



## Ενίσχυση της απασχολησιμότητας των νέων στους κλάδους του πολιτισμού και της δημιουργικότητας

Project Ref: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### Ορισμός της επικύρωσης γνώσεων WP2/A6

Ημερομηνία Έκδοσης: 10/11/2023

Συντάχθηκε από: Karissa Hultgren

Συνεργαζόμενος οργανισμός: DigiCult

*Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτά.*

## Ενίσχυση της απασχολησιμότητας των νέων στους κλάδους του πολιτισμού και της δημιουργικότητας

Erasmus+ Συμπράξεις συνεργασίας στον τομέα της νεολαίας,  
Κωδικός Έργου: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### Ιστορικό αναθεωρήσεων

Έκδοση	Ημερομηνία	Συγγραφέας	Περιγραφή	Ενέργεια	Σελίδες
1.0	26/09/2023	DIGICULT	[Δημιουργία/Εισαγωγή]	[C/I	4
2.0	28/10/2023	DIGICULT	[Δημιουργία/Εισαγωγή/Ενημέρωση]	C/I/U	12
2.1	10/11/2023	DIGICULT	Εισαγωγή/ Ενημέρωση	I/U	12

(\*) Ενέργεια: C = Δημιουργία, I = Εισαγωγή, U = Ενημέρωση, R = Αντικατάσταση, D = Διαγραφή

### Αναφερόμενα έγγραφα

ID	Αναφορά	Συγγραφέας	Τίτλος
1.	KA220-YOU-E5F8B9DD	HESO	ΠΡΟΤΑΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
2.	WP2/A5	EPICURIUS CONSORTIUM	ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

### Εφαρμοστέα έγγραφα

ID	Αναφορά	Συγγραφέας	Τίτλος
1.	WP2/A5	EPICURIUS ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ	ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

## Πίνακας περιεχομένων

1. Εισαγωγή.....	3
2. Επικύρωση γνώσεων στη φυσική αγωγή .....	3
3. Επικύρωση γνώσης στο διαδίκτυο .....	3
4. EPICURIOS Αξιολόγηση Δεξιοτήτων Τροχών-Ενδιαφερόντων.....	4
5. Οδηγίες βαθμολόγησης.....	5
5.1 Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο .....	5
5.1.1 Θεματική Μουσική.....	6
5.1.2 Θέμα 2: Συγγραφή .....	7
5.1.3 Θέμα 3: Χειροτεχνία .....	8
5.1.4 Θέμα 4 Εικαστικές Τέχνες.....	9
5.1.5 Θέμα 5: Ψηφιακές δεξιότητες και τεχνολογίες .....	10
5.1.6 Θέμα 6: Κινηματογράφος & MME.....	11
5.2 Online Βαθμολόγηση Εκπαίδευσης .....	14
5.2.1 Θεματική Μουσική.....	14
5.2.2 Θέμα 2: Συγγραφή .....	15
5.2.3 Θέμα 3: Χειροτεχνία .....	16
5.2.4 Θέμα 4: Εικαστικές Τέχνες.....	16
5.2.5 Θέμα 5: Ψηφιακές δεξιότητες και τεχνολογίες .....	18
5.2.6 Θέμα 6: Κινηματογράφος & MME.....	19

## 1. Εισαγωγή

Το Πλαίσιο Ενίσχυσης Δεξιοτήτων EPICURIOUS αποτελείται από 6 θέματα στους τομείς των Πολιτιστικών Δημιουργικών Βιομηχανιών (CCI). Κάθε θέμα περιέχει ένα εγχειρίδιο δεξιοτήτων που αποτελείται από θεωρία και αξιολόγηση, καθώς και ένα εγχειρίδιο συμβουλών και κόλπων με αξιολογήσεις και προτάσεις για την εφαρμογή εργαστηρίων που θα επιτρέψουν στους νέους χρήστες να επεκτείνουν τις δεξιότητες που απέκτησαν στο CCI.

Στο κείμενο που ακολουθεί, αναλύονται οι μεθοδολογίες αξιολόγησης και απόδοσης της απόκτησης γνώσης σε όσους ακολούθησαν το Πλαίσιο Ενίσχυσης Δεξιοτήτων EPICURIOUS.

Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο μπορεί να εφαρμοστεί στη φυσική αγωγή από εκπαιδευτές νέων. Μπορεί να φιλοξενηθεί διαδικτυακά σε διάφορες πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης αφού έχει αναπτυχθεί ως Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι.

Για το λόγο αυτό, στο Εγχειρίδιο Επιχειρηματικών Δεξιοτήτων μπορεί να βρεθεί διαφορετικό υλικό για την υποστήριξη και των δύο τρόπων κατάρτισης.

Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο είναι η επικύρωση των συμφερόντων εκείνων των εκπαιδευομένων που πρόκειται να συμμετάσχουν στο μάθημα.

## 2. Επικύρωση γνώσεων στη φυσική αγωγή

Κατά τη διάρκεια της φυσικής υλοποίησης, οι εκπαιδευόμενοι θα αξιολογηθούν σχετικά με τις γνώσεις που απέκτησαν σε κάθε θέμα που παρακολούθησαν και θα τους απονεμηθεί πιστοποιητικό από τον εκπαιδευτή / εκπαιδευτή νέων. Οι εκπαιδευτές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα Youth Pass για να αποδίδουν ηλεκτρονικά τα πιστοποιητικά τους. <https://www.youthpass.eu/en/>

Κάτω από κάθε θέμα του εγχειριδίου δεξιοτήτων EPICURIOUS που αναπτύσσεται, υπάρχει η ενότητα αξιολόγησης. Οι εκπαιδευτές και οι εκπαιδευτές νέων πρέπει:

1. Καθοδηγήστε το θέμα στη σωματική άσκηση.
2. Εκτελέστε τα 2 εργαστήρια που υποδεικνύονται.
3. Κάντε μια ενημερωτική συνεδρία μετά το εργαστήριο.
4. Ο μαθητής εκτέλεσε τις ασκήσεις που υποδείχθηκαν.
5. Συλλέξτε τις απαντήσεις των εκπαιδευομένων χρησιμοποιώντας τις ανοιχτές ερωτήσεις και λαμβάνοντας υπόψη τις οδηγίες ή τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σωστού/λάθους.

Το Πιστοποιητικό για την επικύρωση των αποκτηθεισών γνώσεων δίνεται μόλις ο εκπαιδευόμενος φτάσει σε βαθμό 60% σε κάθε διδακτικό θέμα.

