

## Podporni material za aktivnosti učnega načrta MIL-a

Ti viri so del učnega načrta za MIL in dopolnjujejo učni priročnik. Učitelji jih lahko uporabijo za razširitev vsebine temeljnega znanja in med aktivnostmi MILAB, ki jim omogočajo, da nadalje raziskujejo, kako vključili MIL v učilnico.

Podporni materiali (slovar in viri) s strani Savoir\*Devenir in IREX Europe o medijski in informacijski pismernosti so licencirani pod "Creative Commons Attribution – Non-Commercial –Share Alike International License".



Avtorji: Divina Frau-Meigs, Irma Velez, Pascale Garreau (Savoir\*Devenir)



Koordinator: Victoria Stephens (IREX Europe)

### Vsebina:

1. Viri in drugi materiali
2. Uporabne povezave za pedagoško delo
3. Slovar

## 1. Viri in drugi materiali

	<p>Journalism, “Fake News” and Disinformation: A Handbook for Journalism Education and Training</p> <p>C. Ireton and J. Posetti (eds), UNESCO (2018)</p> <p><a href="https://en.unesco.org/fightfakenews">https://en.unesco.org/fightfakenews</a></p>
	<p>Media and Information literacy: policy and strategy guidelines</p> <p>A. Grizzle, Moore, P, Dezuanni, M, Asthana, S. Wilson, C., Banda, B, Onumah, UNESCO (2011)</p> <p><a href="https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606?posInSet=9&amp;queryId=4553e6fd-aa83-44f9-b768-d36a57e74d83">https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606?posInSet=9&amp;queryId=4553e6fd-aa83-44f9-b768-d36a57e74d83</a></p>
	<p>Media education: a kit for teachers, students, parents and professionals</p> <p>D. Frau-Meigs (ed), UNESCO (2006)</p> <p><a href="http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-education-a-kit-for-teachers-students-parents-and-professionals/">http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-education-a-kit-for-teachers-students-parents-and-professionals/</a></p>
	<p>Action: guidelines for prevention of violent extremism</p> <p>Nash, C. Nesterova, Y., Primrose, K., Chan, W A., Rios, R, Velásquez Flores, M J, Zowmi, A, Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development, UNESCO(2018)</p> <p><a href="https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000263828">https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000263828</a></p>
	<p>Media and information literacy curriculum for teachers</p> <p>C. Wilson, UNESCO (2011)</p> <p><a href="https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971">https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971</a></p>
	<p>Internet Literacy Handbook</p> <p>J. Richardson, E. Milovidov and M. Schmalzried, Council of Europe (2017)</p> <p><a href="https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html">https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html</a></p>
	<p>Media and information literacy: A practical guidebook for trainers</p> <p>S. Braesel and T. Karg, DW Akademie (2018)</p> <p><a href="http://www.dw.com/downloads/42424317/dw-akademielguidebook2018.pdf">www.dw.com/downloads/42424317/dw-akademielguidebook2018.pdf</a></p>
	<p>Digital citizenship education handbook</p> <p>J. Richardson and E. Milovidov, Council of Europe (2019)</p> <p><a href="https://book.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/7852-">https://book.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/7852-</a></p>

	<a href="http://digital-citizenship-education-handbook.html">digital-citizenship-education-handbook.html</a>
	<p>Youth and violent extremism on line</p> <p>S. Alava, D. Frau-Meigs and G. Hassan, UNESCO (2017)</p> <p><a href="https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260382?posInSet=25&amp;queryId=5aca6c25-da7f-4a7d-bca1-95e5aa9bedc5">https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260382?posInSet=25&amp;queryId=5aca6c25-da7f-4a7d-bca1-95e5aa9bedc5</a></p>
	<p>Yalla EMI: Un guide d'Education aux Médias et à l'information</p> <p>B. Blondeau and D. Frau-Meigs (2018)</p> <p>Dostopno v francoščini in arabščini</p> <p><a href="http://savoirdevenir.net/wp-content/uploads/2016/07/GuideYalla-FR.pdf">http://savoirdevenir.net/wp-content/uploads/2016/07/GuideYalla-FR.pdf</a></p>

## 2. Uporabne povezave za pedagoško delo

- ❖ <https://www.animaker.com> za ustvarjanje video animacij
- ❖ <https://vizzlo.com/create/timeline> za ustvarjanje časovnic
- ❖ <https://infogram.com/examples/maps> za ustvarjanje interaktivnih zemljevidov
- ❖ <https://www.powtoon.com> za ustvarjanje video animacij
- ❖ <http://www.thinglink.com/> za ustvarjanje animiranih fotografij
- ❖ <https://my.beekast.com> za ustvarjanje spletnih vprašalnikov in drugih vsebin
- ❖ <https://padlet.com/> za ustvarjanje digitalne oglasne deske za objave
- ❖ <https://www.genial.ly/fr> za ustvarjanje animiranih vsebin

