



## **Zwiększanie szans młodych ludzi na zatrudnienie w dziedzinie kultury i kreatywności**

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

### **Definicja walidacji wiedzy** WP2/A6

Data premiery: 10/11/2023

Napisane przez: Karissa Hultgren

Organizacja partnerska: DigiCult

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### Historia recenzji

Wersja	Data	Autor	Opis	Energia	Strony
1.0	26/09/2023	DIGICULT	[Create/Insert]	[C/I	4
2.0	28/10/2023	DIGICULT	[Utwórz/Importuj/Aktualizuj]	C/I/U	12
2.1	10/11/2023	DIGICULT	Wprowadzenie/aktualizacja	I/U	12

(\*) Akcja: C = Utwórz, I = Wstaw, U = Aktualizuj, R = Zastąp, D = Usuń

### Dokumenty, o których mowa

ID	Odniesienie	Autor	Tytuł
1.	KA220-YOU-E5F8B9DD	HESO	PROPOZYCJA PROGRAMU
2.	WP2/A5	KONSORCJUM EPICURIUS	PODRĘCZNIK PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

### Obowiązujące dokumenty

ID	Odniesienie	Autor	Tytuł
1.	WP2/A5	KONSORCJUM EPICURIUS	PODRĘCZNIK PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

## Spis treści

1. Wprowadzenie.....	3
2. Walidacja wiedzy z zakresu wychowania fizycznego.....	3
3. Weryfikacja wiedzy online .....	3
4. ocena umiejętności i zainteresowań koła EPICURIOUS .....	3
5. Instrukcje dotyczące punktacji.....	5
5.1 Szkolenie bezpośrednie .....	5
5.1.1 Muzyka tematyczna .....	5
5.1.2 Temat 2: Pisanie.....	7
5.1.3 Temat 3: Rękodzieło .....	8
5.1.4 Temat 4 Sztuki wizualne .....	8
5.1.5 Temat 5: Umiejętności i technologie cyfrowe.....	10
5.1.6 Temat 6: Kino i; MEDIA.....	10
5.2 Ocenianie w edukacji online .....	13
5.2.1 Muzyka tematyczna .....	13
5.2.2 Temat 2: Pisanie.....	14
5.2.3 Temat 3: Rękodzieło .....	15
5.2.4 Temat 4: Sztuki wizualne .....	15
5.2.5 Temat 5: Umiejętności i technologie cyfrowe.....	17
5.2.6 Temat 6: Kino i; MEDIA.....	18

## 1. Wprowadzenie

EPICURIUS Skills Framework składa się z 6 tematów w dziedzinie przemysłów kreatywnych kultury (CCI). Każdy temat zawiera podręcznik umiejętności składający się z teorii i oceny, a także podręcznik porad i wskazówek z ocenami i sugestiami dotyczącymi wdrażania warsztatów, które pozwolą nowym użytkownikom rozszerzyć umiejętności nabyte w CCI.

W poniższym tekście przeanalizowano metodologie oceny i wyniki zdobywania wiedzy u osób, które przestrzegają ram umiejętności EPICURIUS.

Treści edukacyjne mogą być stosowane w wychowaniu fizycznym przez instruktorów młodzieżowych. Może być udostępniany online na różnych platformach e-learningowych, ponieważ został opracowany jako Otwarte Zasoby Edukacyjne.

Z tego powodu podręcznik umiejętności biznesowych może zawierać różne materiały wspierające oba rodzaje szkoleń.

Kolejnym ważnym elementem jest weryfikacja zainteresowań uczestników, którzy mają wziąć udział w kursie.

## 2. Walidacja wiedzy z zakresu wychowania fizycznego

Podczas fizycznego wdrożenia uczestnicy zostaną ocenieni pod kątem zdobytej wiedzy na każdy temat, w którym uczestniczyli i otrzymają certyfikat od trenera/trenerki młodzieżowej. Zachęcamy trenerów do korzystania z platformy Youth Pass w celu przyznawania certyfikatów drogą elektroniczną. <https://www.youthpass.eu/en/>

Pod każdym tematem opracowanego podręcznika umiejętności EPICURIUS znajduje się sekcja oceny. Trenerzy i trenerzy młodzieży powinni:

1. Poprowadź osobę do ćwiczeń fizycznych.
2. Przeprowadź 2 wskazane warsztaty.
3. Zorganizuj sesję informacyjną po warsztatach.
4. Uczeń wykonał wskazane ćwiczenia.
5. Zbierz odpowiedzi uczniów, korzystając z pytań otwartych i biorąc pod uwagę instrukcje lub pytania wielokrotnego wyboru typu prawda/fałsz.

Certyfikat potwierdzający zdobytą wiedzę jest przyznawany po uzyskaniu przez stażystę 60% oceny z każdego przedmiotu nauczania.

