

# Glossar und nützliche Apps

## Glossar

<u>Begriff</u>	<u>Erklärung</u>
<b>App</b>	„App“ steht für das Wort „Applikation“. Es ist eine Anwendungssoftware für ein mobiles Endgerät, wie ein Smartphone oder Tablet.
<b>AR</b>	Die Abkürzung steht für den englischen Begriff „augmented reality“. Dahinter verbirgt sich ein interaktives Erlebnis, welches die Umwelt durch computer-generierte Inhalte und Objekte erweitert. In den meisten Fällen werden die verschiedenen Sinne durch optische, auditive oder olfaktorische Reize mit-einbezogen. Ein Beispiel für ein AR-Spiel ist Pokémon Go.
<b>Blog</b>	Ein Blog ist ein im Internet veröffentlichtes Tagebuch. Hier berichtet der*die sogenannte Blogger*in (Tagebuchautor*in) über seine*ihre Erlebnisse und teilt seine*ihre Meinung öffentlich mit anderen.
<b>Content</b>	Das ist das englische Wort für ‚Inhalt‘. Darunter versteht man Bilder, Videos und auch Text, die mit digitalen Geräten erstellt wurden und dann auf unterschiedlichen sozialen Netzwerken hochgeladen werden.
<b>Cybergrooming</b>	Dies ist das gezielte Einwirken auf Personen im Internet, um mit ihnen sexuellen Kontakt anzubahnen. Es handelt sich also um eine besondere Form der sexuellen Belästigung.
<b>Cybermobbing</b>	Das ist absichtliches, systematisches und langfristiges aggressives Handeln in Form von Bloßstellungen, Verleumdungen und Bedrohungen mit Hilfe elektronischer Kommunikationsmittel. Ziel ist es den Betroffenen zu schädigen.
<b>Derailing</b>	„Derailing“ kommt aus dem Englischen und heißt übersetzt „entgleisen“. Damit ist eine absichtsvolle Ablenkung vom Kernthema einer Unterhaltung gemeint. Ganz oft findet man das bei Beiträgen mit gesellschaftlichem Fokus.
<b>Digital natives</b>	Diese Bezeichnung steht für alle Menschen, die nach 1980 geboren wurden. Sie sind mit digitalen Medien aufgewachsen, hatten Zugang zu diesen und sind außerdem in der Lage sie zu benutzen.
<b>Digital detox</b>	Das bedeutet, dass man für eine längere Zeit auf digitale Geräte und Medien, wie Smartphone, Fernsehen, Internet, Laptop und Konsole, freiwillig verzichtet.
<b>Emoticon</b>	Das Wort setzt sich aus den englischen Begriffen ‚emotion‘ und ‚icon‘ zusammen. Wortwörtlich übersetzt würde es dann ‚Emotionssymbol‘ heißen. Darunter versteht man einzelne Zeichen oder ganze Abfolgen, wie :-). Sie drücken Gefühle und Stimmungen in der digitalen Kommunikation z.B. im Chat, bei einer E-Mail oder im Messenger aus.
<b>Flaming</b>	Darunter versteht man die absichtliche Beleidigung von Menschen im Internet. Vor allem die hohe Anonymität online erleichtert es Tätern. In den meisten Fällen werden solche Personen sofort aus den Kommentaren herausgelöscht. Ganz oft lässt sich das aggressive Verhalten in Videospiele feststellen.
<b>FOMO</b>	„FOMO“ ist die Abkürzung für „fear of missing out“. Das ist die Angst etwas in der Umwelt während der eigenen Abwesenheit zu verpassen. Zum Beispiel, wenn sich die Freunde allein treffen. Es ist eine zwanghafte Sorge, dass die eigenen Erlebnisse im Vergleich nichts wert sind und man selbst nicht mehr auf dem Laufenden ist. Meist sind die Betroffenen sehr unruhig, beklemmt und zeigen sich extrem besorgt.
<b>Frapping</b>	Ändert jemand deine persönlichen Einträge, wie Geschlecht, Name, Geburtstag, Religion oder Beziehungsstatus, in einem sozialen Netzwerk, weil du dein Smartphone unbeaufsichtigt und freizugänglich liegen gelassen hast, dann bezeichnet man das als „frapping“.

