

10. osztály e-világ 02-04 (fogalmak)

21. **Többfaktoros azonosítás (Multi-factor Authentication)**

A jelszó mellé extra biztonsági réteget ad

Azonosítás több, egymástól független adat alapján (például jelszó és ujjlenyomat). Növeli az online biztonságot és csökkenti a feltörés veszélyét.

22. **Közösségi profil (Social Profile)**

Az online világban az identitásunk kártyája

Az online szolgáltatásokhoz létrehozott személyes fiók. Része lehet közösségi oldalaknak, e-mail fiókoknak vagy játéklatformoknak.

23. **Véleménybuborék (Echo Chamber)**

Azonos vélemények visszhangja, más nézőpont nem jut el hozzánk

Az online közösségekben kialakuló jelenség, amikor csak azonos nézeteket erősítő tartalmak kerülnek a felhasználó elé. Ez gyengíti a kritikus gondolkodást és a nyitottságot.

24. **E-mail (Electronic Mail)**

A digitális kommunikáció alapvető eszköze

Elektronikus levelezési rendszer, amely gyors és egyszerű üzenetküldést biztosít. Az egyik legelterjedtebb digitális kommunikációs eszköz.

25. **Kártékony program (Malware)**

Káros szoftver, amely adatokat lop vagy rendszert rongál

Olyan szoftver, amely káros célra készült, például adatlopásra vagy rendszer károsítására. Terjedhet e-mailen, weboldalakon vagy letöltéseken keresztül.

26.Spam (Spam)

Nem kívánt üzenet, gyakran reklám vagy átverés

Nem kívánt, tömegesen küldött elektronikus üzenet, amely legtöbbször reklámcélokat szolgál. Gyakran tartalmazhat kártékony linkeket vagy félrevezető információkat.

27.Adatvédelem (Data Protection)

A személyes adatok biztonságát garantálja

Az a folyamat és szabályrendszer, amely biztosítja a személyes adatok megfelelő kezelését és védelmét. Célja a jogosulatlan hozzáférés és visszaélés megakadályozása.

28.Adatbiztonság (Data Security)

Technikai és szervezeti védelmi intézkedések összessége

Technikai és szervezeti intézkedések összessége, amelyek védik az adatokat a károsodástól, lopástól vagy megsemmisüléstől. Része például a titkosítás és a hozzáférés-szabályozás.

29.Titkosítás (Encryption)

Az adatok kódolása, amely csak kulccsal oldható fel

Olyan eljárás, amely az adatokat kódolt formába alakítja, így azok illetéktelenek számára olvashatatlanok lesznek. Csak a megfelelő kulccsal lehet visszafejteni.

30.Felhasználónév (Username)

Az első lépés az online belépéshez

Egyedi azonosító, amelyet a felhasználó választ az online belépéshez. A jelszóval együtt biztosítja a személyazonosítást.

31.Captcha (Captcha Test)

Bizonyítja, hogy ember vagy, nem robot

Automatikus vizsgálat annak ellenőrzésére, hogy az adott műveletet ember vagy gép végzi. Célja a robotok és automatikus támadások kiszűrése.

32.Digitális identitás (Digital Identity)

Az online személyiségünk lenyomata

Az a személyiségkép, amelyet az online tevékenységek, profilok és adatok összessége alkot. Része a közösségi médiában, fórumokon és egyéb platformokon megjelenő információ.

33.Kiberbiztonság (Cybersecurity)

Az informatikai rendszerek digitális pajzsa

Az informatikai rendszerek védelme a kibertámadásokkal szemben. Magában foglalja a hálózatok, eszközök, adatok és felhasználók biztonságát.

34.Kibertámadás (Cyber Attack)

Rosszindulatú támadás rendszerek ellen

Olyan rosszindulatú tevékenység, amely informatikai rendszerek működésének megzavarására, adatok ellopására vagy károsítására irányul. Például túlterheléses támadás vagy vírusfertőzés.