## 3. Weryfikacja wiedzy online

Opracowane treści edukacyjne będą hostowane na EPICURIUS Skills Wheel, aby zapewnić edukację online w oparciu o preferencje użytkownika. Ocena zostanie przeprowadzona za pomocą quizów wykorzystujących pytania typu prawda-fałsz i wielokrotnego wyboru. Aby otrzymać odznakę za ukończony moduł, uczeń musi osiągnąć 80% lub więcej w quizach oceniających. Jeśli uczeń nie osiągnie 80%, będzie mógł ponownie przystąpić do oceny. Aby uzyskać największe szanse na sukces, należy zachęcać uczniów do zapoznania się ze wszystkimi materiałami z danego przedmiotu.

## 4. koło umiejętności EPICURIUS - ocena zainteresowań

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

EPICURIUS Skills Wheel zapewni użytkownikom szkolenia online oparte na ich preferencjach poprzez wypełnienie następujących pytań ewaluacyjnych. Użytkownicy muszą wybrać odpowiedzi od 1 do 5 w oparciu o swoje zainteresowania; odpowiedzi od 1 do 5 odpowiadają następującym odpowiedziom:

1. **Wcale nie**
2. **Trochę**
3. **Średni**
4. **Bardzo**
5. **Doskonały**

### 4.1 Muzyka przewodnia:

1. Lubię słuchać muzyki i odkrywać różne style muzyczne.
2. Jestem zainteresowany odkrywaniem stron internetowych i platform do słuchania lub tworzenia muzyki.
3. Lubię wyrażać siebie słuchając muzyki lub komponując piosenki.

### 4.2 Pisanie na temat:

1. Lubię wyrażać swoje myśli i pomysły za pomocą słowa pisanego.
2. Kiedy czytam książkę, często jestem zafascynowany siłą perswazyjnego pisania.
3. Zabawa językiem i słowami w celu tworzenia żywych obrazów w moich tekstach to umiejętność, którą chcę rozwijać.

### 4.3 Rzemiosło tematyczne:

1. Doceniam wyjątkowość i osobisty charakter, jaki ręcznie robione przedmioty wnoszą do codziennego życia.
2. Ciekawią mnie historie i tradycje kulturowe kryjące się za ręcznie robionymi przedmiotami rękodziełem.
3. Pociągają mnie kreatywne zajęcia, które pozwalają mi wyrazić siebie poprzez praktyczne kreacje.

### 4.4 Temat dotyczący sztuk wizualnych:

1. Chętnie odkrywam i poznaję różne techniki artystyczne, od tradycyjnego malarstwa po nowoczesne tworzenie sztuki cyfrowej.
2. Uważam, że krytyczna analiza i interpretacja dzieł sztuki jest głęboko wzbogacająca.
3. Doceniam znaczenie znajomości kwestii prawnych i etycznych w świecie sztuki, zwłaszcza w odniesieniu do praw autorskich i sprzedaży dzieł sztuki.

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### 4.5 Temat Umiejętności i technologie cyfrowe:

1. Chętnie opanuję oprogramowanie zwiększające produktywność do pracy i użytku osobistego.
2. Bezpieczeństwo online i praktyki bezpiecznego przeglądania są dla mnie ważne.
3. Uważam, że warto uczyć się o SEO (Search Engine Optimization) i PPC (Pay-Per-Click).

### 4.6 Temat Filmy i media:

1. Chcę lepiej zrozumieć różne elementy niezbędne do stworzenia filmu
2. Często zwracam uwagę na wybory narracyjne dokonywane w różnych filmach
3. Doceniam sposób, w jaki elementy filmowe, takie jak kadrowanie, oświetlenie, dźwięk i montaż, są stosowane w filmach, aby lepiej opowiedzieć historię

## 5. Instrukcje dotyczące punktacji

Poniżej znajduje się analiza punktacji certyfikatów i wyników w szkoleniach fizycznych i online.

### 5.1 Edukacja bezpośrednia

**Za fizyczną obecność** na szkoleniu bezpośrednim przyznawane jest **10 punktów** uczniom, którzy wzięli udział we wszystkich sesjach szkoleniowych i wykonali ćwiczenia wymagane przez instruktora/instruktora młodzieżowego.

#### Udział w warsztatach wychowania fizycznego

Zalecamy co najmniej 2 warsztaty na temat. Każdy uczestnik warsztatów otrzyma 10 punktów.

1. Temat 1 Muzyka: maks. 20 punktów
2. Temat 2 Pisanie: maks. 20 punktów
3. Temat 3 Rzemiosło: maksymalnie 20 punktów
4. Sekcja 4 Sztuki wizualne: maks. 20 punktów
5. Moduł 5: Umiejętności i technologie cyfrowe: do 20 punktów
6. Temat 6: Kino i; Multimedia: maksymalnie 20 punktów

#### Pytania ocenijające

Ocena za pomocą pytań otwartych: 10 punktów **LUB** ocena za pomocą pytań prawda/fałsz lub pytań wielokrotnego wyboru: do 10 punktów

#### Łączna ocena 40 punktów za moduł.

**Przy wskaźniku zaliczenia wynoszącym 60%**, użytkownik będzie musiał uzyskać **24 punkty na 40 możliwych**, aby zaliczyć szkolenie i otrzymać certyfikat. Wynik ten dotyczy każdego modułu opracowanego i wdrożonego przez instruktora.