## 3. Επικύρωση γνώσης Online

Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο που αναπτύχθηκε θα φιλοξενηθεί στον Τροχό Δεξιοτήτων EPICURIOUS για την παροχή διαδικτυακής εκπαίδευσης με βάση τις προτιμήσεις των χρηστών. Η αξιολόγηση θα πραγματοποιηθεί μέσω κουίζ χρησιμοποιώντας τις ερωτήσεις True False και Multiple-Choice. Για να λάβει ο μαθητής το σήμα ανά ενότητα που ολοκληρώθηκε, θα πρέπει να επιτύχει 80% ή καλύτερα στα κουίζ αξιολόγησης. Εάν ένας μαθητής αποτύχει να επιτύχει το 80%, επιτρέπεται να επαναλάβει την αξιολόγηση. Για τις υψηλότερες πιθανότητες επιτυχίας, οι μαθητές θα πρέπει να ενθαρρύνονται να μελετήσουν όλα τα υλικά στο θέμα τους.

## 4. EPICURIUS Τροχός δεξιοτήτων-Ενδιαφέροντα Αξιολόγηση

Το EPICURIUS Skills Wheel θα παρέχει στους χρήστες διαδικτυακή εκπαίδευση με βάση τις προτιμήσεις τους, συμπληρώνοντας τις παρακάτω ερωτήσεις Αξιολόγησης. Οι χρήστες πρέπει να επιλέξουν τις απαντήσεις από το 1 έως το 5 με βάση τα ενδιαφέροντά τους. Οι απαντήσεις από το 1 έως το 5 αντιστοιχούν στις ακόλουθες απαντήσεις:

1. Καθόλου
2. Λίγο
3. Μέτρια
4. Πολύ
5. Εξαιρετικά

### 4.1 Θέμα Μουσική:

1. Μου αρέσει να ακούω μουσική και να εξερευνώ διαφορετικά μουσικά στυλ.
2. Ενδιαφέρομαι να εξερευνήσω ιστότοπους και πλατφόρμες για να ακούσω μουσική ή να δημιουργήσω μουσική.
3. Μου αρέσει να εκφράζομαι ακούγοντας μουσική ή συνθέτοντας ένα τραγούδι.

### 4.2 Θέμα Συγγραφή:

1. Μου αρέσει να εκφράζω τις σκέψεις και τις ιδέες μου μέσα από γραπτό λόγο.
2. Συχνά βρίσκω τον εαυτό μου γοητευμένο από τη δύναμη της πειστικής γραφής όταν διαβάζω ένα βιβλίο.
3. Το παιχνίδι με τη γλώσσα και τις λέξεις για να δημιουργήσω ζωντανές εικόνες στο γράψιμό μου είναι μια δεξιότητα που θέλω να αναπτύξω.

### 4.3 Θέμα Χειροτεχνίες:

1. Εκτιμώ τη μοναδικότητα και την προσωπική πινελιά που φέρνουν τα χειροποίητα αντικείμενα στην καθημερινή ζωή.
2. Είμαι περίεργος για τις ιστορίες και τις πολιτιστικές παραδόσεις πίσω από χειροποίητα αντικείμενα και χειροτεχνίες.
3. Με ελκύουν οι δημιουργικές δραστηριότητες που μου επιτρέπουν να εκφράζομαι μέσα από πρακτικές δημιουργίες.

### 4.4 Θέμα Εικαστικές τέχνες:

1. Είμαι πρόθυμος να εξερευνήσω και να μάθω για διάφορες τεχνικές τέχνης, από την παραδοσιακή ζωγραφική έως τη σύγχρονη ψηφιακή δημιουργία τέχνης.

2. Βρίσκω την κριτική ανάλυση και ερμηνεία των έργων τέχνης βαθιά εμπλουτιστική.
3. Εκτιμώ τη σημασία της γνώσης νομικών και ηθικών ζητημάτων στον κόσμο της τέχνης, ειδικά όσον αφορά τα πνευματικά δικαιώματα και την πώληση τέχνης.

#### 4.5 Θέμα Ψηφιακές δεξιότητες και τεχνολογίες:

1. Είμαι πρόθυμος να κυριαρχήσω το λογισμικό παραγωγικότητας για εργασία και προσωπική χρήση.
2. Η ασφάλεια στο διαδίκτυο και οι πρακτικές ασφαλούς περιήγησης έχουν σημασία για μένα.
3. Θεωρώ πολύτιμη τη μάθηση για SEO (Search Engine Optimization) και PPC (Pay-Per-Click).

#### 4.6 Θέμα Ταινίες και μέσα ενημέρωσης:

1. Θέλω να κατανοήσω καλύτερα τα διαφορετικά στοιχεία που είναι απαραίτητα για τη δημιουργία μιας ταινίας
2. Συχνά δίνω προσοχή στις επιλογές αφήγησης που γίνονται σε διαφορετικές ταινίες
3. Εκτιμώ τον τρόπο με τον οποίο κινηματογραφικά στοιχεία όπως το καδράρισμα, ο φωτισμός, η ηχοληψία και το μοντάζ εφαρμόζονται στις ταινίες για να πουν καλύτερα την ιστορία

## 5. Οδηγίες βαθμολόγησης

Ακολουθεί ανάλυση της βαθμολόγησης και της απόδοσης πιστοποιητικών στη φυσική και διαδικτυακή προπόνηση.

### 5.1 Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο

**Η φυσική παρουσία** στην εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο θα δώσει **10 πόντους** στους μαθητές που έχουν παρακολουθήσει όλες τις εκπαιδευτικές συνεδρίες και έχουν εκτελέσει τις ασκήσεις που ζήτησε ο εκπαιδευτής / εκπαιδευτής νέων.

#### Παρακολούθηση εργαστηρίου φυσικής αγωγής

Προτείνουμε να είναι τουλάχιστον 2 εργαστήρια ανά θέμα. Κάθε συμμετοχή στο εργαστήριο θα δώσει 10 πόντους σε κάθε εκπαιδευόμενο.

1. Θέμα 1 Μουσική: 20 πόντοι max
2. Θέμα 2 Συγγραφή: 20 βαθμοί max
3. Θέμα 3 Χειροτεχνία: 20 πόντοι max
4. Ενότητα 4 Εικαστικά: 20 βαθμοί max
5. Ενότητα 5: Ψηφιακές δεξιότητες και τεχνολογίες: έως 20 βαθμοί
6. Θέμα 6: Κινηματογράφος & Πολυμέσα: 20 πόντοι max

## Ερωτήσεις αξιολόγησης

Αξιολόγηση μέσω ανοικτών ερωτήσεων: 10 βαθμοί έως **Ή** αξιολόγηση μέσω ερωτήσεων αληθούς ψευδούς ή πολλαπλής επιλογής: έως 10 βαθμοί

### Συνολική Βαθμολόγηση 40 μονάδες ανά Θεματική Ενότητα.

Μετρώντας το **ποσοστό επιτυχίας 60%**, ο χρήστης θα πρέπει να συγκεντρώσει **24 πόντους από τους 40** για να πετύχει και να λάβει το πιστοποιητικό. Αυτή η βαθμολόγηση ισχύει για κάθε θεματική ενότητα που αναπτύσσεται και υλοποιείται από τον εκπαιδευτή.