NB: glej druge vire v deljenem dokumentu (v drugih jezikih kot v angleščini)

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/10wxqYEe9O8GiSKo8kTjv8uQqpkOeHJp5\\_k0ytBcZsdU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/10wxqYEe9O8GiSKo8kTjv8uQqpkOeHJp5_k0ytBcZsdU/edit?usp=sharing)

### 3. Slovar

*Ta slovar se nanaša na ključne besede, vrednote in kompetence, ki jih uporablja učni načrt MIL (zapisane so z odebeljenim tiskom).*

**ALGORITEM:** niz navodil za izvedbo naloge. Spletni iskalniki, družbeni mediji, glasovni pomočniki – vse deluje preko algoritmov. Zbirajo podatke in jih uporabljajo za spreminjanje svojih vzorcev vedenja skozi čas ter ustvarjanje lastnih novih podatkov (strojno učenje). Zanašajo se na umetno inteligenco. Glej tudi: umetna inteligenca, masovni podatki, podatki.

**APLIKACIJA:** Prvotno interaktivni program, do katerega dostopate prek spletnega brskalnika, sedaj pa vedno pogosteje uporabljene na mobilnih telefonih. So programska oprema za končne uporabnike, ki ima lahko različne funkcije: od tega, da uporabnikom omogoča opravljanje vsakodnevnih opravil (koledar, e-pošta), do zabave (potovanja, igre, družbena omrežja) ter zbiranje informacij (novice, zemljevidi). Glej tudi: pogoje storitev (TOS).

**UMETNA INTELIGENCA:** opravljanje nalog s strani računalniških sistemov, ki po navadi zahtevajo človeško inteligenco – na primer vizualno zaznavanje, prepoznavanje govora, prevajanje itd. uporabniki običajno sodelujejo z umetno inteligenco preko govornih ali pisnih vprašanj, na katera sistem ustrezno odgovori. Tehnologijo umetne inteligence najdemo tudi v igrah, robotiki, vozniških pomočnikih in v vseh sistemih, ki potrebujejo dostop do ogromne količine podatkov, da olajšajo odločitve. Za MIL je spremljanje razvoja AI pomembno, saj odpira vprašanje uporabe osebnih/zasebnih podatkov in vprašanj državljanstva, povezanih z zasebnostjo, dostojanstvom, blaginjo, politiko in javnim prostorom. Glej tudi: algoritem, masovni podatki, podatki.

**MASOVNI PODATKI:** nanašajo se na ogromno količino kodiranih informacij, ki jih analiziramo z algoritmi, da bi razkrili vzorce, trende in povezave. Obravnavajo jih lahko z različnimi statističnimi analizami, s katerimi lahko profilirajo ljudi, napovedujejo vedenje, preučujejo analitiko itd. Pogosto jih kategorizirajo s prostornino, raznolikostjo, hitrostjo, verodostojnostjo in vrednostjo. V kontekstu MIL-a se na tem področju pojavljajo izzivi pri izmenjavi podatkov, zavedanju potrošnikov in zasebnosti. Glej tudi: zavedanje potrošnikov, podatki, zasebnost.

**DRŽAVLJANSTVO:** je kompetenca, ki posameznikom omogoča aktivnost, pozitivno in odgovorno vključevanje v spletne in druge skupnosti (lokalne, državne, globalne). Ker so digitalne tehnologije spreminjajoče se, vključuje naša prisotnost različne aktivnosti: poraba, skupna raba, igranje, učenje, iskanje, delo. Digitalni obiskovalci, ki so kompetentni na področju MIL-a, se lahko odzovejo na digitalne izzive in sodelujejo v soustvarjanju spoštovanja in upoštevanja človekovih pravic in medkulturnih razlik. Glej tudi: človekove pravice.