### 5.1.1 Muzyka tematyczna

#### **Prawda, Fałsz & Wielokrotny wybór (łącznie liczba punktów: 10)**

1. Prawda czy **fałsz**: Muzykalność odnosi się wyłącznie do umiejętności biegłej gry na instrumencie muzycznym. **(1 punkt)**.
2. Który z poniższych etapów jest istotną częścią komponowania muzyki? **(2 pkt)**
  - A) Tworzenie wyszukanej prezencji scenicznej podczas występów na żywo.
  - B) Skupianie się wyłącznie na tekście i melodii, bez uwzględniania harmonii czy rytmu.
  - C) Przyjmowanie eksperymentów i adaptacji w oparciu o informacje zwrotne.**
  - D) Ignorowanie praw autorskich i kwestii licencyjnych w komercyjnym wydawaniu muzyki.
3. Który termin odnosi się do prędkości, z jaką odtwarzany jest utwór muzyczny? **(2 pkt)**
  - A) barwa
  - B) tempo**
  - C) dynamiczny
  - D) rytm
4. Które z poniższych określeń opisuje intensywność lub miękkość utworu muzycznego? **(2 pkt)**
  - A) tuńczyk
  - B) harmonia
  - C) dynamiczny
  - D) melodia
5. **Prawda** czy **fałsz** Termin "kontrapunkt" odnosi się do techniki łączenia dwóch lub więcej linii melodycznych w taki sposób, że tworzą one związek harmoniczny, zachowując jednocześnie swoją indywidualność. **(1 pkt)**
6. Prawda czy **fałsz**: Perfekcyjna wysokość dźwięku i względna wysokość dźwięku to dwie różne umiejętności wykorzystywane w muzyce, przy czym perfekcyjna wysokość dźwięku jest bardziej powszechna wśród muzyków. **(1 pkt)**
7. Prawda czy **fałsz**: Termin "staccato" w muzyce odnosi się do płynnego i połączonego stylu grania nut, w którym każda nuta płynnie przechodzi w następną. **(1 punkt)**.

#### **Pytania otwarte Łączna liczba punktów (łącznie 10 punktów)**

Napisz krótki opis różnic między muzyką klasyczną a jazzową. Wyjaśnij, jaki wpływ miała każda z nich. **Odpowiedzi uczniów powinny zawierać krótką definicję muzyki klasycznej i jazzowej oraz coś podobnego: Każda z nich miała wpływ na inspirowanie nowych gatunków i rodzajów muzyki (4 punkty)**

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Omów muzykalność w wybranym utworze muzycznym. Jakie emocje wyraża muzyka? Czy ma na to wpływ osoba grająca utwór? **Uczniowie zostaną poproszeni o nazwanie utworu muzycznego. Powinni określić, w jaki sposób rytm i melodia wpływają na utwór. W drugiej części pytania uczniowie powinni odpowiedzieć "tak" i dodać dodatkowe szczegóły dotyczące umiejętności gracza, jego uczuć i/lub czasu spędzonego na próbach utworu. (4 punkty)**

Jakie wyzwania napotkałeś w swoim muzycznym rozwoju i karierze? **Uczniowie powinni skupić się na konkretnych wyzwaniach, przed którymi stanęli. Mogą one obejmować: znalezienie stylu, promocję i reklamę, praktykę, dostępność i znalezienie publiczności. Etc (2 punkty)**

### 5.1.2 Temat 2: Pisanie

#### Prawda, Fałsz & Wielokrotny wybór (łącznie liczba punktów: 10)

1. prawda czy **fałsz**: Kreatywne pisanie polega na wyrażaniu siebie i nie wymaga zrozumienia technik literackich. (1 pkt)

2. **Prawda** czy Fałsz: W pisaniu scenariusza struktura trzech operacji obejmuje przygotowanie, debatę i rozwiązanie. (1 punkt).

3. Prawda czy **fałsz**: Poezja skupia się głównie na prostym języku i opowiadaniu historii. (1 pkt)

4. Prawda czy **Fałsz**: Narracja trzecioosobowa zapewnia wąskie spojrzenie na wydarzenia, ograniczając zrozumienie historii przez czytelnika. (1 punkt).

5. Jaki jest główny cel kreatywnego pisania? (2 pkt)

- A) Aby określić czas i datę historii.
- B) Szczegółowy opis głównych bohaterów.
- C) Stworzenie atmosfery, nastroju i miejsca.**
- D) Wprowadzenie głównego konfliktu narracji.

6. Co głównie obejmuje pisanie literatury faktu? (2 pkt)

- A) Tworzenie fikcyjnych historii.
- B) Wymiana rzeczowych doświadczeń, wiedzy i spostrzeżeń.**
- C) Tworzenie mitycznych i wymyślonych światów.
- D) Budowanie napięcia i suspense.

7. Na czym koncentrują się gatunki science fiction i fantasy? (2 pkt)

- A) Realistyczne przedstawienie codziennego życia.
- B) Odkrywanie złożonych relacji międzyludzkich
- C) Nieograniczone światy z futurystycznymi technologiami i mitycznymi stworzeniami.**
- D) Wydarzenia historyczne.



## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### Pytania otwarte

Opisz, czym różni się styl pisania między powieścią tajemniczą a romansem. Podaj konkretne przykłady z każdego gatunku, aby poprzeć swoje wyjaśnienie.

Omów znaczenie rozwoju postaci w kreatywnym pisaniu. Jak wpływa on na zaangażowanie czytelnika w historię? Podaj przykład transformacji postaci ze znanej książki lub filmu.

Podziel się swoimi pomysłami na temat korzyści i wyzwań związanych z wykorzystaniem mediów społecznościowych jako platformy do promowania kreatywnego pisania. Jak pisarze mogą skutecznie sprostać tym wyzwaniom podczas interakcji z odbiorcami?

### 5.1.3 Temat 3: Rękodzieło

#### Prawda, Fałsz & Wielokrotny wybór (łącznie liczba punktów: 10)

Wpisz Prawda lub Fałsz dla każdego pytania:

**Prawda** czy fałsz: Rękodzieło jest obecnie inspirowane kulturą i historią każdego kraju (2 punkty)

**Prawda** czy fałsz: Rękodzieło może być lepsze dla środowiska niż inne alternatywy (2 punkty) **Prawda** czy **fałsz**: Rzemiosła zwiększają straty energii i mają większy ślad węglowy (2 punkty)

**Prawda** czy fałsz: tkaniny wełniane są rzadziej prane w niższych temperaturach, co ma mniejszy wpływ na środowisko (2 punkty).

**Prawda** czy **fałsz**: drewniane przybory kuchenne są równie toksyczne jak plastikowe (2 punkty)

### Pytania otwarte

Czy stolarstwo jest dobre dla środowiska? Wyjaśnij swoją odpowiedź (3,5 punktu)

Czym jest zrównoważona odzież i jak można opisać taki biznes? (3,5 pkt)

Jakie domowe jedzenie mógłbyś produkować, aby rozpocząć działalność? Wyjaśnij swoją odpowiedź (3 punkty)

### 5.1.4 Temat 4: Sztuki wizualne

1. Która zasada projektowania jest najbardziej bezpośrednio związana z prowadzeniem wzroku widza przez dzieło sztuki i tworzeniem poczucia ruchu? (2 pkt)

- A) Równowaga
- b) Moje podkreślenie
- C) Ruch**
- D) Różnorodność

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### 2. Co charakteryzuje sztukę performance? (2 punkty)

A) Tworzenie trójwymiarowych form przy użyciu materiałów takich jak glina lub metal.

B) Robienie zdjęć przy użyciu kamery lub sprzętu fotograficznego

C) Przenoszenie atramentu z przygotowanej powierzchni na papier lub inne materiały.

**D) Artyści, którzy wykorzystują swoje ciała lub energię do tworzenia występów na żywo, często wizualnych.**

### 3. W kontekście krytyki sztuki, który aspekt ma kluczowe znaczenie dla określenia, w jaki sposób widz reaguje emocjonalnie na dzieło sztuki i odnosi się do użycia koloru w dziele sztuki? (2 pkt)

A) Kompetencje techniczne

**b) Wpływ emocjonalny**

C) Analiza kontekstowa

d) Innowacja w technice

### 4. Jaki czynnik NIE jest zwykle brany pod uwagę przy wycenie dzieł sztuki na rynku sztuk wizualnych? (2 pkt)

**A) Paleta kolorów użyta w grafice**

B) Historyczne i kulturowe znaczenie projektu

C) Rzadkość i stan dzieła sztuki

D) Pojawienie się artysty i pochodzenie dzieła

### 5. Który z poniższych elementów NIE jest powszechnie zawarty w umowach prawnych powszechnie występujących w sztukach wizualnych? (2 pkt)

A) Umowy depozytowe między artystami a galeriami

B) Procedury rejestracji praw własności intelektualnej

C) Umowy sprzedaży i umowy dostawy

**D) Wytyczne dotyczące zrównoważonego wykorzystania materiałów w produkcji dzieł sztuki**

#### 6.2.2 Odpowiedzi

1:C - Ruch to zasada, która prowadzi oko widza po dziele sztuki, tworząc wizualny przepływ i poczucie ruchu, co jest bezpośrednio określone w dostarczonym tekście.

2: D - Sztuka performance charakteryzuje się tym, że artyści wykorzystują swoje ciała lub działania do tworzenia występów na żywo, często zawierających elementy wizualne i ewentualnie inne media, takie jak wideo lub dźwięk.

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

3:B - Emocjonalny wpływ dzieła sztuki, na który znaczący wpływ może mieć użycie koloru, jest kluczowym aspektem krytyki artystycznej. Ta emocjonalna reakcja jest subiektywna, ale niezbędna do zrozumienia, w jaki sposób dzieło sztuki wpływa na widzów.

4: A - Podczas gdy rzadkość, stan, znaczenie historyczne i kulturowe, znaczenie artysty i pochodzenie mają kluczowe znaczenie dla wyceny dzieła sztuki, konkretna paleta kolorów nie jest zazwyczaj głównym czynnikiem decydującym o jego wartości rynkowej.