#### 5.1.1 Θέμα Μουσική

##### Σωστό, Λάθος & Πολλαπλής Επιλογής (Σύνολο βαθμών: 10)

1. Σωστό ή **λάθος**: Η μουσικότητα αναφέρεται αποκλειστικά στην ικανότητα να παίζεις ένα μουσικό όργανο με επάρκεια. **(1 βαθμός)**
2. Ποιο από τα παρακάτω βήματα αποτελεί ουσιαστικό μέρος της σύνθεσης μουσικής; **(2 βαθμοί)**
  - A) Δημιουργία περίτεχνης σκηνικής παρουσίας για ζωντανές παραστάσεις.
  - B) Εστιάζοντας αποκλειστικά στους στίχους και τη μελωδία χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η αρμονία ή ο ρυθμός.
  - Γ) Υιοθέτηση πειραματισμού και προσαρμογής με βάση την ανατροφοδότηση.**
  - Δ) Αγνοώντας ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων και αδειοδότησης κατά την εμπορική κυκλοφορία μουσικής.
3. Ποιος όρος αναφέρεται στην ταχύτητα με την οποία παίζεται ένα μουσικό κομμάτι; **(2 βαθμοί)**
  - A) ηχώχρωμα
  - B) τέμπο**
  - Γ) δυναμική
  - Δ) ρυθμός
4. Ποιος από τους παρακάτω όρους περιγράφει την ένταση ή την απαλότητα ενός μουσικού αποσπάσματος; **(2 βαθμοί)**
  - A) τόνος
  - B) αρμονία
  - Γ) δυναμική**
  - Δ) μελωδία
5. **Σωστό** ή λάθος Ο όρος «αντίστιξη» αναφέρεται στην τεχνική του συνδυασμού δύο ή περισσότερων μελωδικών γραμμών με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργούν μια αρμονική σχέση διατηρώντας παράλληλα την ατομικότητά τους. **(1 βαθμός)**

6. Σωστό ή λάθος: Ο τέλειος τόνος και ο σχετικός τόνος είναι δύο διαφορετικές δεξιότητες που χρησιμοποιούνται στη μουσική, με τον τέλειο τόνο να είναι πιο κοινός μεταξύ των μουσικών. (1 βαθμός)

7. Σωστό ή λάθος: Ο όρος "staccato" στη μουσική αναφέρεται σε ένα ομαλό και συνδεδεμένο στυλ αναπαραγωγής σημειώσεων, με κάθε νότα να ρέει στην επόμενη απρόσκοπτα. (1 βαθμός)

### Ανοιχτές Ερωτήσεις Σύνολο πόντων (Σύνολο 10 βαθμοί)

Γράψτε μια σύντομη περιγραφή των διαφορών μεταξύ κλασικής μουσικής και τζαζ μουσικής. Εξηγήστε πώς ο καθένας τους άσκησε επιρροή. **Οι απαντήσεις των μαθητών θα πρέπει να περιλαμβάνουν έναν σύντομο ορισμό της κλασικής μουσικής και της τζαζ μουσικής, καθώς και κάτι παρόμοιο: Ο καθένας έχει επηρεάσει την έμπνευση νέων ειδών και τύπων μουσικής (4 βαθμοί)**

Συζητήστε τη μουσικότητα σε ένα μουσικό κομμάτι της επιλογής σας. Τι συναισθήματα εμφανίζει η μουσική; Αυτό επηρεάζεται από το άτομο που παίζει το κομμάτι; **Οι μαθητές θα πρέπει να αναφέρουν ένα μουσικό κομμάτι. Θα πρέπει να προσδιορίσουν πώς ο ρυθμός και η μελωδία επηρεάζουν το κομμάτι. Για το δεύτερο μέρος της ερώτησης, οι μαθητές θα πρέπει να απαντήσουν «ναι» και να προσθέσουν επιπλέον λεπτομέρειες σχετικά με τις δεξιότητες του παίκτη, τα συναισθήματα του παίκτη ή / και το χρόνο που αφιερώνεται στην πρόβα του κομματιού. (4 βαθμοί)**

Ποιες προκλήσεις αντιμετώπισατε στη μουσική σας εξέλιξη και καριέρα; **Οι μαθητές θα πρέπει να επικεντρωθούν σε συγκεκριμένες προκλήσεις που αντιμετώπισαν. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν: εύρεση στυλ, προώθηση και διαφήμιση, πρακτική, διαθεσιμότητα και εύρεση κοινού. Κ.λπ. (2 βαθμοί)**

### 5.1.2 Θέμα 2: Συγγραφή

#### Σωστό, Λάθος & Πολλαπλής Επιλογής (Σύνολο βαθμών: 10)

1. Σωστό ή λάθος: Η δημιουργική γραφή αφορά αποκλειστικά την αυτοέκφραση και δεν απαιτεί κατανόηση λογοτεχνικών τεχνικών. (1 βαθμός)

2. Σωστό ή Λάθος: Στη συγγραφή σεναρίων, η δομή των τριών πράξεων περιλαμβάνει το στήσιμο, την αντιπαράθεση και την επίλυση. (1 πόντος)

3. Σωστό ή Λάθος: Η ποίηση εστιάζει κυρίως στην απλή γλώσσα και στην αφηγηματική αφήγηση. (1 πόντος)

4. Σωστό ή Λάθος: Η τριτοπρόσωπη αφήγηση παρέχει μια στενή οπτική των γεγονότων, περιορίζοντας την κατανόηση της ιστορίας από τον αναγνώστη. (1 πόντος)

5. Ποιος είναι ο πρωταρχικός σκοπός της δημιουργίας δημιουργικής γραφής; (2 βαθμοί)

A) Να καθορίσει την ώρα και την ημερομηνία της ιστορίας.

B) Να παρέχει λεπτομερή περιγραφή των κύριων χαρακτήρων.

**Γ) Να δημιουργήσει την αίσθηση της ατμόσφαιρας, της διάθεσης και του τόπου.**

Δ) Να εισαγάγει την κεντρική σύγκρουση της αφήγησης.



6. Τι περιλαμβάνει κυρίως η συγγραφή μη μυθοπλαστικών κειμένων; (2 πόντοι)

- A) Τη δημιουργία φανταστικών ιστοριών.
- B) Την ανταλλαγή πραγματικών εμπειριών, γνώσεων και γνώσεων.**
- Γ) Τη δημιουργία μυθικών και φανταστικών κόσμων.
- Δ) Χτίζοντας ένταση και σασπένς.

7. Ποια είναι η πρωταρχική εστίαση των ειδών επιστημονικής φαντασίας και φαντασίας; (2 βαθμοί)

- A) Στη ρεαλιστική απεικόνιση της καθημερινής ζωής.
- B) Διερεύνηση περίπλοκων ανθρώπινων σχέσεων
- Γ) Απεριόριστοι κόσμοι με φουτουριστικές τεχνολογίες και μυθικά πλάσματα.**
- Δ) Ιστορικά γεγονότα.

