



Εκπαίδευση Ενδυνάμωσης του Πολίτη

Ενότητα 5 | Άσκηση αξιολόγησης



Άσκηση αξιολόγησης 1: (5 λεπτά)

1. Ποιο είναι το ποσοστό (περίπου) του παγκόσμιου πληθυσμού που χρησιμοποιεί το διαδίκτυο (σύμφωνα με τα στοιχεία του 2022);
- α. 90%
 - β. 60%
 - γ. 50%
 - δ. 30%

Απάντηση: β

Επεξήγηση: Το διαδίκτυο χρησιμοποιείται σήμερα από 5,07 δισεκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο - που αντιστοιχεί στο 63,5% του συνολικού πληθυσμού.

2. Πόσοι άνθρωποι (περίπου) σε όλο τον κόσμο παραμένουν «μη συνδεδεμένοι» στο διαδίκτυο; (σύμφωνα με στοιχεία του 2022)
- α. 500 εκατομμύρια
 - β. 1 δισεκατομμύριο
 - γ. 3 δισεκατομμύρια
 - δ. 50 εκατομμύρια

Απάντηση: γ

Επεξήγηση: Περισσότεροι από 3 δισεκατομμύρια άνθρωποι παραμένουν «μη συνδεδεμένοι», με την πλειονότητα να ζει στην Ασία και την Αφρική.

3. Ποιο ποσοστό (περίπου) των χρηστών του διαδικτύου συνδέεται μέσω κινητών τηλεφώνων; (σύμφωνα με στοιχεία του 2022)
- α. 70%
 - β. 60%
 - γ. 90%
 - δ. 30%

Απάντηση: γ

Επεξήγηση: Η συντριπτική πλειονότητα των χρηστών του διαδικτύου παγκοσμίως - 92,1% - χρησιμοποιεί κινητό τηλέφωνο για πρόσβαση στο διαδίκτυο.

4. Ποιο είναι το ποσοστό (περίπου) του παγκόσμιου πληθυσμού που χρησιμοποιεί τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (σύμφωνα με τα στοιχεία του 2022);
- α. 70%
 - β. 60%
 - γ. 50%

δ. 30%

Απάντηση: β

Επεξήγηση: Το 59,3% του παγκόσμιου πληθυσμού χρησιμοποιεί τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, δηλαδή 4,74 δισεκατομμύρια άνθρωποι.

5. Ποιος είναι ο μέσος χρόνος (περίπου) που δαπανάται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης καθημερινά (σύμφωνα με στοιχεία του 2022);

α. 4 ώρες

β. 30 λεπτά

γ. 1 ώρα και 30 λεπτά

δ. 2 ώρες και 30 λεπτά

Απάντηση: δ

Επεξήγηση: Περίπου δύο ώρες και είκοσι οκτώ λεπτά ξοδεύονται καθημερινά στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ανά χρήστη.

6. Ποιο είναι το μέσο ποσό που ξοδεύουν οι χρήστες ετησίως για ηλεκτρονικές αγορές (σύμφωνα με τα στοιχεία του 2022);

α. \$500

β. \$700

γ. \$ 1000

δ. \$2000

Απάντηση: γ

Επεξήγηση: Οι online αγοραστές ξοδεύουν περίπου 1.000 δολάρια ετησίως για καταναλωτικά αγαθά σε ιστοσελίδες ηλεκτρονικού εμπορίου.

7. Ποιο είναι το ποσοστό (περίπου) των κρατών μελών του ΟΗΕ που χρησιμοποιούν το Facebook (σύμφωνα με τα στοιχεία του 2018);

α. 90%

β. 20%

γ. 10%

δ. 60%

Απάντηση: α

Επεξήγηση: Το 93% (179 χώρες) των κρατών μελών του ΟΗΕ χρησιμοποιούν το Facebook.