**KOGNITIVNE PRISTRANSKOST:** težave v zvezi z obdelavo informacij in kako posamezniki dojemajo informacije. Pojavijo se, ko si posamezniki ustvarijo svojo subjektivno resničnost in odstopajo od racionalne presoje. Lahko izkrivlja resničnost in vodi do napačnih odločitev in nelogičnih razlag. Najpogostejše pristranskosti so pristranskost potrditve (težnja po razlagi novih dokazov kot potrditev obstoječih prepričanj ali teorij), pristranskost avtoritete (težnja po pripisovanju večje teže mnenju avtoritete), pristranskost nenehnega vpliva (tendenco verjeti prej naučeni napačni informaciji, tudi, ko si razjasnimo resnico). Na področju MIL-a se povezuje z vprašanji javnega mnenja, stereotipi, mejami svobode in izražanja. Glej tudi: kritično razmišljanje, lažne novice.

**SKUPNOSTI:** virtualne skupnosti vrednotijo izmenjave o znanju in informacijah kot valuti za druženje in učenje. Za njih so značilne šibke vezi, dejstvo, da lahko znanci vseh vrst (vključno s tujci) prispevajo informacije preko spletnih omrežij. S časom lahko članstvo, vpliv in skupni

čustveni pogovori ustvarijo občutek pripadnosti v skupinah na spletu. Glej tudi: informirano soglasje, deljeno soglasje.

**OZAVEŠČANJE POTROŠNIKOV:** je kompetenca, ki uporabnikom omogoča, da razumejo družbene medije in druge virtualne prostore kot okoljem, kjer digitalni državljani uporabljajo spletne izdelke in storitve. Razumevanje posledic komercialne resničnosti spletnih prostorov je ena od kompetenc, ki jih posamezniki potrebujejo, da ohranijo svojo avtonomijo kot digitalni državljani in zaščitijo svojo spletno zasebnost. V kontekstu MIL-a to pomeni vprašanja, povezana s kršitvijo pravic drugih ter razumevanjem razsežnosti pogojev opravljenih storitev. Glej tudi: pogoje storitve.

**PIŠKOTKI:** manjša datoteka, ki je shranjena v uporabnikovem računalniku, zasnovana za shranjevanje skromne količine podatkov, značilnih za določenega uporabnika, za upravljanje spletnega mesta. Vsakič, ko uporabnik znova dostopa do spletnega mesta, se piškotek vrne strežniku, na katerem je spletno mesto shranjeno. Piškotek za sledenje je lahko vdolan z oglaševalskim materialom s strani tretje osebe in se lahko uporablja za poročanje o zgodovini brskanja uporabnika in olajša pojavnost ciljanih in prilagojenih oglasov. V kontekstu MIL-a lahko piškotke razumemo kot poseg v zasebnost, saj omogočajo profiliranje brez uporabnikovega vedenja. Za izogibanje propagandi in neetičnim komercialnim praksam potrebujejo uporabniki kritično razmišljanje. Glej tudi: podatki, zasebnost.

**KRITIČNO MIŠLJENJE:** objektivna analiza in ocena vprašanja z namenom oblikovanja presoje. Uporaba MIL-a uporabnikom omogoča obvladovanje kod digitalnih medijev in samorefleksijo glede njihove navigacije in sodelovanja na spletu. Vključene kognitivne spretnosti se nanašajo na iskanje in potrjevanje informacij ter čustveno razumevanje zapletenih komunikacijskih situacij. Glej tudi: preverjanje dejstev.

**MEDKULTURNA KOMUNIKACIJA:** kompetenca, ki državljanom in uporabnikom omogoča, da čutijo empatijo do drugih. Na spletu se te spretnosti povečujejo zaradi pomanjkanja vizualnih in zvočnih navodil. Vključujejo strpnost do dvoumnosti, zanimanje za drugačnost ter večšine spletne navigacije in mreženja ter zavedanja geopolitike izmenjave preko spleta.

**SPLETNO NASILJE:** škodljiva oblika nadlegovanja z uporabo elektronskih orodij ali storitev. Vključuje lahko objavljanje groženj, govoric, spolnih pripomb, kibernetškega zalezovanja in sovražnega govora. Posledice so lahko škodljive za žrtve (vključno s strahom, jezo, depresijo in nizko samopodobo). V kontekstu MIL-a se nanaša na motnje informiranja, spletno škodljivo vsebino in vedenje ter na tveganje za svobodo izražanja in počutje. Glej tudi: e-ugled, identiteta, počutje.

**SPLETNA VARNOST:** se ukvarja z zaščito računalnikov pred krajo in /ali škodo na njihovi strojni ali programski opremi ter vsebini. Vključuje tudi prekinitve storitev namerno ali naključno (na primer piratstvo). MIL obravnava lažno pošiljanje in viruse kot varnostne grožnje, ki lahko oškodujejo uporabnike pri nadzoru nad njihovo strojno opremo ali podatki. Glej tudi: zasebnost, varnost.

