

Pakiet szkoleniowy dla osób pracujących z młodzieżą - Quiz

Moduł: Storytelling cyfrowy na rzecz działań klimatycznych

1. Jaki jest główny cel włączania postaci do narracji klimatycznych w pracy z młodzieżą?

- a) Komplikowanie narracji
- b) Depersonalizacja kwestii klimatycznych
- c) Humanizowanie złożonych problemów
- d) Zniechęcanie do empatii

Odp: (c)

2. W jaki sposób osobiste narracje przyczyniają się do skutecznego opowiadania historii w inicjatywach klimatycznych?

- a) Zapewniają punkt wejścia, z którym można się utożsaczyć
- b) Wprowadzają zamieszanie
- c) Minimalizują różnorodność
- d) Zniechęcają do więzi emocjonalnych

Odp: (a)

3. Dlaczego różnorodność i inkluzywność są ważne w rozwoju postaci?

- a) Ogranicza zasięg narracji
- b) Zwiększa autentyczność opowieści
- c) Sprawia, że narracja jest mniej istotna
- d) Zniechęca do zaangażowania

Odp: (b)

4. Na czym polega personifikacja kwestii klimatycznych?

- a) Uczynienie postaci mniej wiarygodnymi
- b) Przypisywanie cech ludzkich istotom niebędącym ludźmi
- c) Ignorowanie pilnego charakteru zmian klimatycznych
- d) Depersonalizacja wyzwań środowiskowych

Odp. (b)

5. W jaki sposób osoby pracujące z młodzieżą mogą wykorzystywać media społecznościowe do skutecznego promowania klimatu?

- a) Unikając treści wizualnych
- b) Ograniczając opowiadanie historii do długich artykułów.
- c) Dostosowywanie treści do funkcji dostępnych na platformie
- d) Zniechęcanie do współpracy z influencerami

Odp. (c)

6. Jaka jest rola hashtagów w narracjach klimatycznych w mediach społecznościowych?

- a) Nie mają wpływu na widoczność
- b) Wprowadzają zamieszanie
- c) Zniechęcają odbiorców do udziału
- d) Zwiększają zaangażowanie

Odp: (d)

7. Jak interaktywny storytelling może zwiększyć zaangażowanie odbiorców?

- a) Zapewniając pasywne doświadczenie
- b) Zniechęcając do dokonywania wyborów
- c) Wspierając poczucie odpowiedzialności
- d) Ograniczając interakcję z widzami

Odp: (c)

8. Które narzędzie jest odpowiednie do tworzenia interaktywnych map w storytellingu?

- a) Adobe Creative Cloud
- b) StoryMapJS
- c) Twine
- d) Canva

Odp: (b)

9. Jaki jest główny cel wciągającego opowiadania historii za pośrednictwem rzeczywistości wirtualnej (VR)?

- a) Zapewnienie poczucia obecności
- b) Ograniczenie zaangażowania odbiorców
- c) Tworzenie pasywnego doświadczenia
- d) Aby zniechęcić do emocjonalnego połączenia

Odp: (a)

10. Jak osoby pracujące z młodzieżą mogą dostosować się do zmian algorytmów w mediach społecznościowych?

- a) Ignorowanie zmian algorytmów
- b) Unikając analiz i spostrzeżeń
- c) Zniechęcanie do współpracy z influencerami
- d) Bycie na bieżąco i dostosowywanie strategii

Odp: (d)