35.Hacker (Hacker)

Lehet rosszindulatú vagy etikus is

Olyan személy, aki informatikai rendszerekhez próbál jogosulatlanul hozzáférni. Lehet rosszindulatú (black hat), de etikus hacker is, aki a védelem erősítésében segít.

36.Etikus hacker (Ethical Hacker)

A rendszer biztonságának őrangyala

Informatikai szakember, aki engedéllyel vizsgálja rendszerek sebezhetőségét. Célja a biztonsági hibák feltárása és kijavítása.

37.Vírus (Computer Virus)

Olyan, mint egy betegség a számítógépnek

Olyan kártékony program, amely más fájlokhoz kapcsolódva terjed. Képes adatokat törölni, lopni vagy a rendszer működését akadályozni.

38.Trójai program (Trojan Horse)

Ártalmatlannak tűnik, de kártékony

Olyan káros szoftver, amely hasznos alkalmazásnak álcázza magát. Telepítés után hozzáférést biztosíthat a támadóknak.

39.Zsarolóvírus (Ransomware)

Adatok zárolása pénzért cserébe

Olyan kártékony program, amely titkosítja a felhasználó adatait, majd váltságdíjat követel a feloldásért. Súlyos adatvesztést okozhat, ha nem áll rendelkezésre biztonsági mentés.

40.Spyware (Spyware)

Titokban figyeli a felhasználót

Kémprogram, amely titokban adatokat gyűjt a felhasználóról. Gyakran figyeli a böngészési szokásokat, jelszavakat és személyes információkat.

41. Adware (Adware)

Reklámokat jelenít meg, lassíthatja a gépet

Olyan program, amely kéretlen reklámokat jelenít meg a felhasználónak. Sok esetben a számítógép teljesítményét is lassítja.

42. Hoax lánclevél (Hoax Chain Letter)

Hamis üzenet, amit félelemkeltéssel terjesztenek

Olyan hamis üzenet, amely arra ösztönzi a címzettet, hogy továbbküldje másoknak. Gyakran félelemkeltésen vagy hamis ígéreteken alapul.

43. Adathalász e-mail (Phishing Mail)

Hivatalosnak tűnik, de adatlopás a célja

Olyan megtévesztő üzenet, amely látszólag hivatalos forrásból származik. Célja bizalmas adatok, például banki jelszavak megszerzése.

44. Digitális kompetencia (Digital Competence)

A biztonságos és felelős internethasználat képessége

Az a készség- és tudásrendszer, amely a digitális eszközök felelős használatához szükséges. Része a kritikus gondolkodás és az etikus online viselkedés.

45. Élethosszig tartó tanulás (Lifelong Learning)

A tanulás sosem ér véget az iskolával

Az a szemlélet, amely szerint a tanulás nem ér véget az iskolai évek után. A digitális korban a folyamatos tudásbővítés elengedhetetlen.

46. Netikett (Netiquette)

Az internetes kommunikáció illemszabályai

Az online kommunikáció írott és íratlan szabályainak összessége. Segíti a kulturált, tiszteletteljes internetes kapcsolattartást.

47. Közösségi média (Social Media)

Kapcsolatok és tartalmegosztás online

Olyan online platformok, ahol a felhasználók tartalmat oszthatnak meg és kapcsolatokat alakíthatnak ki. Példái a Facebook, Instagram és Twitter.

48. Online profil (Online Profile)

Személyes adataink digitális bemutatása

Az interneten létrehozott felhasználói bemutatkozás és adatkészlet. Magában foglalhat képeket, személyes adatokat és érdeklődési köröket.

49. Digitális megosztás (Digital Sharing)

Képek, videók és dokumentumok online továbbítása

A digitális tartalmak online közzététele és továbbítása mások felé. Része lehet képek, videók, dokumentumok megosztása.

50. Cloud szolgáltatás (Cloud Service)

Adatok bárholnán elérhetők interneten keresztül

Olyan internetalapú szolgáltatás, amely adatokat, programokat vagy tárhelyet biztosít. Lehetővé teszi az adatok bárholnán való elérését.