8. Ποια από τα παρακάτω θεωρούνται σημαντικά στοιχεία του ψηφιακού ακτιβισμού;
- Χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη συμμετοχή των πολιτών
 - Οργάνωση πρωτοβουλιών ακτιβισμού με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων
 - Δημιουργία διαδικτυακών κοινοτήτων
 - Πρώθηση της πολιτικής κινητοποίησης και παροχή νέων τρόπων εμπλοκής των διαδηλωτών
 - Όλα τα παραπάνω

Απάντηση: ε

Επεξήγηση : Ο ψηφιακός ακτιβισμός περιλαμβάνει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων (διαδίκτυο, κινητά τηλέφωνα, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.) για την επίτευξη κοινωνικών ή/και πολιτικών στόχων.

9. Ποια από τα παρακάτω θεωρούνται συγκριτικά πλεονεκτήματα του ψηφιακού ακτιβισμού. *Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν.*
- Η ταχύτητα και η δυνατότητα προσέγγισης μεγάλου αριθμού ανθρώπων σε όλο τον κόσμο
 - Σχετικά χαμηλό κόστος
 - Εύκολο στη χρήση
 - Οι άνθρωποι μπορούν να κρύβονται πίσω από προφίλ μέσω του ακτιβισμού στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Απάντηση: α,β,γ

Επεξήγηση : Ένα σημαντικό πλεονέκτημα του ψηφιακού και διαδικτυακού ακτιβισμού είναι η αυξανόμενη προσβασιμότητά του, η οποία είναι σχετικά φθηνή και εύκολη στη χρήση, καθώς και η ταχύτητά του και η ικανότητά του να προσεγγίζει μεγάλο αριθμό ανθρώπων σε όλο τον κόσμο.

Άσκηση αξιολόγησης 2: (10 λεπτά)

1. Πρέπει πάντα να αναφέρετε τον δημιουργό οποιουδήποτε ψηφιακού περιεχομένου χρησιμοποιείτε στην εργασία σας.
- Σωστό
 - Λάθος

Απάντηση: Σωστό

Επεξήγηση : Να γνωρίζετε τυχόν περιορισμούς στη χρήση ψηφιακού περιεχομένου όταν το χρησιμοποιείτε. Αναγνωρίζετε πάντα ή αναφέρετε τον δημιουργό οποιουδήποτε ψηφιακού περιεχομένου χρησιμοποιείτε στην εργασία σας.

2. Ποια από τα ακόλουθα αποτελούν μέρος των πέντε τομέων του πλαισίου ψηφιακής επάρκειας;
- Πληροφορική και παιδεία δεδομένων

β. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

γ. Δημιουργία συνεργειών

Απάντηση: α,β

Επεξήγηση : Η ψηφιακή επάρκεια (DigComp 2.0) είναι ένα πλαίσιο που προσδιορίζει τα βασικά στοιχεία της ψηφιακής επάρκειας σε 5 τομείς: Επικοινωνία και συνεργασία, δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, ασφάλεια και επίλυση προβλημάτων.

3. Πόσες ικανότητες περιγράφονται στο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων;

α. 21

β. 19

γ. 10

Απάντηση: α

Επεξήγηση: Οι πέντε τομείς της ψηφιακής ικανότητας χωρίζονται σε 21 ψηφιακές **ικανότητες**

4. Πρέπει πάντα να διασφαλίσετε ότι οι πληροφορίες είναι ακριβείς, έγκυρες και ενημερωμένες.

α. Σωστό

β. Λάθος

Απάντηση: α

Επεξήγηση: Είναι σημαντική η κριτική αξιολόγηση των πληροφοριών για την εκτίμηση της συνάφειας, της χρησιμότητας και της αξιοπιστίας τους.

5. Η διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου δεν θεωρείται σημαντική ψηφιακή ικανότητα στο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων.

α. Σωστό

β. Λάθος

Απάντηση: Λάθος

Επεξήγηση: Η πτυχή της διαχείρισης δεδομένων περιλαμβάνεται στον τομέα ικανοτήτων 1:

Πληροφορική και παιδεία δεδομένων

6. Δεν υπάρχουν περιορισμοί στη χρήση του ψηφιακού περιεχομένου

α. Σωστό

β. Λάθος

Απάντηση: Λάθος

Επεξήγηση: Να γνωρίζετε τυχόν περιορισμούς στη χρήση ψηφιακού περιεχομένου όταν το χρησιμοποιείτε.