5: D - Podczas gdy umowy wysyłkowe, rejestracja praw autorskich i umowy sprzedaży są standardowymi umowami prawnymi w branży sztuk wizualnych, wytyczne dotyczące zrównoważonego wykorzystania materiałów, choć ważne, zazwyczaj nie są częścią tych umów prawnych. Są one bardziej związane z kwestiami etycznymi i praktykami środowiskowymi.

### 5.1.5 Temat 5: Umiejętności i technologie cyfrowe technologie

#### Prawda, Fałsz & Wielokrotny wybór (łącznie liczba punktów: 10)

1. Prawda czy **fałsz**: Optymalizacja pod kątem wyszukiwarek (SEO) jest przeznaczona tylko dla dużych firm, a nie indywidualnych twórców treści. **(0,5 punktu)**.
2. Prawda czy **fałsz**: Używanie tego samego hasła do wielu kont online jest dobrą praktyką ułatwiającą zapamiętywanie. **(0,5 pkt)**
3. Prawda czy **fałsz**: Platformy mediów społecznościowych, takie jak Facebook i Twitter, są przydatne tylko do użytku osobistego i nie odgrywają żadnej roli w budowaniu marki biznesowej. **(0,5 pkt)**
4. **Prawda** czy fałsz: Uwierzytelnianie dwuskładnikowe zapewnia dodatkową warstwę zabezpieczeń poza zwykłym hasłem. **(0,5 punktu)**.
5. **Prawda** czy fałsz: koszt reklamy pay-per-click (PPC) jest ponoszony za każdym razem, gdy ktoś kliknie w reklamę, niezależnie od tego, czy dokona zakupu. **(0,5 punktu)**

#### Pytania wielokrotnego wyboru

1. **Które z poniższych NIE jest powszechnym narzędziem zwiększającym produktywność? (1 pkt)**
  - A. Microsoft Word
  - B. Arkusze kalkulacyjne Google
  - C. Spotify**
  - D. Relaks
2. **Jaki jest główny cel e-mail marketingu? (2 pkt)**
  - A. Aby wysłać jak najwięcej wiadomości e-mail
  - B. Aby wchodzić w interakcje z odbiorcami i zwiększać konwersje**

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

- Γ. Do zbierania adresów e-mail
- D. Aby przetestować filtr antyspamowy

### 3. Które z poniższych jest powszechnym zagrożeniem dla bezpieczeństwa w Internecie?(1,5 punktu)

#### A. Phishing (wyłudzenie informacji)

- B. Rybołówstwo
- Γ. Myślenie życzeniowe
- Δ. Bezpieczne przeglądanie

### 4. Co obejmuje termin "umiejętności cyfrowe"? (2 pkt)

A. Tylko umiejętność korzystania z narzędzi Microsoft Office

#### B. Umiejętność wyszukiwania, oceny i tworzenia informacji przy użyciu technologii cyfrowej

- Γ. Umiejętność pisania kodu Δ.
- Możliwość naprawy sprzętu

### 5. Która z poniższych platform jest używana głównie do profesjonalnego nawiązywania kontaktów? (1 pkt)

- A. Instagram
- B. LinkedIn**
- C. Snapchat
- D. TikTok

## 5.1.6 Temat 6: Kino i; MEDIA

### Prawda czy fałsz

**Prawda** czy fałsz: Wynalezienie kinematografu przez braci Lumière oznaczało narodziny kina jako medium masowego **(0,5 pkt)**.

**Prawda** czy fałsz: Science fiction eksploruje futurystyczne koncepcje, często badając kwestie naukowe i społeczne oraz przesuwając granice rzeczywistości. **(0,5 punktu)**

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

**Prawda** czy fałsz: media często służą jako odzwierciedlenie wartości i obaw społeczeństwa, z którego się wywodzą **(0,5 punktu)**.

Prawda czy **fałsz**: Reprezentacja ról płciowych w filmie i mediach pozostała niezmienną na przestrzeni lat. **(0,5 pkt)**

Prawda czy **fałsz**: Film i media mają niewielki lub żaden wpływ na opinię publiczną lub wartości społeczne. **(0,5 pkt)**

### Wiele pytań

Jaki jest główny cel fazy postprodukcji w produkcji filmowej? **(2 pkt)**

- a) Pisanie skryptów
- b) Zebranie dowodów wizualnych podczas strzelaniny
- c) Przetwarzanie i ulepszanie materiału**
- d) Casting aktorów

Który gatunek zazwyczaj eksploruje futurystyczne koncepcje i często przesuwa granice wyobraźni? **(1,5 pkt)**

- a) Dramat
- b) Science fiction**
- c) Komedia romantyczna
- d) Tajemnica

Jaki gatunek filmowy znany jest z humorystycznej i przesadzonej komedii fizycznej, często zawierającej elementy slapstickowe? **(1,5 pkt)**