**PODATKI:** se nanašajo na kodirane informacije, ki imajo različne oblike (besedilo, slike, zvok, interakcije, dogodki, transakcije). Uporabljajo se lahko kot osnovni opisniki realnega življenja osebe, digitalno preoblikovani. Občutljivi osebni podatki lahko vključujejo posameznikovo ime, številko zavarovanja, datum in kraj rojstva, biometrične zapise. V kontekstu MIL-a so kontroverze povezane z uporabo tretjih oseb v komercialne (zbiranje in prodaja podatkov) ali kriminalne (kraja podatkov) namene. To lahko privede do kršitev varnosti in zasebnosti. Glej tudi: masovni podatki, zasebnost.

**PODATKOVNO RUDARJENJE:** se nanaša na metode izračuna za raziskovanje baz podatkov, da bi odkrili vzorce, profile, trende in povezave, da bi zagotovili elemente informacij za sprejemanje odločitev, kot je na primer predvidevanje trženja. Deluje na podlagi algoritmov in statistik za pridobivanje informacij iz masovnih podatkov. Glej tudi: umetna inteligenca, podatki, masovni podatki.

**DEEPPFAKE:** beseda »deepfake« je kombinacija besed »globoko učenje« (vrsta strojnega učenja) in »ponarejanje«. Nanaša se na nekakšne lažne novice, ki jih poganja umetna inteligenca in lahko ustvarijo popolnoma spremenjeno vsebino na zvoku in videu. Umetna inteligenca se v tem kontekstu uporablja za prekrivanje ali kombiniranje različnih slik in videov. Npr. leta 2018 se je pojavil video, ki prikazuje, da predsednik Obama govori o lažnih novicah, video je bil izjemno realističen, a dejansko popolnoma računalniško ustvarjen z glasom igralca Jordana Peele-ja. Deepfakes so uporabili za spreminjanje video vsebine znanega politika, zaradi česar lahko posameznika to postavi v neprijeten položaj. Glej tudi: ponarejene novice, informacijske motnje.

**DEMOKRATIČNA DRUŽBA:** družba, v kateri se spoštuje človekove pravice v digitalnem/realnem svetu; družba, ki spodbuja aktivno državljanstvo in udejstvovanje. V kontekstu MIL-a se nanaša na nekatere posebne vrednote človekovih pravic, kot so zasebnost, svoboda izražanja, dostojanstvo, varnost, izobraževanje in udeležba.

**DIGITALNA VRZEL:** se nanaša na različne vrzeli pri dostopu do tehnologije in njihovi uporabi, kot so ekonomske, kulturne, starostne in socialne razlike znotraj držav. To lahko privede do neenakosti med posamezniki in med državami. Vprašanja, ki se nanašajo na področje MIL, so vezana na vključenost in socialno pravičnost, obenem pa tudi na učenje in znanje. Posledica tega je dvotirno državljanstvo, ki ima trajen vpliv na udeležbo in blaginjo v demokraciji. Povezano je z digitalno vrzeljo v kompetencah. Glej tudi: demokratična družba, dobro počutje.

**DIGITALNO PRIPOVEDOVANJE:** je zmožnost tvorjenja dolgih in kratkih pripovednih oblik z uporabo medijskih jezikov – uporaba različnih medijskih formatov, simbolov, kod, konvencij in načel oblikovanja za ustvarjanje prepoznavnih pripovednih struktur, ki sporočajo ciljni javnosti. V kontekstu MIL-a se lahko digitalno pripovedovanje uporablja kot pedagoško orodje za spodbujanje ustvarjalnosti in izmenjavo izkušenj med udeleženci. Glej tudi: dolge pripovedne oblike, kratke pripovedne oblike.

**DIGITALNI ODTIS:** je edinstven nabor sledljivih digitalnih dejavnosti za uporabnike na internetu (npr. ogledi spletnih strani, komentarji, plačila). Spadajo v dve kategoriji: pasivno/aktivno ter neprostoVOLjno/prostoVOLjno. Prva obravnava podatke, zbrane brez vednosti državljanov; drugi se ukvarja s podatki, ki jih prostoVOLjno objavljajo za skupno rabo in interakcijo v spletu z drugimi. Za MIL to odpira vprašanja zasebnosti, sledljivosti in varnosti. Glej tudi: zasebnost, varnost.