7. Η δημιουργία ουσιαστικού ψηφιακού περιεχομένου απαιτεί να απευθύνεστε κατάλληλα στις ανάγκες του κοινού σας, κατανοώντας τις ανάγκες του.

- α. Σωστό
- β. Λάθος

Απάντηση: Σωστό

Επεξήγηση: Αντιμετωπίστε κατάλληλα τις ανάγκες του κοινού σας κατανοώντας τις ανάγκες του.

8. Οι ψηφιακές δεξιότητες δεν θεωρούνται σημαντικές στον 21ο αιώνα

- α. Σωστό
- β. Λάθος

Απάντηση: Σωστό

Επεξήγηση: Οι ψηφιακές δεξιότητες θεωρούνται μια από τις πιο σημαντικές δεξιότητες του 21ου αιώνα

9. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ανέπτυξε το Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων (DigComp 2.0) για να βοηθήσει τους πολίτες να κατανοήσουν το επίπεδο των ψηφιακών τους δεξιοτήτων.

- α. Σωστό
- β. Λάθος

Απάντηση: Σωστό

Επεξήγηση: Το DigComp δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά το 2013 και έχει γίνει σημείο αναφοράς για πολλές πρωτοβουλίες ψηφιακής επάρκειας τόσο σε ευρωπαϊκό επίπεδο όσο και σε επίπεδο κρατών μελών.

10. Ποια από τα παρακάτω θεωρούνται ψηφιακό περιεχόμενο;

- α. Βίντεο: π.χ. YouTube, Hulu, CBS All Access, Disney+, HBO Max,
- β. Ήχος- Μουσική: π.χ. Spotify, Pandora, last.fm
- γ. Εικόνες: π.χ. Imgur, Flickr, DeviantArt, Instagram, Snapchat.
- δ. Κείμενο : π.χ. ιστολόγια, ιστότοποι
- ε. Έντυπες εφημερίδες και περιοδικά

Απάντηση: α,β,γ,δ

Επεξήγηση : Το ψηφιακό περιεχόμενο είναι δεδομένα που παράγονται και παρέχονται μόνο σε ψηφιακή μορφή.

Άσκηση αξιολόγησης 3: (10 λεπτά)

1. Τα ηλεκτρονικά διαβήματα δεν οδηγούν πάντα σε επιτυχείς αλλαγές πολιτικής.

- α. Σωστό
- β. Λάθος

Απάντηση: α

Επεξήγηση : Τα ηλεκτρονικά διαβήματα δεν οδηγούν πάντα σε επιτυχείς αλλαγές πολιτικής, αλλά πολύ συχνά η διαδικασία είναι πιο σημαντική από το αποτέλεσμα όταν πρόκειται για τη συλλογή υπογραφών.

2. Ποια από τα ακόλουθα αποτελούν πλατφόρμες ηλεκτρονικών διαβημάτων;

- α. Change.org
- β. ipetitions.org
- γ. Avaaz.org
- δ. Indiegogo

Απάντηση: α,β,γ

Επεξήγηση: Οι πλατφόρμες Change.org, ipetitions.org και Avaaz.org θεωρούνται κύριες πλατφόρμες ηλεκτρονικών διαβημάτων.

3. Τι δεν είναι συμμετοχικός προϋπολογισμός;

- α. Οι πολίτες αποφασίζουν πώς θα διατεθεί ένα μέρος του δημοτικού ή δημόσιου προϋπολογισμού.
- β. Μια διαδικασία που επιτρέπει στους πολίτες ή τους κατοίκους να εντοπίζουν, να συζητούν και να ιεραρχούν τα έργα δημόσιων δαπανών και έχει ως στόχο να δώσει στους πολίτες τη δυνατότητα να αποφασίζουν πώς τα κεφάλαια ξοδεύονται.
- γ. Οι πολίτες αποφασίζουν για το ύψος του ετήσιου κρατικού προϋπολογισμού

Απάντηση: γ

Επεξήγηση: Οι διαδικασίες συμμετοχικού προϋπολογισμού είναι συνήθως επικεντρωμένες στην κατανομή του τοπικού και περιφερειακού προϋπολογισμού.