- a) Horror
- b) Komedia**
- c) Science fiction
- d) Akcja-przygoda

Która z poniższych technik jest wykorzystywana w produkcji filmowej do tworzenia różnych nastrojów, ujawniania cech postaci i kierowania uwagi widzów? **(2,5 pkt)**

- a) Dialog
- b) Kąty i ruchy kamery**
- c) Kompozycja muzyczna
- d) Techniki oświetleniowe

### Pytania otwarte

*Jest on finansowany przez Unię Europejską. Jednakże wyrażone poglądy i opinie są wyłącznie poglądami i opiniami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.*

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

1. Jakie są trzy etapy procesu produkcji w filmie i mediach? Przedstaw krótką analizę (3 punkty)
  - Przedprodukcja
  - Produkcja
  - Postprodukcja
2. Jak Twoim zdaniem ewoluowała reprezentacja płci, rasy i różnorodności w filmie i mediach oraz jaki wpływ wywarła na postawy i wartości społeczne? (3 pkt)

Przykład: Moim zdaniem reprezentacja płci, rasy i różnorodności w filmie i mediach ewoluowała znacząco w czasie, odzwierciedlając i wpływając na postawy społeczne i wartości na różne sposoby. np. reprezentacja płci, zmiany w reprezentacji rasowej i etnicznej, różnorodność za kamerą, wyzwania i bieżące kwestie
3. Czy możesz podać przykłady filmów lub treści medialnych, które Twoim zdaniem miały znaczący wpływ na opinię publiczną lub dyskurs polityczny? W jaki sposób osiągnęły ten wpływ? (4 punkty)

### 5.2 Ocenianie w edukacji online

Warunkiem wstępnym dla każdego opracowanego modułu jest zapoznanie się z teorią i ukończenie oceny online za pomocą pytań typu prawda/fałsz lub wielokrotnego wyboru.

**Gdy użytkownik zapozna się z teorią, ta część jest automatycznie oznaczana jako ukończona. Po zakończeniu szkolenia online obliczamy 80% wskaźnik zaliczenia dla każdego quizu oceniającego.**

**Użytkownik musi uzyskać 8 na 10 punktów w quizie.**

#### 5.2.1 Muzyka tematyczna

##### **Prawda, Fałsz & Wielokrotny wybór (łącznie liczba punktów: 10)**

1. Prawda czy **fałsz**: Muzykalność odnosi się wyłącznie do umiejętności biegłej gry na instrumencie muzycznym. (1 punkt).
2. Który z poniższych etapów jest istotną częścią komponowania muzyki? (2 pkt)
  - A) Tworzenie rozbudowanej prezencji scenicznej podczas występów na żywo. B) Skupianie się wyłącznie na tekście i melodii, bez względu na harmonię czy rytm.
  - C) Eksperymentowanie i adaptacja w oparciu o informacje zwrotne.**
  - D) Ignorowanie praw autorskich i kwestii licencyjnych w komercyjnym wydawaniu muzyki.
3. Który termin odnosi się do prędkości, z jaką odtwarzany jest utwór muzyczny? (2 pkt)
  - A) barwa
  - B) tempo
  - C) dynamiczny

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

D) rytm

4. Które z poniższych określeń opisuje intensywność lub miękkość utworu muzycznego? (2 pkt)

A) tuńczyk

B) harmonia

C) dynamiczny

D) melodia

5. **Prawda** czy **falsz**: Termin "kontrapunkt" odnosi się do techniki łączenia dwóch lub więcej linii melodycznych w taki sposób, że tworzą one związek harmoniczny przy jednoczesnym zachowaniu ich indywidualności. (1 pkt)

6. **Prawda** czy **falsz**: Perfekcyjna wysokość dźwięku i względna wysokość dźwięku to dwie różne umiejętności wykorzystywane w muzyce, przy czym perfekcyjna wysokość dźwięku jest bardziej powszechna wśród muzyków. (1 pkt)

7. **Prawda** czy **falsz**: Termin "staccato" w muzyce odnosi się do płynnego i połączonego stylu grania nut, w którym każda nuta płynnie przechodzi w następną. (1 punkt).

### 5.2.2 Temat 2: Pisanie

#### **Prawda, Falsz & Wielokrotny wybór (łącznie liczba punktów: 10)**

1. **prawda** czy **falsz**: Kreatywne pisanie polega na wyrażaniu siebie i nie wymaga zrozumienia technik literackich. (1 pkt)

2. **prawda** czy **falsz**: w pisaniu scenariuszy struktura trzyaktowa obejmuje ustawienie, debatę i rozwiązanie. (1 punkt) (1 punkt)

3. **Prawda** czy **falsz**: Poezja skupia się głównie na prostym języku i narracyjnym opowiadaniu historii. (1 punkt).

4. **prawda** czy **falsz**: Narracja trzecioosobowa zapewnia wąskie spojrzenie na wydarzenia, ograniczając zrozumienie historii przez czytelnika. (1 punkt).

5. Jaki jest główny cel kreatywnego pisania? (2 pkt)

a) Aby określić czas i datę historii.

b) Podaj szczegółowy opis głównych bohaterów.