### Ανοιχτές ερωτήσεις

Περιγράψτε πώς διαφέρει το στυλ γραφής μεταξύ ενός μυθιστορήματος μυστηρίου και ενός ρομαντικού μυθιστορήματος. Δώστε συγκεκριμένα παραδείγματα από κάθε είδος για να υποστηρίξετε την εξήγησή σας.

Συζητήστε τη σημασία της ανάπτυξης χαρακτήρων στη δημιουργική γραφή. Πώς επηρεάζει την εμπλοκή του αναγνώστη με την ιστορία; Δώστε ένα παράδειγμα μετασχηματισμού χαρακτήρων από ένα γνωστό βιβλίο ή ταινία.

Μοιραστείτε τις ιδέες σας σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις της χρήσης των κοινωνικών μέσων ως πλατφόρμας για την προώθηση της δημιουργικής γραφής. Πώς μπορούν οι συγγραφείς να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά αυτές τις προκλήσεις ενώ αλληλεπιδρούν με το κοινό τους;

### 5.1.3 Θέμα 3: Χειροτεχνία

#### Σωστό, Λάθος & Πολλαπλής Επιλογής (Σύνολο βαθμών: 10)

Παρακαλώ γράψτε Σωστό ή Λάθος σε κάθε ερώτηση:

**Σωστό** ή λάθος: Οι χειροτεχνίες εμπνέονται πλέον από τον πολιτισμό και την ιστορία κάθε χώρας (2 βαθμοί)

**Σωστό** ή λάθος: Οι χειροτεχνίες μπορούν να είναι καλύτερες για το περιβάλλον από άλλες εναλλακτικές λύσεις (2 βαθμοί)

**Σωστό** ή **λάθος**: Οι χειροτεχνίες αυξάνουν τη σπατάλη ενέργειας και έχουν υψηλότερο αποτύπωμα άνθρακα (2 βαθμοί)

**Σωστό** ή λάθος: Τα μάλλινα κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα τείνουν να πλένονται λιγότερο συχνά σε χαμηλότερες θερμοκρασίες, γεγονός που έχει μικρότερο αντίκτυπο στο περιβάλλον (2 βαθμοί)

**Σωστό** ή **λάθος**: Τα ξύλινα σκεύη στην κουζίνα είναι τοξικά όπως το πλαστικό (2 βαθμοί)

### Ανοιχτές ερωτήσεις

Είναι η ξυλουργική καλή για το περιβάλλον; Εξηγήστε την απάντησή σας **(3,5 βαθμοί)**

Τι είναι τα βιώσιμα ρούχα και πώς θα μπορούσατε να περιγράψετε μια τέτοια επιχείρηση; **(3,5 βαθμοί)**

Τι σπιτικό φαγητό θα μπορούσατε να παράγετε για να ξεκινήσετε μια επιχείρηση; Εξηγήστε την απάντησή σας **(3 βαθμοί)**

### 5.1.4 Θέμα 4: Εικαστικές Τέχνες

1. Ποια αρχή του σχεδιασμού συνδέεται πιο άμεσα με την καθοδήγηση του βλέμματος του θεατή μέσα από το έργο τέχνης και τη δημιουργία μιας αίσθησης κίνησης; **(2 βαθμοί)**

A) Ισορροπία

β) Η υπογράμμιση δική μου

**Γ) Κίνηση**

Δ) Ποικιλία

2. Τι χαρακτηρίζει την performance art; **(2 βαθμοί)**

A) Η δημιουργία τρισδιάστατων μορφών χρησιμοποιώντας υλικά όπως ο πηλός ή το μέταλλο

B) Λήψη οπτικών σκηνών με χρήση κάμερας ή φωτογραφικού εξοπλισμού

Γ) Μεταφορά μελάνης από προετοιμασμένη επιφάνεια σε χαρτί ή άλλα υλικά

**Δ) Καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν το σώμα ή τις ενέργειές τους για να δημιουργήσουν ζωντανές, συχνά εικαστικές, παραστάσεις**

3. Στο πλαίσιο της εικαστικής κριτικής, ποια πτυχή είναι κρίσιμη για τον καθορισμό του τρόπου με τον οποίο ο θεατής ανταποκρίνεται συναισθηματικά σε ένα έργο τέχνης και συνδέεται με τη χρήση του χρώματος μέσα στο έργο τέχνης; **(2 βαθμοί)**

A) Τεχνική επάρκεια

**β) Συναισθηματικός αντίκτυπος**

Γ) Ανάλυση με βάση τα συμφραζόμενα

δ) Καινοτομία στην τεχνική

4. Ποιος παράγοντας ΔΕΝ λαμβάνεται συνήθως υπόψη κατά την αποτίμηση έργων τέχνης στην αγορά εικαστικών τεχνών; **(2 βαθμοί)**

**A) Η χρωματική παλέτα που χρησιμοποιείται στο έργο τέχνης**

- B) Η ιστορική και πολιτιστική σημασία του έργου
- Γ) Η σπανιότητα και η κατάσταση του έργου τέχνης
- Δ) Η ανάδειξη του καλλιτέχνη και η προέλευση του έργου

5. Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ περιλαμβάνεται συνήθως στις νομικές συμφωνίες που απαντώνται συνήθως στον τομέα των εικαστικών τεχνών; **(2 βαθμοί)**

- A) Συμφωνίες παρακαταθήκης μεταξύ καλλιτεχνών και γκαλερί
- B) Διαδικασίες καταχώρισης δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας
- Γ) Συμβάσεις πώλησης και συμβάσεις προμήθειας

**Δ) Κατευθυντήριες γραμμές για τη βιώσιμη χρήση υλικών στην παραγωγή έργων τέχνης**

#### 6.2.2 Απαντήσεις

1:C - Η κίνηση είναι η αρχή που οδηγεί το μάτι του θεατή γύρω από το έργο τέχνης, δημιουργώντας μια οπτική ροή και μια αίσθηση κίνησης, η οποία δηλώνεται άμεσα στο παρεχόμενο κείμενο.

2: D - Η τέχνη της περφόρμανς χαρακτηρίζεται από καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν το σώμα ή τις ενέργειές τους για να δημιουργήσουν ζωντανές παραστάσεις, συχνά ενσωματώνοντας οπτικά στοιχεία και ενδεχομένως άλλα μέσα όπως βίντεο ή ήχο.

3:B - Ο συναισθηματικός αντίκτυπος ενός έργου τέχνης, ο οποίος μπορεί να επηρεαστεί σημαντικά από τη χρήση του χρώματος, είναι μια βασική πτυχή της κριτικής τέχνης. Αυτή η συναισθηματική αντίδραση είναι υποκειμενική αλλά απαραίτητη για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ένα έργο τέχνης επηρεάζει τους θεατές του.