4. Ποια από τα παρακάτω θεωρούνται εργαλεία ψηφιακού ακτιβισμού;

- α. Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης
- β. Vlogging
- γ. Ηλεκτρονικά διαβήματα
- δ. Όλα τα παραπάνω

Απάντηση: δ

Επεξήγηση: Οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, το vlogging και τα ηλεκτρονικά διαβήματα θεωρούνται σημαντικά εργαλεία του ψηφιακού ακτιβισμού.

5. Πριν ξεκινήσετε το ιστολόγιό σας, είναι σημαντικό να προετοιμάσετε το προφίλ σας

- α. Σωστό
- β. Λάθος

Απάντηση: α

Επεξήγηση: Θα πρέπει να δημιουργηθεί μια σελίδα βιογραφίας ή μια σελίδα σχετικά με τη ζωή. Το πρόσωπο που κρύβεται πίσω από αυτήν θα ενδιαφέρει τους ανθρώπους.

6. Οι διαδικτυακές διαβουλεύσεις διεξάγονται μέσω ειδικής πλατφόρμας, η οποία περιλαμβάνει τόσο τις ανοικτές όσο και τις κλειστές διαβουλεύσεις.

- α. Σωστό
- β. Λάθος

Απάντηση: α

Επεξήγηση: Η συνεισφορά των συμμετεχόντων συλλέγεται μέσω διαδικτυακών ερωτηματολογίων, τα οποία δημοσιεύονται στον ιστότοπο της διαβούλευσης, εκτός εάν οι ερωτώμενοι επιθυμούν να παραμείνουν ανώνυμοι.

7. Τα ηλεκτρονικά διαβήματα είναι προσβάσιμα μόνο σε κράτη και διεθνείς οργανισμούς

- α. Σωστό
- β. Λάθος

Απάντηση: β

Επεξήγηση: Είναι επίσης δυνατό για τους ιδιώτες να ξεκινήσουν διαβήματα σε αυτές τις πλατφόρμες και να κινητοποιήσουν παγκόσμια υποστήριξη για έναν συγκεκριμένο σκοπό.

8. Ποιο είναι το βέλτιστο εύρος του αριθμού των εβδομαδιαίων δημοσιεύσεων σε μια σελίδα στο Facebook;

- α. 5 - 10
- β. 10 - 15
- γ. 1- 5

Απάντηση: α

Επεξήγηση: 5 - 10 αναρτήσεις την εβδομάδα είναι το βέλτιστο, με όχι περισσότερες από 3 αναρτήσεις την ημέρα. Αυτή είναι μια καλή ισορροπία για να βεβαιωθείτε ότι οι άλλοι βλέπουν τι δημοσιεύετε, αλλά και ότι δεν τους κατακλύζετε.

9. Ποιο είναι το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε πριν ξεκινήσετε το vloggin;

- α. Επιλέξτε ένα θέμα για το vlog σας
- β. Επιλέξτε την ομάδα-στόχο σας
- γ. Επιλέξτε μια πλατφόρμα (Youtube, Facebook, TikTok).

Απάντηση: α

Επεξήγηση: Ποιο είναι το πάθος σας; Το να γράφετε για το πάθος σας σας βοηθάει να βρίσκετε συνεχώς εξαιρετικές ιδέες περιεχομένου. Σκεφτείτε τη λέξη-κλειδί του θέματός σας.

10. Ποια από τα ακόλουθα αποτελούν παραδείγματα διαδικτυακών δραστηριοτήτων crowdsourcing;

- α. Αναφορά θεμάτων όπως η αποκομιδή των απορριμμάτων, οι λακκούβες στους δρόμους
- β. Ενθάρρυνση των οδηγών να αναφέρουν τα ατυχήματα μόνοι τους
- γ. Αναφορά παράνομων ενεργειών
- δ. Όλα τα παραπάνω

Απάντηση: δ

Επεξήγηση: Ηλεκτρονικό Crowdsourcing είναι η πρακτική της προσφυγής σε ένα σύνολο ανθρώπων για την απόκτηση των απαραίτητων γνώσεων, αγαθών ή υπηρεσιών μέσω ψηφιακών εργαλείων.



EMERGE

EMpowerING civic Engagement and participation