**DIGITALNA IDENTITETA:** prvotno marketinško orodje (za osebno trženje blagovne znamke); informacije, ki so na voljo na spletu o osebi, organizaciji ali napravi, ki predstavlja subjekt iz resničnega življenja. Omogoča postopek preverjanja pristnosti uporabnika, ki deluje na spletu. Omogoča avtomatiziran dostop do drugih računalnikov in olajša posredovanje interakcije. V kontekstu MIL-a so vprašanja povezana z upravljanjem e-prisotnosti in spletnimi aktivnostmi, da bi zagotovili dobro počutje. Glej tudi: piškotki, podatki, e-prisotnost.

**E-PRISOTNOST:** je zmožnost nadzora digitalne identitete. Vključuje znanje o optimizaciji iskalnikov, e-ugleda, uporabe družbenih medijev itd. Razširila se je tudi na osebne in medosebne lastnosti, ki vodijo digitalno komunikacijo. Zahteva socialne in kognitivne kompetence, ki jih podpira MIL. Glej tudi: digitalna identiteta, e-ugled, sodelovanje.

**E-SLOVES:** je zaznavanje internetnih uporabnikov, blagovnih znamk ali podjetij. Je strategija vplivanja na trženje, za namene pridobivanja všečkov, priporočil in povečanja uvrstitve spletnega mesta sli storitev podjetja na spletu. Pogosto je povezan z načini zaslužka od vsebine na spletu (npr. blogerji). V kontekstu MIL-a je povezan s tveganjem manipulacije osebe ali blagovne znamke; povezan je tudi z monetizacijo spletne prisotnosti (oglaševanje, kliki...). Glej tudi: piškotki, podatki, digitalna identiteta, e-prisotnost, vplivnež.

**PREVERJANJE DEJSTEV:** strategija, ki jo novinarji, uporabniki uporabljajo za razkritje ponarejenih novic. Vključuje uporabo človeških virov in digitalnih orodij za preverjanje zanesljivosti in resničnosti informacij. Glej tudi: ponarejene novice.



**PONAREJENA NOVICA:** je vrsta namerne dezinformacije, katere namen je zavajanje spletnih uporabnikov. Razširjena je prek tradicionalnih in spletnih medijev. Njen cilj je komercialna, finančna ali politična škoda ciljanemu subjektu ali osebi. V spletu se uporablja tudi za povečanje zaslužka (s kliki in prihodki od oglaševanja). V kontekstu MIL-a se pojavljajo vprašanja, ki se vežejo na kakovost informacij, manipulacijo z javnim mnenjem, vdori v javne prostore, celovitost volitev. Potrebna je kompetenca kritičnega mišljenja, preverjanja dejstev in virov. Glej tudi: kritično mišljenje, preverjanje dejstev.

**SVOBODA IZRAŽANJA:** je ena od človekovih pravic, ki zagotavlja, da lahko vsak posameznik izrazi in objavi svoje mnenje. Poleg tega zakoni o svobodi obveščanja zagotavljajo, da imajo posamezniki dostop do informacij o sebi in vladi, če je to potrebno. Zanaša se na zaupanje vredne medije in podatke v demokratičnih družbah. V kontekstu MIL-a je ta tematika pomembna pri objavi in spletnem udejstvovanju. Glej tudi: demokratična družba, lažne novice, preverjanje dejstev.

**GDPR:** »The General Data Protection Regulation« ali Zakon o varstvu osebnih podatkov se je v vsej Evropski uniji implementiral leta 2018, pri čemer so v vsaki državi pristojni organi za varstvo podatkov prevzeli izvedbo. Posameznikom omogoča večji nadzor nad svojimi podatki in zasebnostjo ter jim omogoča spremljanje njihove e-prisotnosti. Glej tudi: e-prisotnost, podatki, rudarjenje podatkov, zasebnost.

**VDIRANJE (v računalnik):** vdor v računalniški sistem ali omrežje zaradi slabosti sistema oziroma kršenjem zaščite. Motivirajo ga različni razlogi – protest, dobiček, igra, vohunjenje, zbiranje obveščevalnih podatkov. V kontekstu MIL-a so izzivi v zaupanju in nevarnostih kršitve zasebnosti podatkov. Glej tudi: podatke, zasebnost, varnost, dobro počutje.

**SOVRAŽNI GOVOR:** je izjava, namenjena poniževanju druge osebe, zlasti z uporabo surovega in sramotilnega jezika na podlagi rase, narodnosti, vere, spola ali omejitev. V Evropi je povezana s posebno zakonodajo, ki ustvarja razprave v okviru svobode izražanja. V kontekstu MIL se nanaša na načine uporabe medijev, ki ustvarjajo nasprotna stališča ter pospešujejo medkulturno komunikacijo. Glej tudi: medkulturna komunikacija, demokratična družba, svoboda izražanja, udeležba.