**c) Stworzenie atmosfery, nastroju i miejsca.**

d) Wprowadzenie głównego konfliktu narracji.

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### 6. Co głównie obejmuje pisanie literatury faktu? (2 pkt)

- a) Tworzenie fikcyjnych historii.
- b) Dzielenie się prawdziwymi doświadczeniami, pomysłami i wiedzą.**
- c) Tworzenie mitycznych i fikcyjnych światów.
- d) Tworzenie napięcia i niepokoju.

### 7. Jaki jest główny cel gatunków science fiction i fantasy? (2 pkt)

- a) Realistyczne przedstawienie codziennego życia.
- b) Odkrywanie złożonych relacji międzyludzkich
- c) Nieograniczone światy z futurystycznymi technologiami i mitycznymi stworzeniami.**
- d) Fakty historyczne.

## 5.2.3 Temat 3: Rękodzieło

### Prawda, Fałsz & Wielokrotny wybór (łącznie liczba punktów: 10)

Wpisz Prawda lub Fałsz dla każdego pytania:

**Prawda** czy fałsz: Rękodzieło jest obecnie inspirowane kulturą i historią każdego kraju (2 punkty)

**Prawda** czy fałsz: Rękodzieło może być lepsze dla środowiska niż inne alternatywy (2 punkty) **Prawda** czy **fałsz**: Rzemiosła zwiększają straty energii i mają większy ślad węglowy (2 punkty)

**Prawda** czy fałsz: tkaniny wełniane są rzadziej prane w niższych temperaturach, co ma mniejszy wpływ na środowisko (2 punkty).

**Prawda** czy **fałsz**: drewniane przybory kuchenne są równie toksyczne jak plastikowe (2 punkty)

## 5.2.4 Temat 4: Sztuki wizualne

1. Która zasada projektowania jest najbardziej bezpośrednio związana z prowadzeniem wzroku widza przez dzieło sztuki i tworzeniem poczucia ruchu? (2 pkt)

- A) Równowaga
- b) Moje podkreślenie
- C) Ruch**
- D) Różnorodność

2. Co charakteryzuje sztukę performance? (2 punkty)

- A) Tworzenie trójwymiarowych form przy użyciu materiałów takich jak glina lub metal.
- B) Robienie zdjęć przy użyciu kamery lub sprzętu fotograficznego



## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

C) Przenoszenie atramentu z przygotowanej powierzchni na papier lub inne materiały.

**D) Artyści, którzy wykorzystują swoje ciała lub energię do tworzenia występów na żywo, często wizualnych.**

3. W kontekście krytyki sztuki, który aspekt ma kluczowe znaczenie dla określenia, w jaki sposób widz reaguje emocjonalnie na dzieło sztuki i odnosi się do użycia koloru w dziele sztuki? (2 pkt)

A) Kompetencje techniczne

**b) Wpływ emocjonalny**

C) Analiza kontekstowa

d) Innowacja w technice

4. Jaki czynnik NIE jest zazwyczaj brany pod uwagę przy wycenie dzieł sztuki na rynku sztuk wizualnych? (2 pkt)

**A) Paleta kolorów użyta w grafice**

B) Historyczne i kulturowe znaczenie projektu

C) Rzadkość i stan dzieła sztuki

D) Pojawienie się artysty i pochodzenie dzieła

5. Który z poniższych elementów NIE jest powszechnie zawarty w umowach prawnych powszechnie spotykanych w sztukach wizualnych? (2 pkt)

A) Umowy depozytowe między artystami a galeriami

B) Procedury rejestracji praw własności intelektualnej

C) Umowy sprzedaży i umowy dostawy

**D) Wytyczne dotyczące zrównoważonego wykorzystania materiałów w produkcji dzieł sztuki**

### 6.2.2 Odpowiedzi

1:C - Ruch to zasada, która prowadzi oko widza po dziele sztuki, tworząc wizualny przepływ i poczucie ruchu, co jest bezpośrednio określone w dostarczonym tekście.

2: D - Sztuka performance charakteryzuje się tym, że artyści wykorzystują swoje ciała lub działania do tworzenia występów na żywo, często zawierających elementy wizualne i ewentualnie inne media, takie jak wideo lub dźwięk.

3:B - Emocjonalny wpływ dzieła sztuki, na który znaczący wpływ może mieć użycie koloru, jest kluczowym aspektem krytyki artystycznej. Ta emocjonalna reakcja jest subiektywna, ale niezbędna do zrozumienia, w jaki sposób dzieło sztuki wpływa na widzów.

4: A - Podczas gdy rzadkość, stan, znaczenie historyczne i kulturowe, znaczenie artysty i pochodzenie mają kluczowe znaczenie dla wyceny dzieła sztuki, konkretna paleta kolorów nie jest zazwyczaj głównym czynnikiem decydującym o jego wartości rynkowej.

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

5: D - Podczas gdy umowy wysyłkowe, rejestracja praw autorskich i umowy sprzedaży są standardowymi umowami prawnymi w branży sztuk wizualnych, wytyczne dotyczące zrównoważonego wykorzystania materiałów, choć ważne, zazwyczaj nie są częścią tych umów prawnych. Są one bardziej związane z kwestiami etycznymi i praktykami środowiskowymi.

