

SC		
Kérdés	Az alábbiak közül melyik a tartalommenedzselés része?	
Válasz	videóalapú kommunikáció	HIBAS
Válasz	jegyzetelés	HELYES
Válasz	geocaching	HIBAS
Válasz	streaming	HIBAS

IH		
Állítás	Egy hatékony személyes tanulási környezet az információ címkézésére, kategorizálására, minőségi szelekcijára törekszik.	Igaz

SC		
Kérdés	A digitális műveltség azt jelenti, hogy...	
Válasz	ismerjük a digitális világ szókincsét.	HIBAS
Válasz	képesek vagyunk ezzel információt létrehozni, amit mások számára is hozzáférhetővé teszünk.	HELYES
Válasz	ismerjük az információs társadalomhoz kapcsolódó elméleteket.	HIBAS

MC		
Kérdés	A megosztott információ akkor minősül értékesnek, ha...	
Válasz	mások felhasználják.	HELYES
Válasz	mások a saját tevékenységükbe beépítik.	HELYES
Válasz	egy értékelő bizottság megfelelőnek minősíti ezeket	HIBAS
Válasz	legalább 1000 felhasználó lájkolja	HIBAS

IH		
Állítás	A hangalapú kommunikációt a felhasználók előnyben részesítik a videóalapú kommunikáció mellett.	Igaz

IH		
Állítás	Szakmailag is elfogadott jelenség, hogy online közösségekben ismerősünk lehet olyan személy is, akivel a való életben még nem találkoztunk.	Igaz

SC		
Kérdés	A wiki-rendszerekben így nevezzük a korábbi szerkesztési tartalmakat:	

Válasz	előzmény	HIBAS
Válasz	laptörténet	HELYES
Válasz	napló	HIBAS
Válasz	visszatekintés	HIBAS

IH		
Állítás	A wiki-rendszerek tartalma állandó.	Hamis

SC		
Kérdés	A videóalapú kommunikáció ezen a közösségi oldalon jelent meg először:	
Válasz	Facebook	HIBAS
Válasz	Google Plusz	HELYES

IH		
Állítás	A Facebookon a tartalmak rendezetlen, strukturálatlan formában jelennek meg.	Igaz

IH		
Állítás	A Geocaching lehetőséget ad arra, hogy különböző emberek egy online rendszer segítségével offline is egymásra találjanak.	Igaz

MC		
Kérdés	A moly.hu könyves közösségi oldal az alábbi lehetőségeket támogatja:	
Válasz	e-book-kölcsönzés	HIBAS
Válasz	online könyvismertető, ajánlások írása	HELYES
Válasz	ismerősök követése	HELYES
Válasz	idézetek, karcok, fülszövegek, könyvadatok feltöltése és megosztása a közösség tagjaival	HELYES
Válasz	online könszerkesztés	HIBAS

IH		
Állítás	A valós félelmeink és gátjaink is leküzdhetőek a virtuális környezetben pl. egy empátia-tréningen való részvétellel.	Igaz

IH		
-----------	--	--

Állítás	A virtuális környezetek nem alkalmazhatóak hatékonyan demonstrációs és szimulációs céllal.	Hamis
----------------	--	--------------

IH		
Állítás	A virtuális környezetek - megfelelő számítógéppel és internetkapcsolattal - bárki számára elérhetőek.	Igaz

IH		
Állítás	A virtuális térben zajló tevékenységet a rendszer naplózni tudja.	Igaz

MC		
Kérdés	Melyik állítás igaz az alábbiak közül?	
Válasz	A virtuális világokban éppen olyan fontos az etikett betartása, mint az online vagy valós világokban.	HELYES
Válasz	A virtuális világok elidegenítik a felhasználókat.	HIBAS
Válasz	A virtuális világok használata függőséget okoz.	HIBAS
Válasz	A virtuális világokban való részvétel 13 év alatt nem ajánlott.	HIBAS
Válasz	A virtuális világokban éppúgy találkozhatunk a cyberbullying jelenségével, mint online tereken.	HELYES
Válasz	A virtuális világokban olyan szimulációs lehetőségeink vannak, amelyeket e környezetek nélkül nem lenne alkalmunk megismerni. (Pl. egy emberi test belsejében "sétálhatunk" avatárunkkal)	HELYES

IH		
Állítás	A Second Life-ban lehetőségünk van a valós megjelenésünktől és személyiségünktől nagymértékben eltérő karakterek létrehozására is.	Igaz