**ČLOVEKOVE PRAVICE:** sklop moralnih načel, ki organizirajo človekovo vedenje v demokratičnih družbah (splošna deklaracija človekovih pravic 1948). Predstavljajo jih kot neodtujljive in temeljne pravice, ki služijo človekovemu dostojanstvu. So egalitarne in veljajo povsod, tudi na spletu. MIL poudarja predvsem nekatera načela, kot so svoboda izražanja, zasebnost, udeležba, dostojanstvo in izobrazba.

**»INFLUENCER« (vplivnež):** uporabnik družbenih medijev, ki si je pridobil veliko število sledilcev ter objavlja določeno vsebino, katera ima velik domet in vpliv. Glej tudi: sodelovanje, deljeno soglasje, občinstvo, skupnosti.

**INFORMACIJSKO SOGLASJE:** se nanaša na implicitno soglasje, ki so ga zgodovinski množični mediji vzpostavili s svojimi bralci in gledalci, na primer dnevne novice. Soglasje ima štiri glavne korake: strokovnjaki (novinarji, znanstveniki) težavo opredelijo, jo analizirajo, pokličejo druge strokovnjake ter predlagajo rešitve. V MIL-u je pomemben element, ki služi razlagi vloge kakovostnih informacij v demokratičnih družbah; opozarja na nevarnosti lažnih novic ter drugih informacijskih motenj, saj lahko manipulirajo s soglasjem in povzročijo nezaupanje v medijske institucije. Glej tudi: deljeno/obveščeno soglasje, demokratična družba, svoboda izražanja, tovarna informacij, informacijske motnje.

**TOVARNA INFORMACIJ:** se nanaša na idejo, da je informacija konstrukt, s prepoznavnimi institucijami, vsebinami, reprezentacijami, žanri, vzorci in medijskimi jeziki za predvideno občinstvo ali skupnost. Tradicionalno je povezan z informacijsko pogodbo/soglasjem in različnimi koraki. V MIL-u je pomembno prepoznati različna vprašanja, povezana s tovarno informacij (lastništvo medijev,



stereotipi, manipuliranjem...), ki pomagajo pri uveljavitvi kritičnega mišljenja ter samorefleksije. Glej tudi: informacijska pogodba/soglasje, informacijske motnje.

**INFORMACIJSKE MOTNJE:** se nanaša na govorice, propagando, tehnike prepričevanja, objave škandalov, lažnih novic. Na družbenih medijih lahko algoritmi, kliki, troli, boti in druge naprave oglašujejo lažne podatke, hkrati pa uporabnikom dajejo občutek, da dobivajo kakovostne informacije. To lahko privede do številnih motenj, od katerih so nekatere nezakonite (na primer sovražni govor ali pozivi k terorizmu in rasizmu, druge pa so del sive cone škodljivih vsebin in vedenja (lažne novice, govorice, spletno nasilje...). V MIL so del kategorij tveganja, ki se analizirajo in obravnavajo z namenom in spodbujanjem dobrega spletnega počutja. Glej tudi: tovarna informacij, lažne novice.

**DOLGE PRIPOVEDNE OBLIKE:** je dolga pripovedna oblika, običajno v pisni prozi, ki opisuje resnične ali izmišljene like, dogodke, po navadi v kronološkem zaporedju. Lahko je tudi nelinearna pripoved, katere zaplet ne ustreza pričakovani kronologiji ali vzročnosti. V medijih lahko takšne pripovedi prihajajo v različnih oblikah: knjige, dokumentarni članki, stripi, filmi, video igra, glasba in druge avdiovizualne umetnosti. Glej tudi: digitalno pripovedovanje zgodb, kratke pripovedne oblike.

**MNOŽIČNI MEDIJI:** se nanašajo na različne medijske formate in storitve, ki se uporabljajo za sporočanje širši javnosti in doseganje večjega občinstva. Množični mediji so prešli v digitalni svet, vendar ohranjajo nekatere izvirne značilnosti, kot so linearnost, uredniška izbira itd. Glej tudi: družbeni mediji, informacijska pogodba/soglasje.

»MEMI«: so slike, videoposnetki ali besedila, ki se kopirajo in širijo po spletu. Pogosto si želijo biti smešni in so praktično samo določene spremembe znotraj obstoječe slike. Lahko jih delite na družbenih omrežjih, e-pošti, skupnostih za razprave, oglasnih deskah in slikovnih bankah. Priljubljeni so v mladinski kulturi in se uporabljajo tudi za lažne novice. Glej tudi: lažne novice, informacijske motnje, družbeni mediji.