<b>FSK</b>	Die Abkürzung steht für „freiwillige Selbstkontrolle“ und lässt sich auf DVDs oder Kinoprogrammen finden. Die dahinter stehende Zahl ist die, von Pädagogen empfohlene, Altersfreigabe für den Film.
<b>Follower</b>	Ein*e „Follower*in“ ist eine Person, die einer anderen im Internet folgt und sich für deren Informationen interessiert. Man kann „Follower*in“ mit „Anhänger*in“ übersetzen.
<b>GIF</b>	„GIF“ steht für „Graphics Interchange Format“. Es ist ein Grafikformat für Bilder. Besonders daran ist, dass mehrere Einzelfotos zu einer Bilddatei zusammengefügt werden können und dadurch kurze Filmsequenzen (analog Daumenkino) entstehen. Diese werden oft anstelle von Kommentaren im Internet geteilt.
<b>Hashtag (#)</b>	Das ist der vollständige Name des Symbols „#“ online. Das Doppelkreuz wird als Verlinkung von Nachrichten mit bestimmten Inhalten im Internet verwendet.
<b>Hate speech</b>	Im Deutschen übersetzt heißt es „Hassrede“. Diese bezeichnet sprachliche Ausdrucksweisen von Hass mit dem Ziel der Herabsetzung und Verunglimpfung bestimmter Personen oder ganzer Personengruppen.
<b>Influencer</b>	Als „Influencer“ werden Personen im Internet bezeichnet, die in hoher Regelmäßigkeit Bilder, Videos oder auch Texte zu einem ausgewählten Thema verbreiten und damit eine soziale Interaktion bei ihren Zuschauern hervorrufen. Ihre Anhänger*innen heißen „Follower*innen“.
<b>JIM-Studie</b>	Das ist eine Studie vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest in Zusammenarbeit mit der Stiftung Lesen. Sie wird bereits seit 1998 jährlich durchgeführt. Die Abkürzung ‚JIM‘ steht für ‚Jugend, Information, (Multi-) Media‘. In der Studie werden 12- bis 19-jährige Jugendliche in Deutschland hinsichtlich ihrer Mediennutzung und -ausstattung befragt.
<b>KIM-Studie</b>	‚KIM‘ steht für ‚Kindheit, Internet, Medien‘. Das ist eine Studie vom Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest in einer Kooperation der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK). Sie untersucht seit 1999 den Medienumgang von Kindern im Alter von sechs bis 13 Jahren in Deutschland. Außerdem werden auch deren Erziehungsbeauftragte zum Thema schriftlich befragt.
<b>Let's Play</b>	„Let's plays“ sind teilweise kommentierte Vorführungen und Testungen von Videospiele. Sie werden auf Internetplattformen, wie YouTube und Twitch, hochgeladen oder manchmal auch direkt live gesendet werden.
<b>Liken</b>	‚Like‘ kann im Internet verteilt werden und wird meist mit dem Symbol des Daumens nach oben verbunden. Damit drücke ich aus, dass mir ein Inhalt gefällt.
<b>Podcast</b>	Das kommt aus dem Englischen und setzt sich aus den Worten ‚pod‘ und ‚broadcasting‘ zusammen. Damit ist eine Mediendatei (Audio oder Video) gemeint, die unabhängig von ihrer Veröffentlichung zu einem für den*die Nutzer*in günstigen Zeitpunkt abgerufen werden kann.
<b>Posten</b>	Darunter versteht man das Veröffentlichen von Beiträgen in sozialen Netzwerken.
<b>Retweeten</b>	Der Begriff gehört zu ‚Twitter‘. Damit ist das Weiterverbreiten von Kurznachrichten anderer gemeint.
<b>Revenge porn</b>	Unter dem „Rache-Porno“ versteht man die Veröffentlichung von Nacktfotos und -videos ohne die Zustimmung der dargestellten Person. In den meisten Fällen wird so Bildmaterial von Ex-Freund*innen im Internet verbreitet.
<b>Rinsing</b>	Beim Rinsing erstellen sich junge, meistens attraktive Frauen einen Account zum Beispiel auf Instagram. Durch Fotos, auf denen sie mehr oder weniger angezogen sind, erreichen sie schnell eine große Anzahl von Fans. Darunter befinden sich auch oft sogenannte Suggardaddys (ältere, reiche Männer).

