



مجمع تربیت فرهنگ
دبیرستان پسرانه تهران

استاد: جناب آقای غفاری

نام خانوادگی:

نام:

پایه دهم - کلاس: الف / ب

آزمون پایانی نیمسال اول

تاریخ: ۱۳۹۷/۱۰/۰۲

مدت: ۶۰ دقیقه

نمره: از «بیست»

آزمون «تفکر و سواد رسانه‌ای»

۱	به نظر شما با همگرایی فناوری زیستی (Biotechnology) و فناوری اطلاعات (Information Technology) در بیست سال آینده چه تحولی در مسافرت‌های داخلی و خارجی ما ایرانی‌ها و نحوه‌ی برقراری ارتباط با دیگر اقوام و ملل ایجاد خواهد شد؟									
۲	در تحولات فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات از «آنالوگ» به «دیجیتال» در بیست سال گذشته، چه تغییراتی در فرایند یادگیری و یاددهی کودکان و نوجوانان اتفاق افتاده است؟ فضاهای آموزشی چه تغییری کرده‌اند؟ پژوهش و کار علمی چه تغییری کرده است؟									
۳	ویژگی «نافرآموشی» زندگی ابری را به اختصار بررسی کنید: <table border="1"><thead><tr><th>تهدیدها</th><th>فرصت‌ها</th><th>*</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td>۱</td></tr><tr><td></td><td></td><td>۲</td></tr></tbody></table>	تهدیدها	فرصت‌ها	*			۱			۲
تهدیدها	فرصت‌ها	*								
		۱								
		۲								
۴	«وب» بزرگتر است یا «اینترنت»؟ چرا؟ «وب ۲» یا همان وب تعاملی چه تحولی در کارکردهای قدیمی «وب» ایجاد کرد؟									
۵	«وب عمیق» (Deep Web) به حفظ «حریم خصوصی» کمک می‌کند یا آن را به خطر می‌اندازد؟ تحلیل کنید.									

۲	<p>کارکردهای فضای مجازی در حوزه «تجارت» را به اختصار بررسی کنید:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1380 152 1428 212">*</th> <th data-bbox="805 152 1380 212">فرصت‌ها</th> <th data-bbox="167 152 805 212">تهدیدها</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1380 212 1428 358">۱</td> <td data-bbox="805 212 1380 358"></td> <td data-bbox="167 212 805 358"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1380 358 1428 510">۲</td> <td data-bbox="805 358 1380 510"></td> <td data-bbox="167 358 805 510"></td> </tr> </tbody> </table>	*	فرصت‌ها	تهدیدها	۱			۲			۶			
*	فرصت‌ها	تهدیدها												
۱														
۲														
۲	<p>با تقسیم این ده رسانه‌ی اجتماعی به دو دسته، جدول زیر را تکمیل کنید:</p> <p>«تلگرام، بله، یوتیوب، اینستاگرام، آپارات، واتساپ، وی‌چت، سروش، گپ، لنزور»</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1364 627 1428 683">*</th> <th data-bbox="1109 627 1364 683">نام پیشنهادی دسته</th> <th data-bbox="734 627 1109 683">اسامی اعضای دسته</th> <th data-bbox="167 627 734 683">ویژگی مشترک اعضای دسته</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1364 683 1428 828">دسته اول</td> <td data-bbox="1109 683 1364 828"></td> <td data-bbox="734 683 1109 828"></td> <td data-bbox="167 683 734 828"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1364 828 1428 981">دسته دوم</td> <td data-bbox="1109 828 1364 981"></td> <td data-bbox="734 828 1109 981"></td> <td data-bbox="167 828 734 981"></td> </tr> </tbody> </table>	*	نام پیشنهادی دسته	اسامی اعضای دسته	ویژگی مشترک اعضای دسته	دسته اول				دسته دوم				۷
*	نام پیشنهادی دسته	اسامی اعضای دسته	ویژگی مشترک اعضای دسته											
دسته اول														
دسته دوم														
۲	<p>دو قانون «تمام نشو» و «طمع را تحریک کن» چطور منجر به «شدت رسانه‌ای» در بازی‌های موبایلی می‌شود؟</p>	۸												
۲	<p>مواد مصرفی اولیه در «صنعت سرگرمی» چیست؟ ارزش افزوده این صنعت برای مشتریان چیست؟ به نظر شما کدام یک از شاخه‌های «صنعت سرگرمی» در بیست سال آینده در ایران رشد خواهد کرد و سودآور خواهد بود؟ تحلیل کنید.</p>	۹												
۲	<p>با توجه به آن چه درباره‌ی عوامل جذابیت بازی‌های دیجیتال و اثرات عدم مدیریت آن در زندگی می‌دانید، سه توصیه و راهکار عملی برای «ترک اعتیاد به بازی‌های دیجیتال» پیشنهاد کنید:</p>	۱۰												