| informatisches Denken    | Beim informatischen Denken werden Probleme so abgebildet, dass sie mit Computern gelöst werden können. Dazu werden die Probleme genau beschrieben, alle zur Lösung notwendigen Details ermittelt, kleine Lösungsschritte erstellt, die logisch aufeinander folgen, und ein Prozess zur Lösung (Algorithmus) formuliert. Ggf. wird der Algorithmus im Anschluss beurteilt und verbessert. |
| Internet of Things (IoT) | Vernetzung verschiedener „intelligenter“ Gegenstände untereinander und mit dem Internet  |

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Künstliche Intelligenz (KI)          | KI versucht menschliche Entscheidungsstrukturen digital nachzubilden.  |
| microblog                            | Privater oder öffentlicher blog mit Zeichenbeschränkung, oftmals 200 je Eintrag, z. B. bei Twitter.  |
| Modellieren (vgl. Daten modellieren) | Datenmodellierung ist Teil der Softwareentwicklung. Ziel ist die Erstellung eines Datenmodells, das für einen bestimmten Vorgang, z. B. die Auftragsverarbeitung in einem Unternehmen, die notwendigen Datensätze und deren Beziehungen zueinander identifiziert. Die Datensätze werden letztendlich in eine Datenbank gespeist. |
| multiple Lesestrategien              | Lesestrategien, die bei denen sich der Erkenntnisgewinn aus der Lektüre und Verarbeitung verschiedener Texte zum gleichen Thema ergibt   |
| OER                                  | Open Educational Ressources, also freie Lehr- und Lernmaterialien, die unter einer offenen Lizenz abgelegt werden, z. B. Creative Commons (CC) oder GNU<br>vgl. auch ↗ Wissensallmende (knowledge commons)   |
| Phishing                             | Betrugsform, in der die Adressaten dazu aufgefordert werden, persönliche Daten zu übermitteln oder auf gefälschten Anmeldeseiten einzugeben.   |
| Pixelgrafiken                        | Pixelgrafiken sind Grafiken (z. B. Format *.jpg, *.bmp, *.png, *.gif), die aus einer Vielzahl von Bildpunkten bestehen. Sie sind sehr detailreich (Bsp. Digitalkamera oder Scanner), benötigen aber viel Speicher und können nicht ohne Qualitätsverlust vergrößert und verkleinert werden.                                      |
| Priming                              | In der Psychologie die Schaffung eines (neuronalen) Kontextes für einen folgenden Reiz, z. B. im Rahmen von Werbe-, Marketing- oder Imagekampagnen.  |
| ProdUser-Rolle                       | ProdUser sind Menschen, die in digitalen Medien Inhalte konsumieren, aber auch für andere zur Verfügung stellen (Wortschöpfung aus Produzent und User).  |
| Quellenstrategie                     | Methode zur Eingrenzung relevanter Suchergebnisse durch Kombination unterschiedlicher Quellen (ggf. sowohl digital als auch analog) und Rechenschleifen  |
| Router                               | Router sind Netzwerkgeräte, die Datenpakete zwischen verschiedenen Beteiligten des Netzwerkes hin- und herschicken, z. B. zwischen dem Internetanbieter und dem eigenen Computer.  |
| Schnittstelle                        | Teil eines Computersystems (physisch oder virtuell), das zur Kommunikation genutzt wird.   |
| Schulplattform                       | Internetgestützte Lehr- und Lernplattform.   |
| Scripted Reality                     | Filmgenre, in dem reale Ereignisse als Dokumentation nachgespielt werden.  |
| Search Engine Marketing              | Gezielte Verbesserung der Sichtbarkeit der eigenen Webpräsenz in den Suchergebnissen einer Suchmaschine, z. B. durch Gebote auf Werbefläche in entsprechenden Auktionen  |

|   |   |
|---|---|
| Sharable Content Object Reference Model (SCORM) | SCORM ist ein von der Initiative Advanced Distributed Learning (ADI) entwickeltes Referenzmodell zu elektronischen Lerninhalten, die anhand ihrer Standardisierung allgemein verfügbar sind und leicht untereinander ausgetauscht werden können.  |
| Social Media                                    | Medien oder Medienplattformen, die ihre Nutzer digital vernetzen und ihnen die Möglichkeit zum Austausch von Informationen, Meinungen, Erfahrungen etc. bieten. Besonders beliebt sind hier z. B. ↗ microblogs (z. B. twitter oder Tumblr), soziale Netzwerke (z. B. Facebook, MySpace, LinkedIn, XING) oder Sharing-Portale für Musik, Videos etc. (z. B. YouTube, vimeo, Instagram). Auch Bewertungsportale (z. B. Idealo, Yelp) oder Auskunfts- und Informationsportale (z. B. gutefrage.de, Wikipedia) gehören zu den social media. |
| Social Scoring                                  | Durch Kamerabeobachtungen automatisierte Vergabe von Punkten für erwünschte Aktionen im Verhalten, aufgrund der ein Auf- oder Abstieg in der sozialen Hierarchie erfolgt.   |
| Stop Motion                                     | Filmtechnik, in der einzelne Standbilder (Frames) aneinandergesetzt werden und eine Bewegung erzeugen.  |
| TeachShare                                      | Austauschbörse für unterrichtserprobte mebis-Kurse zur Weiterverwendung durch andere Lehrkräfte   |
| TULLU-Regel                                     | Merkhilfe zur korrekten Weitergabe von frei lizenziertem Material. TULLU steht für: Titel, Urheber/in, Lizenz, Link, Ursprungsort.  |
| Vektorgrafiken                                  | Vektorgrafiken sind Grafiken (z. B. Format *.svr, *.eps, *.cdr), die sich aus sog. grafischen Primitiven (z. B. Linien, Kurven, Kreisen etc.) zusammensetzen. Abgespeichert werden Informationen wie Anfangs- und Endpunkt, Krümmung, Farbe, Füllung, Stärke etc. Damit können sie ohne Qualitätsverlust beliebig vergrößert und verkleinert werden.  |
| Wissensallmende (knowledge commons)             | Wissensallmende bezeichnet in der Informationsgesellschaft ein frei zugängliches geistiges Gut, wie z. B. freie Software oder freies Wissen.  |
| Mustererkennung und -vorhersage                 | Mittels künstlicher Intelligenz lassen sich beispielsweise visuelle oder auditive Muster identifizieren. Dieses Verfahren kommt z. B. bei der Sprach- oder Gesichtserkennung zum Einsatz. Bei der Mustervorhersage erstellt eine künstliche Intelligenz aufgrund der erhobenen Daten eine Prognose über die Veränderung des Musters, z. B. beim autonomen Fahren: Auswertung von Sensordaten zur Prognose des Weges eines Verkehrsteilnehmers.  |
| Informatiksysteme                               | Zusammenstellung von Hardware, Software und Netzwerkumgebung, die notwendig sind, um ein Anwendungsproblem zu lösen.  |
| Vlogger   | Ein Videologger führt ein „Internettagebuch“ oder Blog in Form von Videobotschaften (Wortneuschöpfung aus Video und Log).   |