Diese bieten den jungen Frauen dann Luxusartikel im Tausch gegen Bildmaterial, das auf Instagram & Co. direkt gesperrt werden würde, an.

<b>Sexting</b>	Sexting („Sex“ und „Texting“) ist die private Kommunikation über sexuelle Themengebiete. Das findet ausschließlich über mobile Endgeräte, wie das Smartphone, statt.
<b>Shitstorm</b>	Das ist ein lawinenartiger Strom an Kritik gegen eine Person oder Gruppe im Internet.
<b>Silver surfer</b>	Damit sind alle Menschen ab 50 Jahren gemeint, die aktiv im Internet tätig sind und digitale Medien nutzen. Sie selbst sind in ihrer Kindheit meist nicht damit in Berührung gekommen und mussten sich ihr Medienwissen erst aneignen.
<b>Social Media</b>	Übersetzt wird das mit dem Begriff der ‚sozialen Netzwerke‘. Diese finden sich im Internet. Dort kann man mit anderen in Kontakt treten, Inhalte diskutieren, Fotos teilen, Meinungen veröffentlichen oder auch über Erlebnisse berichten.
<b>Spam</b>	Als ‚Spam‘ wird zumeist Werbung empfunden. Außerdem gehören dazu auch unnötig oft verbreitete Beiträge in sozialen Netzwerken.
<b>Targeting</b>	„Targeting“ bezeichnet die zielgerichtete Ansprache einer Gruppe im Internet über Werbeanzeigen. Voraussetzung dafür ist eine genaue Bestimmung der Zielgruppe vor Beginn einer eigentlichen Werbekampagne.
<b>Trolling</b>	Als „Troll“ bezeichnet man im Internet eine Person, die ihre Kommunikation auf Beiträge beschränkt, die auf emotionale Provokation anderer Gesprächsteilnehmer zielen. Dies erfolgt mit der Motivation, eine Reaktion der anderen Teilnehmer zu erreichen. Dies nennt man „trolling“.
<b>Twittern</b>	Unter ‚Twittern‘ versteht man das Teilen von Kurznachrichten mit maximal 140 Zeichen auf dem sozialen Netzwerk ‚Twitter‘.
<b>USK</b>	Die Abkürzung steht für „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ und lässt sich auf Spielhüllen oder im App-Store finden. Die dahinterstehende Zahl ist die, von Pädagogen und Herstellern empfohlene, Altersfreigabe für Videospiele sowie Videospieltrailern.
<b>VR</b>	Die Abkürzung steht für den englischen Begriff „virtual reality“. Dabei handelt es sich um eine vom Computer generierte Welt, die die eigene Umwelt ersetzt. Dies wird meist mit Hilfe einer VR-Brille, speziellen Kontrollern und Kopfhörern realisiert.

## nützliche Apps

Die unten genannten Apps sind nur Beispiele. Auf der Website [www.dji.de](http://www.dji.de) finden Sie die **Datenbank „Apps für Kinder“**, welche über 500 Rezensionen zu Kinder-Apps beinhaltet. Die Apps wurden im Auftrag des Deutschen Jugendinstitutes nach pädagogischen Kriterien bewertet. Sie können dort entweder nach Bewertungen konkreter Apps suchen oder sich anhand verschiedener Suchkriterien (Zielgruppe, Genre, Themen, Betriebssystem) Apps auswählen.

<u>App</u>	<u>Erklärung</u>
<b>ANTON</b>	Lern-App für die Schule (wichtige Themen zu unterschiedlichen Fächern für die Klassenstufen 1-10)
<b>Die Maus</b>	offizielle App zur Sendung mit der Maus
<b>fragFINN</b>	Suchmaschine für Kinder von 6 bis 12 Jahren
<b>Schlaukopf: Das Wissensquiz für die Schule</b>	100.000 Fragen mit vielen Bildern untermauert für alle Schulklassen und Schularten
<b>Skills4School</b>	Lernapp für Schüler*innen, die passend zum Unterricht, zum Schulbuch und an die Lehrkraft angepasstes Lernen ermöglicht (Inhalte und Lernpakete werden auf den*die Schüler*in zugeschnitten und durch einen Lernalgorithmus permanent personalisiert)
<b>Sofatutor</b>	Lernvideos erklären einfach und verständlich den Lernstoff mit interaktiven Übungen kann sofort getestet werden, ob es wirklich verstanden wurde