51. Online adatmentés (Online Backup)

Védi az adatokat eszközhiba esetén

Adatok biztonsági mentése interneten keresztül elérhető tárhelyre. Megakadályozza, hogy készülékhiba esetén elveszítsük a fontos fájlokat.

52. Digitális esélyegyenlőség (Digital Inclusion)

Mindenki számára elérhetővé kell tenni a digitális világot

Az a cél, hogy mindenki hozzáférjen a digitális technológiákhoz, függetlenül társadalmi helyzetétől. Csökkenti a digitális szakadékot.

53. Digitális szakadék (Digital Divide)

technológiához hozzáférők és kimaradók közötti különbség

Az a különbség, amely a digitális eszközökhöz és tudáshoz hozzáférők és a hozzáféréssel nem rendelkezők között áll fenn. Növelheti a társadalmi egyenlőtlenségeket

54. Kiberzaklatás (Cyberbullying)

Online bántalmazás, súlyos lelki következményekkel

Az online térben történő zaklatás, sértegetés vagy fenyegetés. Súlyos pszichológiai és társadalmi következményekkel járhat.

55. Online anonimitás (Online Anonymity)

Lehetővé teszi a névtelenséget az interneten

A személyazonosság elrejtése internetes felületeken. Lehetőséget ad a véleménynyilvánításra, de visszaélések forrása is lehet.

56. Elektronikus ügyintézés (E-administration)

Hivatalos ügyek intézése digitális formában

Hivatalos ügyek digitális platformokon történő intézése. Időt takarít meg, és csökkenti a papíralapú folyamatokat.

57. Digitális oktatás (Digital Education)

Tanulás digitális eszközökkel és platformokon

Az oktatás olyan formája, amely digitális eszközökre és online tanulási platformokra épül. Segíti a rugalmas és személyre szabott tanulást.

58. Online vásárlás (Online Shopping)

Internetes kereskedelem a kényelmesebb életért

Termékek és szolgáltatások interneten keresztüli megvásárlása. Gyors és kényelmes alternatívát kínál a hagyományos vásárlással szemben.

59. E-számla (E-invoice)

Papírmentes, digitális számlázás

Elektronikus formában kiállított és tárolt számla. Egyszerűsíti a könyvelést és környezetbarát megoldást jelent.

60. E-pénztárca (E-wallet)

Digitális fizetőeszköz biztonságos tranzakciókhoz

Digitális fizetőeszköz, amely lehetővé teszi az online tranzakciók lebonyolítását. Biztonságosabbá és gyorsabbá teszi a fizetést.

61. E-recept (E-prescription)

Az orvosi receptek digitális változata

Az orvos által kiállított recept elektronikus változata. A patikában személyi igazolvánnyal vagy TAJ-számmal kiváltható.

62. E-tanulás (E-learning)

Az önálló, rugalmas tanulás online módja

Olyan tanulási forma, amely online platformokon és digitális tananyagokon keresztül valósul meg. Lehetővé teszi az önálló ütemű fejlődést.

63. E-napló rendszer (E-diary System)

Az iskolai adminisztráció digitális eszköze

Az iskolákban használt online adminisztrációs felület. Nyilvántartja a tanulók eredményeit, hiányzásait és értesíti a szülőket.

64. Hálózati identitás (Network Identity)

Az online hálózatokban megjelenő személyiségünk

Az a digitális személyiség, amelyet az internetes hálózatokon használt profilok alkotnak. Azonosításra és hitelesítésre is szolgálhat

65. Digitális etika (Digital Ethics)

Az online világban követendő erkölcsi normák

Az online világban alkalmazott erkölcsi és jogi szabályok rendszere. Fontos az adatok, a kommunikáció és a magánszféra tiszteletben tartása

66. Online közösség (Online Community)

Az internet összeköt hasonló érdeklődésű embereket

Olyan csoport, amelyet közös érdeklődés hoz össze az interneten. Tagjai kommunikálnak, tartalmakat osztanak meg és együttműködnek

67. Digitális kultúra (Digital Culture)

A társadalom és a technológia új szokásokat hoz létre

Az a jelenség, amikor a társadalmi, kulturális és gazdasági élet szorosan összekapcsolódik a digitális technológiákkal. Új szokásokat, normákat és lehetőségeket teremt.