**PROSTO DOSTOPNI MATERIALI:** so javno dostopne specifikacije, ki posamezniku ali skupnosti omogočajo uporabo programske opreme na nelastniški način. Prosto jih je mogoče sprejeti, izvajati, celo razširiti in izboljšati. Tipičen primer sta platforma Moodle ali UNIX standard za TCO / IP protokole. Creative commons je stran, ki je bila ustvarjena z namenom demokratizacija znanja in učenja na spletu. Glej tudi: demokratična družba, udeležba.

**UDELEŽBA:** je kompetenca, ki uporabnikom omogoča, da obvladajo zdravo interakcijo z drugimi preko spleta (wikiji, blogi, igre, družbeni mediji). Vključuje vrednote in odnos do aktivnega sodelovanja in prispevka. V kontekstu MIL-a predstavlja pojem, povezan s samoizražanjem, krepitvijo skupnosti, aktivno državljanstvo, skrb za blaginjo. Glej tudi: digitalna identiteta, e-prisotnost, družbeni mediji.

»PHISHING«: združuje besedi »lomljenje« in »ribarjenje«. Gre za ustvarjanje podobe vabe na spletu, da pritegne žrtev. Gre za poskus piratov in hekerjev, da pridobijo osebne podatke (občutljive osebne podatke), tako da prikrijejo svoj namen in se prikažejo kot zaupanja vredna stranka. Pogosto uporabljajo viruse in podatke vnaprej koristijo za nezakonite namene. Glej tudi: kibernetična varnost, podatki, zaščita.

**ZASEBNOST:** je pravica do nadzora nad svojimi podatki (dostop, preverjanje, popravljanje...). Običajno ga kršijo podjetja, ko uporabljajo osebne podatke v komercialne namene, vključno z deljenjem podatkov tretjim osebam. Za MIL se izzivi nanašajo na razkritje in tveganje za dobro počutje, kibernetično nasilje, e-prisotnost in komercialno profiliranje. Glej tudi: GDPR, pridobivanje podatkov, e-prisotnost, lažno predstavljanje.

**PROFILIRANJE:** je postopek preučevanja podatkov, ki so na voljo v obstoječi bazi podatkov in uporabe statistike za zagotavljanje meritev ali napovedi o ljudeh in drugih spletnih dejavnostih. Za

MIL so izzivi ozaveščenosti o digitalnem odtisu ter možnost zlorabe, ki krši zasebnost. Glej tudi: masovno podatki, podatki, digitalni odtis, GDPR, zasebnost.

**ZAŠČITA:** je pravica do spletnega varstva podatkov zajeta v GDPR. Obravnava odgovornost za posameznike ter javna in zasebna podjetja za varovanje digitalnih dejavnosti z zagotavljanjem, da podatki ne bodo ukradeni ali uporabljeni s strani tretjih oseb brez privolitve uporabnika. Glej tudi: zasebnost, profiliranje, GDPR.

**JAVNO MNENJE:** mnenje, ki upravičuje uporabo množičnih medijev in njihov odnos do demokratične družbe, saj je potrebno državljanse obvestiti, da lahko sprejemajo odločitve. Odvisno je vsebine medijev v svetu, vedno bolj pa temelji tudi na družbenih medijih. Zahteva element zaupanja v soglasje (informacijsko in deljeno). Glej tudi: množični mediji, družbeni mediji, informacijsko soglasje/pogodba.

**ROBOT ALI BOT:** internetni robot je programska aplikacija ali inteligentni agent, ki izvaja samodejne naloge na internetu, kot je spletno iskanje za analizo datotek s spletnih strežnikov. Klepetalni roboti se uporabljajo za pogovor z uporabniki, socialni boti pa so v družbenih omrežjih namenjeni za ustvarjanje sporočil. Za MIL se vprašanja nanašajo na etične izzive, povezane s povečano avtonomijo robotov, njihovim nadomeščanjem človeških funkcij. Glej tudi: umetna inteligenca, rudarjenje podatkov.

**ISKALNIK:** programski sistem, zasnovan za iskanje informacij po spletu in pridobivanje uporabnikov. Iskalniki vse pogosteje izvajajo druge storitve za uporabnike in uporabljajo podatkovno rudarjenje s posebnimi algoritmi, kjer sočasno poteka profiliranje. Za Mil so glavna vprašanja vezana na manipulacijo funkcij iskanja iz političnih, trgovskih in drugih razlogov. Glej tudi: podatki, digitalni odtis, digitalna identiteta, lažne novice, zasebnost.

