

The logo consists of the word "Fufiejik" in a bold, stylized font. Each letter is filled with a different color: 'F' is purple, 'u' is pink, 'f' is teal, 'e' is lime green, 'j' is teal, and 'k' is pink. The letters have a white outline. The background is composed of vertical bars in the same color palette: purple, teal, pink, lime green, purple, teal, pink, lime green, purple, teal, pink, lime green, purple, teal, pink, lime green, purple, teal, pink, lime green.

**Fufiejik**

**RAZKRIVAMO DEZINFORMACIJE**

# ZA ZAČETEK

- Ali si že kdaj prebral\_a kakšen fejk news?
- Ali kdaj klikneš na novico, ker ima "klikabilen" naslov?
- Ali kdaj preveriš avtorja novice/ videa/ objave/  
instastory-a?

# Kaj je medijska pismenost?

Medijska pismenost pomeni, da se znamo varno in odgovorno gibati po medijskem prostoru ter kritično vrednotiti informacije, ki jih prejemo.

Medijska pismenost vključuje:



uporabo medijev,



kritično mišljenje,



ustvarjanje vsebin.

# MEDIJSKA MANIPULACIJA

Medijska manipulacija vključuje uporabo različnih tehnik, s katerimi mediji namerno oblikujejo ali izkrivljajo informacije za vplivanje na percepcijo javnosti.



# SEZNACIONALISTIČNI NASLOVI

Naslovi nas pogosto šokirajo in spodbudijo k branju. Ste že videli naslov, kot je "Ne boste verjeli, kaj se je zgodilo? Takšni naslovi so ustvarjeni, da pritegnejo vašo pozornost in klik.

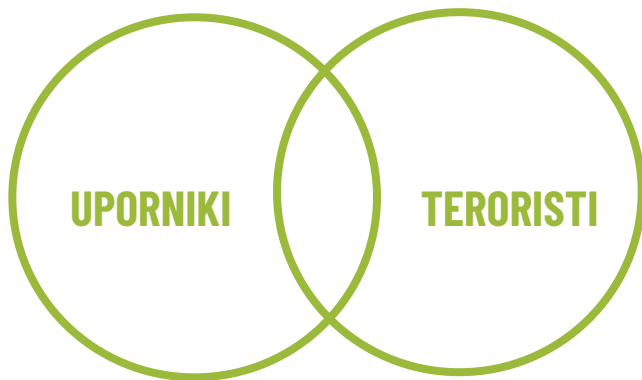
**Kar je Dončić povedal Hrvatom, je izzvalo bučno reakcijo**

AVTOR Ž. J. 6. SEPTEMBER 2024, OB 9:16

👍 Like 141K

# PRISTRANSKOST IN STEREOTIPI

Mediji lahko dajejo prednost eni strani zgodbe in ustvarjajo stereotipe. Pomislimo, ali bi zgodbo lahko predstavili tudi drugače.



# MOČ SLIK

**Slike hitro sprožijo čustva,  
zato jim pogosto verjamemo.  
A slike ne povedo vedno  
celotne zgodbe. Vprašajmo se,  
ali je slika resnična in kaj nam  
želi pokazati.**



# ALGORITMI IN INFORMACIJSKI MEHURČKI

**Algoritmi nam prikazujejo vsebine glede na to, kaj smo že všečkali ali gledali. Tako ostajamo v informacijskem mehurčku in vidimo le vsebine, ki potrjujejo naša prepričanja. Pomislimo, ali bi lahko pogledali tudi kaj drugačnega, da bolje razumemo celotno sliko.**







# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE

**Klikolovka:** Igralec/igralka, ki uporabi Klikolovko, lahko zamenja svoje karte z izbranimi kartami drugega igralca/igralka



# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE

**Preverjevalci dejstev:** Igralec/igralka lahko skupaj s to karto odloži vse karte ene izbrane barve.



# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE

**Trol:** Igralec/igralka vzame vse karte nasprotnikov/nasprotnic, jih premeša in razdeli nazaj med nasprotnike/nasprotnice. Karte deli v smeri urinega kazalca, dokler jih ne zmanjka. Začne z igralcem/igralko, ki sedi na njegovi/njeni levi.

+3

**Robot za  
analizo  
fotografij**



# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE

**Robot za preverjanje fotografij:** Vsi igralci/igralke s “fotografijo” na kartah (razen igralca/igralke, ki uporabi to karto) vzamejo po 3 nove karte.



# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE



**Novinarka in Novinar:** Karta obrne smer igre.



# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE



**Vplivnica in Vplivnež:** Naslednji/naslednja igralec/igralka mora vzeti 2 karti s kupa.



# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE

**Informacijski mehurček:** Naslednji/naslednja igralec/igralka mora vzeti 4 karti s kupa.

# IGRAMO FULFEJK - AKCIJSKE KARTE

- **Klikolovka:** Igralec/igralka, ki uporabi Klikolovko, lahko zamenja svoje karte z izbranimi kartami drugega igralca/igralka;
- **Preverjevalci dejstev:** Igralec/igralka lahko skupaj s to karto odloži vse karte ene izbrane barve.
- **Trol:** Igralec/igralka vzame vse karte nasprotnikov/nasprotnic, jih premeša in razdeli nazaj med nasprotnike/nasprotnice. Karte deli v smeri urinega kazalca, dokler jih ne zmanjka. Začne z igralcem/igralko, ki sedi na njegovi/njeni levi.
- **Robot za analizo fotografij:** Vsi igralci/igralka s “fotografijo” na kartah (razen igralca/igralka, ki uporabi to karto) vzamejo po 3 nove karte.
- **Vplivnica in Vplivnež:** Naslednji/naslednja igralec/igralka mora vzeti 2 karti s kupa.
- **Novinarka in Novinar:** Karta obrne smer igre.
- **Informacijski mehurček:** Naslednji/naslednja igralec/igralka mora vzeti 4 karti s kupa.



# KAJ SMO OPAZILI?

- **Ste morda med igro opazili kaj zanimivega ali nenavadnega na karticah?**
- **Ali morda veste, zakaj so na vsaki od igralnih kartic navedeni avtorji, viri in ocene senzacionalnosti in resničnosti?**



# DELO V SKUPINAH

# KRITIČNO MIŠLJENJE - KLJUČ DO PREPOZNAVANJA DEZINFORMACIJ

1. Kdo je avtor?
2. Zakaj je to objavil?
3. Kje je bila informacija objavljena?
4. Kakšen je namen avtorja?
5. Kaj želi avtor z besedilom, objavo doseči?

# EVALVACIJA DELAVNICE





**pina**

**oštro**

OSREDNJA  
KNJIŽNICA  
SREČKA VILHARJA KOPER



BIBLIOTECA  
CENTRALE  
SREČKO VILHAR CAPODISTRIA



REPUBLIKA SLOVENIJA  
**MINISTRSTVO ZA KULTURO**

Projekt Razkrivamo dezinformacije – Krepitev sposobnosti otrok za prepoznavanje dezinformacij, sofinancira Ministrstvo za kulturo.