4: A - Ενώ η σπανιότητα, η κατάσταση, η ιστορική και πολιτιστική σημασία, η εξέχουσα θέση του καλλιτέχνη και η προέλευση είναι ζωτικής σημασίας για την εκτίμηση του έργου τέχνης, η συγκεκριμένη χρωματική παλέτα που χρησιμοποιείται γενικά δεν αποτελεί πρωταρχικό παράγοντα για τον καθορισμό της αγοραίας αξίας του.

5: D - Ενώ οι συμφωνίες αποστολής, η καταχώριση πνευματικών δικαιωμάτων και οι συμβάσεις πώλησης είναι τυποποιημένες νομικές συμφωνίες στην επιχείρηση εικαστικών τεχνών, οι κατευθυντήριες γραμμές για βιώσιμη χρήση υλικού, αν και σημαντικές, γενικά δεν αποτελούν μέρος αυτών των νομικών συμβάσεων. Αφορούν περισσότερο ηθικούς προβληματισμούς και περιβαλλοντικές πρακτικές.

#### **5.1.5 Θέμα 5: Ψηφιακές Δεξιότητες & Τεχνολογίες Σωστό, Λάθος & Πολλαπλής Επιλογής (Σύνολο βαθμών: 10)**

1. Σωστό ή **λάθος**: Η βελτιστοποίηση μηχανών αναζήτησης (SEO) αφορά μόνο μεγάλες επιχειρήσεις και όχι μεμονωμένους δημιουργούς περιεχομένου. **(0,5 βαθμοί)**
2. Σωστό ή **λάθος**: Η χρήση του ίδιου κωδικού πρόσβασης για πολλούς λογαριασμούς στο διαδίκτυο είναι μια καλή πρακτική για εύκολη ανάκληση μνήμης. **(0,5 βαθμοί)**

3. **Σωστό ή λάθος:** Οι πλατφόρμες κοινωνικών μέσων όπως το Facebook και το Twitter είναι χρήσιμες μόνο για προσωπική χρήση και δεν έχουν κανένα ρόλο στην επαγγελματική επωνυμία. **(0,5 βαθμοί)**
4. **Σωστό ή λάθος:** Ο έλεγχος ταυτότητας δύο παραγόντων παρέχει ένα επιπλέον επίπεδο ασφάλειας πέρα από έναν απλό κωδικό πρόσβασης. **(0,5 βαθμοί)**
5. **Σωστό ή λάθος:** Το κόστος διαφήμισης με χρέωση ανά κλικ (PPC) προκύπτει κάθε φορά που κάποιος κάνει κλικ στη διαφήμισή σας, ανεξάρτητα από το αν πραγματοποιεί μια αγορά. **(0,5 βαθμοί)**

### Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής

1. **Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ είναι ένα κοινό εργαλείο παραγωγικότητας; (1 βαθμός)**
  - A. Το Microsoft Word
  - B. Υπολογιστικά φύλλα Google
  - Γ. Spotify**
  - Δ. Χαλαρότητα
2. **Ποιος είναι ο πρωταρχικός στόχος του μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου; (2 βαθμοί)**
  - A. Ένας. Για να στείλετε όσο το δυνατόν περισσότερα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
  - B. Για να αλληλεπιδράσετε με ένα κοινό και να αυξήσετε τις μετατροπές**
  - Γ. Για τη συλλογή διευθύνσεων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
  - Δ. Για να δοκιμάσετε το φίλτρο ανεπιθύμητης αλληλογραφίας
3. **Ποιο από τα παρακάτω αποτελεί κοινή απειλή για την ασφάλεια στο Internet; (1,5 βαθμοί)**
  - A. Ηλεκτρονικό ψάρεμα (phishing)**
  - B. Αλιεία
  - Γ. Ευσεβείς πόθοι
  - Δ. Ασφαλής περιήγηση

4. Τι περιλαμβάνει ο όρος «ψηφιακός γραμματισμός»; (2 βαθμοί)

A. Ένας. Μόνο η δυνατότητα χρήσης των εργαλείων του Microsoft Office

**B. Η ικανότητα εύρεσης, αξιολόγησης και δημιουργίας πληροφοριών χρησιμοποιώντας ψηφιακή τεχνολογία**

Γ. Η ικανότητα σύνταξης κώδικα

Δ. Η δυνατότητα επισκευής υλικού

5. Ποια από τις παρακάτω πλατφόρμες χρησιμοποιείται κυρίως για επαγγελματική δικτύωση; (1 βαθμός)

A. Ίνσταγκραμ

**B. LinkedIn**

Γ. Snapchat

Δ. TikTok

5.1.6 Θέμα 6: Κινηματογράφος & MME

**Σωστό ή Λάθος**

**Σωστό** ή λάθος: Η εφεύρεση της Κινηματογραφίας από τους αδελφούς Lumière σηματοδότησε τη γέννηση του κινηματογράφου ως μαζικού μέσου. **(0,5 βαθμός)**

**Σωστό** ή λάθος: Η επιστημονική φαντασία εξερευνά φουτουριστικές έννοιες, εξετάζοντας συχνά επιστημονικά και κοινωνικά ερωτήματα και ξεπερνώντας τα όρια της πραγματικότητας. **(0,5 βαθμός)**

**Σωστό** ή λάθος: Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης συχνά χρησιμεύουν ως αντανάκλαση των αξιών και των ανησυχιών της κοινωνίας από την οποία προκύπτουν **(0,5 βαθμός)**

**Σωστό** ή λάθος: Η εκπροσώπηση των ρόλων των φύλων στον κινηματογράφο και τα μέσα ενημέρωσης παρέμεινε αμετάβλητη όλα αυτά τα χρόνια. **(0,5 βαθμός)**

**Σωστό** ή λάθος: Ο κινηματογράφος και τα μέσα ενημέρωσης έχουν ελάχιστη ή καθόλου επίδραση στην κοινή γνώμη ή τις κοινωνικές αξίες. **(0,5 βαθμός)**

**Πολλαπλές ερωτήσεις**

Ποιος είναι ο πρωταρχικός στόχος της φάσης μετά την παραγωγή στη δημιουργία ταινιών; **(2 βαθμοί)**

α) Συγγραφή σεναρίου

β) Λήψη οπτικών στοιχείων κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων

**γ) Επεξεργασία και βελτίωση του υλικού**

δ) Ηθοποιοί κάστινγκ

Ποιο είδος εξερευνά συνήθως φουτουριστικές έννοιες και συχνά ωθεί τα όρια της φαντασίας; **(1,5 βαθμοί)**

α) Δράμα

**β) Επιστημονική φαντασία**

γ) Ρομαντική κωμωδία

δ) Μυστήριο

Ποιο είδος ταινίας είναι γνωστό για τη χιουμοριστική και υπερβολική σωματική κωμωδία του, που συχνά χαρακτηρίζεται από σλάπστικ στοιχεία; **(1,5 βαθμοί)**