68. Online időpontfoglalás (Online Appointment Booking)

Egyszerűsíti az ügyintézkést és a várakozás idejét

Digitális rendszer, amely lehetővé teszi hivatalos vagy egészségügyi időpontok lefoglalását. Megkönnyíti az ügyintézkést és csökkenti a várakozási időt.

69. Biometrikus azonosítás (Biometric Authentication)

Ujjlenyomat, arcfelismerés vagy más testi jellemző alapján

Azonosítás egyedi testi jellemzők alapján, például ujjlenyomat vagy arcfelismerés segítségével. Növeli a digitális biztonságot.

70. Elektronikus ügyfélkapcsolat (E-customer Service)

Online ügyféltámogatás chat vagy e-mail útján

Az ügyfelek és szolgáltatók közötti kapcsolattartás digitális formája. Része lehet az online ügyfélszolgálat, chat vagy e-mail támogatás.

71. Online fizetés (Online Payment)

Elektronikus tranzakció készpénz nélkül

Elektronikus tranzakció, amely során a vásárló digitális eszközön keresztül fizet egy termékért vagy szolgáltatásért. Bankkártyával vagy e-pénztárcával is történhet.

72. Virtuális valóság (Virtual Reality – VR)

Számítógép által létrehozott mesterséges világ

Számítógép által létrehozott mesterséges környezet, amelybe speciális eszközökkel léphetünk be. Élményalapú tanulásra és szórakozásra is használható.

73. Kiterjesztett valóság (Augmented Reality – AR)

A valóság digitális elemekkel kiegészítve

Olyan technológia, amely a valós környezetet digitális elemekkel egészíti ki. Használják oktatásban, iparban és játékokban.

74. Mesterséges intelligencia (Artificial Intelligence – AI)

A gépek is képesek tanulni és döntéseket hozni

Olyan számítógépes rendszerek, amelyek képesek tanulni, döntéseket hozni és problémákat megoldani. Számos e-szolgáltatás alapját képezi.

75. Big Data (Big Data)

Óriási adathalmaz, amelyből minták nyerhetők ki

Óriási adathalmazok gyűjtése és elemzése, amelyből trendeket és mintákat lehet felismerni. Segíti a gazdasági és társadalmi döntéshozatalt.

76. Okoseszköz (Smart Device)

Internethez kapcsolódó, intelligens funkciójú eszköz

Digitális eszköz, amely internetkapcsolattal és fejlett funkciókkal rendelkezik. Ide tartoznak az okostelefonok, okosórák és IoT-eszközök.

77. IoT – Internet of Things (Internet of Things)

Az eszközök hálózata, amelyek adatokat osztanak meg

Az eszközök hálózatba kapcsolása, amelyek adatokat gyűjtenek és osztanak meg. Segíti az automatizálást és a hatékonyabb működést.

78. Digitális transzformáció (Digital Transformation)

A cégek és intézmények digitális átalakulása

A vállalatok, intézmények átalakulása a digitális technológiák alkalmazásával. Célja a versenyképesség és hatékonyság növelése.

79. E-demokrácia (E-democracy)

Állampolgári részvétel digitális eszközökkel

Az állampolgári részvétel digitális eszközökkel történő kiterjesztése. Lehetőség ad például online szavazásra vagy társadalmi egyeztetésre.

80. Ökológiai lábnyom (Ecological Footprint)

Megmutatja, mennyire terheljük a környezetet

Az a mutató, amely megmutatja, hogy életvitelünk mekkora terhelést jelent a környezetre. Az e-szolgáltatások csökkenthetik a környezeti hatást, például papírfelhasználás mérséklésével.