### 5.2.5 Temat 5: Umiejętności i technologie cyfrowe technologie

#### Pytania prawda/fałsz

1. Prawda czy **fałsz**: Optymalizacja pod kątem wyszukiwarek (SEO) jest przeznaczona tylko dla dużych firm, a nie indywidualnych twórców treści. **(0,5 punktu)**.
2. Prawda czy **fałsz**: Używanie tego samego hasła do wielu kont online jest dobrą praktyką ułatwiającą zapamiętywanie. **(0,5 pkt)**
3. Prawda czy **fałsz**: Platformy mediów społecznościowych, takie jak Facebook i Twitter, są przydatne tylko do użytku osobistego i nie odgrywają żadnej roli w budowaniu marki biznesowej. **(0,5 pkt)**
4. **Prawda** czy fałsz: Uwierzytelnianie dwuskładnikowe zapewnia dodatkową warstwę zabezpieczeń poza zwykłym hasłem. **(0,5 punktu)**.
5. **Prawda** czy fałsz: koszt reklamy pay-per-click (PPC) jest ponoszony za każdym razem, gdy ktoś kliknie w reklamę, niezależnie od tego, czy dokona zakupu. **(0,5 punktu)**

#### Pytania wielokrotnego wyboru

1. **Które z poniższych NIE jest powszechnym narzędziem zwiększającym produktywność? (1 pkt)**

- A. Microsoft Word
- B. Arkusze kalkulacyjne Google

**C. Spotify**

D. Relaks

2. **Jaki jest główny cel e-mail marketingu? (2 pkt)**

Jeden. Aby wysłać jak najwięcej wiadomości e-mail

**B. Aby wchodzić w interakcje z odbiorcami i zwiększać konwersje**

Γ. Do zbierania adresów e-mail

D. Aby przetestować filtr antyspamowy

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

### 3. Które z poniższych jest powszechnym zagrożeniem dla bezpieczeństwa w Internecie?(1,5 punktu)

**A. Phishing (wyludzanie informacji)**

B. Rybołówstwo

Γ. Myślenie życzeniowe

Δ. Bezpieczne przeglądanie

### 6. Co obejmuje termin "umiejętności cyfrowe"? (2 pkt)

Jeden. Tylko możliwość korzystania z narzędzi Microsoft Office

**B. Umiejętność wyszukiwania, oceny i tworzenia informacji przy użyciu technologii cyfrowej**

Γ. Umiejętność pisania kodu Δ.

Możliwość naprawy sprzętu

### 7. Która z poniższych platform jest używana głównie do profesjonalnego nawiązywania kontaktów? (1 pkt)

A. Instagram

**B. LinkedIn**

C. Snapchat

D. TikTok

## 5.2.6 Temat 6: Kino i; MEDIA

### Prawda czy fałsz

**Prawda** czy fałsz: Wynalezienie kinematografu przez braci Lumière oznaczało narodziny kina jako medium masowego (0,5 pkt).

## Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

**Prawda** czy fałsz: Science fiction eksploruje futurystyczne koncepcje, często badając kwestie naukowe i społeczne oraz przesuwając granice rzeczywistości. **0,5 punktu)**

**Prawda** czy fałsz: media często służą jako odzwierciedlenie wartości i obaw społeczeństwa, z którego się wywodzą. **(0,5 pkt)**

**Prawda** czy **fałsz**: Reprezentacja ról płciowych w filmie i mediach pozostała niezmienną na przestrzeni lat. **(0,5 pkt)**

**Prawda** czy **fałsz**: Film i media mają niewielki lub żaden wpływ na opinię publiczną lub wartości społeczne. **(0,5 pkt)**

### Wiele pytań

Jaki jest główny cel fazy postprodukcji w produkcji filmowej? **(2 pkt)**

- A) Pisanie scenariuszy
- B) Zebranie dowodów wizualnych podczas strzelaniny
- C) Przetwarzanie i ulepszanie materiału**
- D) Casting aktorów

Który gatunek zazwyczaj eksploruje futurystyczne koncepcje i często przesuwa granice wyobraźni? **(1,5 pkt)**

- A) Dramat
- B) Science fiction**
- C) Komedia romantyczna
- D) Tajemnica

Jaki gatunek filmowy znany jest z humorystycznej i przesadzonej komedii fizycznej, często zawierającej elementy slapstickowe? **(1,5 pkt)**

- A) Horror
- B) Komedia**
- C) Science fiction
- D) Akcja-przygoda

Która z poniższych technik jest wykorzystywana w produkcji filmowej do tworzenia różnych nastrojów, ujawniania cech postaci i kierowania uwagi widzów? **(2,5 pkt)**

- A) Dialog
- B) Kąty i ruchy kamery**
- C) Kompozycja muzyczna
- D) Techniki oświetleniowe

## **Zwiększanie szans na zatrudnienie młodych ludzi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym**

Partnerstwa młodzieżowe w ramach programu Erasmus+,  
Kod projektu: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328