α) Φρίκη

**β) Κωμωδία**

γ) Επιστημονική φαντασία

δ) Δράση-περιπέτεια

Ποιο από τα παρακάτω είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται στην κινηματογραφία για να δημιουργήσει διαφορετικές διαθέσεις, να αποκαλύψει χαρακτηριστικά χαρακτήρων και να κατευθύνει την εστίαση του κοινού; **(2,5 βαθμοί)**

α) Διάλογος

**β) Γωνίες και κινήσεις κάμερας**

γ) Μουσική σύνθεση

δ) Τεχνικές φωτισμού

### **Ανοιχτές ερωτήσεις**

1. Ποια είναι τα τρία βήματα της Παραγωγικής Διαδικασίας στον Κινηματογράφο και τα Μέσα; Παρέχετε μια σύντομη ανάλυση (3 βαθμοί)
  - Προ-παραγωγή
  - Παραγωγή
  - Μετα-παραγωγή
2. Κατά τη γνώμη σας, πώς έχει εξελιχθεί η εκπροσώπηση του φύλου, της φυλής και της διαφορετικότητας στον κινηματογράφο και τα μέσα ενημέρωσης και τι αντίκτυπο είχε στις κοινωνικές στάσεις και αξίες; **(3 βαθμοί)**

Παράδειγμα: Κατά τη γνώμη μου, η εκπροσώπηση του φύλου, της φυλής και της διαφορετικότητας στον κινηματογράφο και τα μέσα ενημέρωσης έχει εξελιχθεί σημαντικά με την πάροδο του χρόνου, αντανakλώντας και επηρεάζοντας τις κοινωνικές στάσεις και αξίες με διάφορους τρόπους.

π.χ. εκπροσώπηση των φύλων, αλλαγές στη φυλετική και εθνοτική εκπροσώπηση, ποικιλομορφία πίσω από την κάμερα, προκλήσεις και τρέχοντα ζητήματα

3. Μπορείτε να δώσετε παραδείγματα ταινιών ή περιεχομένου μέσω ενημέρωσης που πιστεύετε ότι είχαν σημαντική επιρροή στην κοινή γνώμη ή στον πολιτικό λόγο; Πώς πέτυχαν αυτή την επιρροή; ( 4 βαθμοί)

## 5.2 Online Βαθμολόγηση Εκπαίδευσης

Προϋπόθεση για κάθε θεματική ενότητα που αναπτύσσεται είναι η ανάγνωση της Θεωρίας και η εκτέλεση της online αξιολόγησης μέσω ερωτήσεων Σωστού/Λάθους ή Πολλαπλής Επιλογής.

**Μόλις ο χρήστης διαβάσει τη θεωρία, αυτό το μέρος χαρακτηρίζεται αυτόματα ως Έγινε. Έχοντας οριστικοποιήσει την ηλεκτρονική εκπαίδευση, υπολογίζουμε ένα ποσοστό επιτυχίας 80% για κάθε κουίζ αξιολόγησης.**

**Ο χρήστης πρέπει να επιτύχει 8 στα 10 στο κουίζ.**

### 5.2.1 Θέμα Μουσική

#### Σωστό, Λάθος & Πολλαπλής Επιλογής (Σύνολο βαθμών: 10)

1. Σωστό ή λάθος: Η μουσικότητα αναφέρεται αποκλειστικά στην ικανότητα να παίζεις ένα μουσικό όργανο με επάρκεια. **(1 βαθμός)**
2. Ποιο από τα παρακάτω βήματα αποτελεί ουσιαστικό μέρος της σύνθεσης μουσικής; **(2 βαθμοί)**
  - A) Δημιουργία περίτεχνης σκηνικής παρουσίας για ζωντανές παραστάσεις. B) Εστιάζοντας αποκλειστικά στους στίχους και τη μελωδία χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η αρμονία ή ο ρυθμός. **Γ) Υιοθέτηση πειραματισμού και προσαρμογής με βάση την ανατροφοδότηση.** Δ) Αγνοώντας ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων και αδειοδότησης κατά την εμπορική κυκλοφορία μουσικής.
3. Ποιος όρος αναφέρεται στην ταχύτητα με την οποία παίζεται ένα μουσικό κομμάτι; **(2 βαθμοί)**
  - A) ηχώχρωμα
  - B) τέμπο**
  - Γ) δυναμική
  - Δ) ρυθμός
4. Ποιος από τους παρακάτω όρους περιγράφει την ένταση ή την απαλότητα ενός μουσικού αποσπάσματος; **(2 βαθμοί)**
  - A) τόνος
  - B) αρμονία
  - Γ) δυναμική**
  - Δ) μελωδία
5. **Σωστό** ή λάθος: Ο όρος «αντίστιξη» αναφέρεται στην τεχνική του συνδυασμού δύο ή περισσότερων μελωδικών γραμμών με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργούν μια αρμονική σχέση διατηρώντας παράλληλα την ατομικότητά τους. **(1 βαθμός)**

6. Σωστό ή λάθος: Ο τέλειος τόνος και ο σχετικός τόνος είναι δύο διαφορετικές δεξιότητες που χρησιμοποιούνται στη μουσική, με τον τέλειο τόνο να είναι πιο κοινός μεταξύ των μουσικών. **(1 βαθμός)**

7. Σωστό ή λάθος: Ο όρος "staccato" στη μουσική αναφέρεται σε ένα ομαλό και συνδεδεμένο στυλ αναπαραγωγής σημειώσεων, με κάθε νότα να ρέει στην επόμενη απρόσκοπτα. **(1 βαθμός)**

### 5.2.2 Θέμα 2: Συγγραφή

#### Σωστό, Λάθος & Πολλαπλής Επιλογής (Σύνολο βαθμών: 10)

1. Σωστό ή λάθος: Η δημιουργική γραφή αφορά αποκλειστικά την αυτοέκφραση και δεν απαιτεί κατανόηση λογοτεχνικών τεχνικών. **(1 βαθμός)**

2. Σωστό ή λάθος: Στη συγγραφή σεναρίων, η δομή τριών πράξεων περιλαμβάνει ρύθμιση, αντιπαράθεση και επίλυση. **(1 βαθμός)**

3. Σωστό ή λάθος: Η ποίηση επικεντρώνεται κυρίως στην απλή γλώσσα και την αφηγηματική αφήγηση. **(1 βαθμός)**

4. Σωστό ή λάθος: Η τριτοπρόσωπη αφήγηση παρέχει μια στενή άποψη των γεγονότων, περιορίζοντας την κατανόηση της ιστορίας από τον αναγνώστη. **(1 βαθμός)**

5. Ποιος είναι ο πρωταρχικός σκοπός της δημιουργικής γραφής; **(2 βαθμοί)**

- α) Να καθορίσει την ώρα και την ημερομηνία της ιστορίας.
- β) Να παρέχει λεπτομερή περιγραφή των κύριων χαρακτήρων.
- γ) Να δημιουργήσει την αίσθηση της ατμόσφαιρας, της διάθεσης και του τόπου.**
- δ) Να εισαγάγει την κεντρική σύγκρουση της αφήγησης.