**DELJENO SOGLASJE:** se sklicuje na implicitno pogodbo, ki so jo družbeni mediji sklenili s svojim uporabnikom. Pogodba ima štiri glavne dele/korake: vsak povezan posameznik identificira problem, ustvari željo po spremembi, zbira izkušnje in mnenja drugih uporabnikov in si prizadeva za utemeljeno preoblikovanje rešitve. V MIL je pomemben element pri razlagi vloge mnenj, komentarjev, pogovorov ter kratkih pripovednih obrazcev v demokratičnih družbah ter opozarja na nevarnosti ponarejenih novic in drugih motenj obveščanja, saj lahko s pogodbo manipulirajo ali zajamejo stranke, kar povzroči nezaupanje v storitve družbenih medijev. Glej tudi: informacijsko pogodba/soglasje, demokratična družba, informacijske motnje, vplivneži.

**KRATKA PRIPOVEDNA OBLIKA:** zgodbe, ki opisujejo resnične ali izmišljene dogodke. Na družbenih medijih je lahko v obliki komentarjev, všečkov, objav, twitov ali video zgodb, kot jih uporablja Snapchat ali Instagram. Glej tudi: digitalno pripovedovanje zgodb, dolge pripovedne oblike.

**SOCIALNO ZAGOVORNIŠTVO:** obravnava socialno pravičnost, povezano z vrednotami, ki jih ima demokratična družba, zlasti v zvezi s človekovimi pravicami. Teme, ki jih zajema: državljanske pravice, krepitev skupnosti, ozaveščanje o potrošnji, kršitve človekovih pravic. Njegov cilj je socialna vključenost, družbene spremembe in blaginja. V MIL-u se aplicira v kompetence za angažiranje in krepitev vloge za sodelovanje v spletu in realnem svetu. Glej tudi: demokratična družba, človekove pravice.

**DRUŽBENI MEDIJI:** se nanašajo na vrsto aplikacij, spletnih storitev, ki olajšajo socialno interakcijo na podlagi pogodbe o skupni rabi. Gradijo se na spletnih skupnostih in občinstvu, ki povezujejo in delijo interese in dejavnosti. Uporabniki morajo imeti ustvarjene profile in nalagati vsebino. Številna spletna mesta v družbenih medijih so odprta samo za osebe, starejše od 13-16 let. Glej tudi: digitalni odtis, e-prisotnost, lažne novice.

**STEREOTIPI:** široko razširjena in poenostavljena ideja o osebah ali skupinah. Na spletu se za krepitev identitete in občutka pripadnosti uporabljajo tudi stereotipi. Gradijo na predstavitev in podobah, ki so dolgotrajne in jih je težko izkoreniniti. Vodijo lahko do sovražnega govora ali drugih

oblik diskriminacije. Glej tudi: medkulturno komunikacijo, digitalno pripovedovanje zgodb, sovražni govor.

**POGOJI UPORABE:** pravila, ki jih predlagajo spletna mesta in storitve družbenih medijev, s katerimi se morajo uporabniki strinjati, preden imajo dostop do storitve. Običajno so zgolj izjave o omejitvi odgovornosti, lahko pa vsebujejo druge elemente (intelektualna lastnina za vsebino). Glej tudi: aplikacija, zasebnost, družbeni mediji.

**TROL:** oseba, ki polarizira sporočila v spletu, da bi ustvarila nesoglasje. Cilj je razbiti skupnost s ciljanjem na čustvene odzive, pogosto zaradi zabave, vse bolj pa tudi zaradi političnih razlogov. Glej tudi: spletno nasilje, lažne novice, družbeni mediji.

**VIDEO IGRE:** igre, ki se igrajo z računalniškimi programi. Določene spletne igre igralcem omogočajo aktivno interakcijo s svetom. V MIL lahko video igre sprožijo vprašanja, kot so zasvojenost, dobro počutje, zasebnost in ozaveščenost potrošnikov. Glej tudi: digitalni odtis.

**DOBRO POČUTJE:** je zaželeno zdravje in varnost med obiskom spleta. Lahko daje pozitiven občutek posamezniku in skupini. Spodbuja sodelovanje, družbene odnose, krepitev v demokratičnih družbah. Za MIL se pojavljajo vprašanja vezana na tveganje za dobro počutje (spletno nasilje, troli, kršitev človekovih pravic). Glej tudi: digitalni odtis, e-prisotnost, človekove pravice, socialno zagovornišvo.