6. Τι περιλαμβάνει κυρίως η μη μυθιστορηματική γραφή; **(2 βαθμοί)**

- α) Δημιουργία φανταστικών ιστοριών.
- β) Ανταλλαγή πραγματικών εμπειριών, ιδεών και γνώσεων.**
- γ) Δημιουργία μυθικών και φανταστικών κόσμων.
- δ) Δημιουργία έντασης και αγωνίας.

7. Ποιος είναι ο πρωταρχικός στόχος των ειδών επιστημονικής φαντασίας και φαντασίας; **(2 βαθμοί)**

- α) Ρεαλιστικές απεικονίσεις της καθημερινής ζωής.
- β) Εξερευνώντας περίπλοκες ανθρώπινες σχέσεις
- γ) Απεριόριστοι κόσμοι με φουτουριστικές τεχνολογίες και μυθικά πλάσματα.**
- δ) Ιστορικά γεγονότα.



### 5.2.3 Θέμα 3: Χειροτεχνία

#### Σωστό, Λάθος & Πολλαπλής Επιλογής (Σύνολο βαθμών: 10)

Παρακαλώ γράψτε Σωστό ή Λάθος σε κάθε ερώτηση:

**Σωστό ή λάθος:** Οι χειροτεχνίες εμπνέονται πλέον από τον πολιτισμό και την ιστορία κάθε χώρας **(2 βαθμοί)**

**Σωστό ή λάθος:** Οι χειροτεχνίες μπορούν να είναι καλύτερες για το περιβάλλον από άλλες εναλλακτικές λύσεις **(2 βαθμοί)**

**Σωστό ή λάθος:** Οι χειροτεχνίες αυξάνουν τη σπατάλη ενέργειας και έχουν υψηλότερο αποτύπωμα άνθρακα **(2 βαθμοί)**

**Σωστό ή λάθος:** Τα μάλλινα κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα τείνουν να πλένονται λιγότερο συχνά σε χαμηλότερες θερμοκρασίες, γεγονός που έχει μικρότερο αντίκτυπο στο περιβάλλον **(2 βαθμοί)**

**Σωστό ή λάθος:** Τα ξύλινα σκεύη στην κουζίνα είναι τοξικά όπως το πλαστικό **(2 βαθμοί)**

### 5.2.4 Θέμα 4: Εικαστικές Τέχνες

1. Ποια αρχή του σχεδιασμού συνδέεται πιο άμεσα με την καθοδήγηση του βλέμματος του θεατή μέσα από το έργο τέχνης και τη δημιουργία μιας αίσθησης κίνησης; **(2 βαθμοί)**

A) Ισορροπία

β) Η υπογράμμιση δική μου

Γ) Κίνηση

Δ) Ποικιλία

2. Τι χαρακτηρίζει την performance art; **(2 βαθμοί)**

A) Η δημιουργία τρισδιάστατων μορφών χρησιμοποιώντας υλικά όπως ο πηλός ή το μέταλλο

B) Λήψη οπτικών σκηνών με χρήση κάμερας ή φωτογραφικού εξοπλισμού

Γ) Μεταφορά μελάνης από προετοιμασμένη επιφάνεια σε χαρτί ή άλλα υλικά

**Δ) Καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν το σώμα ή τις ενέργειές τους για να δημιουργήσουν ζωντανές, συχνά εικαστικές, παραστάσεις**

3. Στο πλαίσιο της εικαστικής κριτικής, ποια πτυχή είναι κρίσιμη για τον καθορισμό του τρόπου με τον οποίο ο θεατής ανταποκρίνεται συναισθηματικά σε ένα έργο τέχνης και συνδέεται με τη χρήση του χρώματος μέσα στο έργο τέχνης; **(2 βαθμοί)**

A) Τεχνική επάρκεια

**β) Συναισθηματικός αντίκτυπος**

Γ) Ανάλυση με βάση τα συμφραζόμενα

δ) Καινοτομία στην τεχνική

4. Ποιος παράγοντας ΔΕΝ λαμβάνεται συνήθως υπόψη κατά την αποτίμηση έργων τέχνης στην αγορά εικαστικών τεχνών; **(2 βαθμοί)**

**A) Η χρωματική παλέτα που χρησιμοποιείται στο έργο τέχνης**

B) Η ιστορική και πολιτιστική σημασία του έργου

Γ) Η σπανιότητα και η κατάσταση του έργου τέχνης

Δ) Η ανάδειξη του καλλιτέχνη και η προέλευση του έργου

5. Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ περιλαμβάνεται συνήθως στις νομικές συμφωνίες που απαντώνται συνήθως στον τομέα των εικαστικών τεχνών; **(2 βαθμοί)**

A) Συμφωνίες παρακαταθήκης μεταξύ καλλιτεχνών και γκαλερί

B) Διαδικασίες καταχώρισης δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας

Γ) Συμβάσεις πώλησης και συμβάσεις προμήθειας

**Δ) Κατευθυντήριες γραμμές για τη βιώσιμη χρήση υλικών στην παραγωγή έργων τέχνης**

### 6.2.2 Απαντήσεις

1:Γ - Η κίνηση είναι η αρχή που οδηγεί το μάτι του θεατή γύρω από το έργο τέχνης, δημιουργώντας μια οπτική ροή και μια αίσθηση κίνησης, η οποία δηλώνεται άμεσα στο παρεχόμενο κείμενο.

2: Δ - Η τέχνη της περφόρμανς χαρακτηρίζεται από καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν το σώμα ή τις ενέργειές τους για να δημιουργήσουν ζωντανές παραστάσεις, συχνά ενσωματώνοντας οπτικά στοιχεία και ενδεχομένως άλλα μέσα όπως βίντεο ή ήχο.

3:Β - Ο συναισθηματικός αντίκτυπος ενός έργου τέχνης, ο οποίος μπορεί να επηρεαστεί σημαντικά από τη χρήση του χρώματος, είναι μια βασική πτυχή της κριτικής τέχνης. Αυτή η συναισθηματική αντίδραση είναι υποκειμενική αλλά απαραίτητη για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ένα έργο τέχνης επηρεάζει τους θεατές του.

4: Α - Ενώ η σπανιότητα, η κατάσταση, η ιστορική και πολιτιστική σημασία, η εξέχουσα θέση του καλλιτέχνη και η προέλευση είναι ζωτικής σημασίας για την εκτίμηση του έργου τέχνης, η συγκεκριμένη χρωματική παλέτα που χρησιμοποιείται γενικά δεν αποτελεί πρωταρχικό παράγοντα για τον καθορισμό της αγοραίας αξίας του.

5: Δ - Ενώ οι συμφωνίες αποστολής, η καταχώριση πνευματικών δικαιωμάτων και οι συμβάσεις πώλησης είναι τυποποιημένες νομικές συμφωνίες στην επιχείρηση εικαστικών τεχνών, οι κατευθυντήριες γραμμές για βιώσιμη χρήση υλικού, αν και σημαντικές, γενικά δεν αποτελούν μέρος αυτών των νομικών συμβάσεων. Αφορούν περισσότερο ηθικούς προβληματισμούς και περιβαλλοντικές πρακτικές.

### 5.2.5 Θέμα 5: Ψηφιακές Δεξιότητες & Τεχνολογίες

#### Ερωτήσεις σωστού/λάθους

1. Σωστό ή λάθος: Η βελτιστοποίηση μηχανών αναζήτησης (SEO) αφορά μόνο μεγάλες επιχειρήσεις και όχι μεμονωμένους δημιουργούς περιεχομένου. **(0,5 βαθμοί)**
2. Σωστό ή λάθος: Η χρήση του ίδιου κωδικού πρόσβασης για πολλούς λογαριασμούς στο διαδίκτυο είναι μια καλή πρακτική για εύκολη ανάκληση μνήμης. **(0,5 βαθμοί)**
3. Σωστό ή λάθος: Οι πλατφόρμες κοινωνικών μέσων όπως το Facebook και το Twitter είναι χρήσιμες μόνο για προσωπική χρήση και δεν έχουν κανένα ρόλο στην επαγγελματική επωνυμία. **(0,5 βαθμοί)**
4. Σωστό ή λάθος: Ο έλεγχος ταυτότητας δύο παραγόντων παρέχει ένα επιπλέον επίπεδο ασφάλειας πέρα από έναν απλό κωδικό πρόσβασης. **(0,5 βαθμοί)**
5. Σωστό ή λάθος: Το κόστος διαφήμισης με χρέωση ανά κλικ (PPC) προκύπτει κάθε φορά που κάποιος κάνει κλικ στη διαφήμισή σας, ανεξάρτητα από το αν πραγματοποιεί μια αγορά. **(0,5 βαθμοί)**

#### Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής

1. Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ είναι ένα κοινό εργαλείο παραγωγικότητας; (1 βαθμός)  
Α. Το Microsoft Word  
Β. Υπολογιστικά φύλλα Google  
Γ. Spotify  
Δ. Χαλαρότητα
2. Ποιος είναι ο πρωταρχικός στόχος του μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου; (2 βαθμοί)  
Ένας. Για να στείλετε όσο το δυνατόν περισσότερα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου  
Β. Για να αλληλεπιδράσετε με ένα κοινό και να αυξήσετε τις μετατροπές  
Γ. Για τη συλλογή διευθύνσεων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου  
Δ. Για να δοκιμάσετε το φίλτρο ανεπιθύμητης αλληλογραφίας

3. **Ποιο από τα παρακάτω αποτελεί κοινή απειλή για την ασφάλεια στο Internet; (1,5 βαθμοί)**

**A. Ηλεκτρονικό ψάρεμα (phishing)**

B. Αλιεία

Γ. Ευσεβείς πόθοι

Δ. Ασφαλής περιήγηση

6. **Τι περιλαμβάνει ο όρος «ψηφιακός γραμματισμός»; (2 βαθμοί)**

Ένας. Μόνο η δυνατότητα χρήσης των εργαλείων του Microsoft Office

**B. Η ικανότητα εύρεσης, αξιολόγησης και δημιουργίας πληροφοριών χρησιμοποιώντας ψηφιακή τεχνολογία**

Γ. Η ικανότητα σύνταξης κώδικα

Δ. Η δυνατότητα επισκευής υλικού

7. **Ποια από τις παρακάτω πλατφόρμες χρησιμοποιείται κυρίως για επαγγελματική δικτύωση; (1 βαθμός)**

A. Ίνσταγκραμ

**B. LinkedIn**

Γ. Snapchat

Δ. TikTok

### **5.2.6 Θέμα 6: Κινηματογράφος & MME**

#### **Σωστό ή Λάθος**

**Σωστό** ή λάθος: Η εφεύρεση της Κινηματογραφίας από τους αδελφούς Lumière σηματοδότησε τη γέννηση του κινηματογράφου ως μαζικού μέσου. **(0,5 βαθμός)**

**Σωστό** ή λάθος: Η επιστημονική φαντασία εξερευνά φουτουριστικές έννοιες, εξετάζοντας συχνά επιστημονικά και κοινωνικά ερωτήματα και ξεπερνώντας τα όρια της πραγματικότητας. **0,5 βαθμός)**

**Σωστό ή λάθος:** Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης συχνά χρησιμεύουν ως αντανάκλαση των αξιών και των ανησυχιών της κοινωνίας από την οποία προκύπτουν. **(0,5 βαθμός)**

**Σωστό ή λάθος:** Η εκπροσώπηση των ρόλων των φύλων στον κινηματογράφο και τα μέσα ενημέρωσης παρέμεινε αμετάβλητη όλα αυτά τα χρόνια. **(0,5 βαθμός)**

**Σωστό ή λάθος:** Ο κινηματογράφος και τα μέσα ενημέρωσης έχουν ελάχιστη ή καθόλου επίδραση στην κοινή γνώμη ή τις κοινωνικές αξίες. **(0,5 βαθμός)**

### **Πολλαπλές ερωτήσεις**

Ποιος είναι ο πρωταρχικός στόχος της φάσης μετά την παραγωγή στη δημιουργία ταινιών; **(2 βαθμοί)**

- A) Συγγραφή σεναρίου
- B) Λήψη οπτικών στοιχείων κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων

### **Γ) Επεξεργασία και βελτίωση του υλικού**

- Δ) Ηθοποιοί κάστινγκ

Ποιο είδος εξερευνά συνήθως φουτουριστικές έννοιες και συχνά ωθεί τα όρια της φαντασίας; **(1,5 βαθμοί)**

- A) Δράμα
- B) Επιστημονική φαντασία**
- Γ) Ρομαντική κωμωδία
- Δ) Μυστήριο

Ποιο είδος ταινίας είναι γνωστό για τη χιουμοριστική και υπερβολική σωματική κωμωδία του, που συχνά χαρακτηρίζεται από σλάπστικ στοιχεία; **(1,5 βαθμοί)**

- A) Φρίκη
- B) Κωμωδία**
- Γ) Επιστημονική φαντασία
- Δ) Δράση-περιπέτεια

Ποιο από τα παρακάτω είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται στην κινηματογραφία για να δημιουργήσει διαφορετικές διαθέσεις, να αποκαλύψει χαρακτηριστικά χαρακτήρων και να κατευθύνει την εστίαση του κοινού; **(2,5 βαθμοί)**

- A) Διάλογος
- B) Γωνίες και κινήσεις κάμερας**
- Γ) Μουσική σύνθεση
- Δ) Τεχνικές φωτισμού