

Segurança, Pesquisa e Colaboração — Teste

6.º Ano

TIC

5 páginas

Teste: Avaliação de segurança digital, pesquisa online e trabalho colaborativo. 24 questões.

1. Segurança e Ética (8 questions)

1. Qual é a palavra-passe mais segura? a) 123456 b) Maria2024 c) T!c_6°@2024!

2. O que é phishing? a) Um jogo b) Emails falsos c) Um programa

3. Copiar texto sem citar fonte chama-se: a) Pesquisa b) Plágio c) Programação

4. A regra 20-20-20 serve para: a) Dormir b) Prevenir fadiga visual c) Estudar

5. Dados pessoais incluem: a) Nome e morada b) Cor favorita c) Gosto musical

6. O que é 2FA? a) Duas palavras-passe b) Autenticação de dois fatores c) Dois emails

7. Distância recomendada do ecrã: a) 20 cm b) 50-70 cm c) 1 metro

8. Creative Commons significa: a) Obras gratuitas b) Licenças com condições c) Direitos de autor totais

2. Pesquisa Online (8 questions)

9. Palavras-chave servem para: a) Digitar b) Encontrar informação c) Programar

10. O operador AND significa: a) Um ou outro b) Ambos c) Nenhum

11. O primeiro resultado do Google é sempre: a) Fiável b) O mais rápido c) Não necessariamente fiável

12. Fake news é: a) Notícias boas b) Informação falsa c) Jornais

13. CRAAP avalia: a) Comida b) Qualidade da informação c) Jogos

14. Site .edu é geralmente: a) Não fiável b) Mais fiável c) Um jogo

15. Uma tabela serve para: a) Desenhar b) Organizar dados c) Dormir

16. Um infográfico: a) É só texto b) Combina dados visuais com texto c) É um vídeo

3. Comunicação e Colaboração (8 questions)

17. Comunicação síncrona é: a) Em tempo real b) Com atraso c) Por escrito

18. Email é comunicação: a) Síncrona b) Assíncrona c) Visual

19. Ambiente digital fechado: a) É público b) Só participantes autorizados c) É um jogo

20. Google Docs serve para: a) Jogar b) Editar documento em grupo c) Ver filmes

21. Padlet é: a) Um email b) Mural digital c) Uma rede social

22. Num projeto colaborativo, todos devem: a) Fazer o mesmo b) Contribuir igualmente c) Não fazer nada

23. Netiqueta são: a) Regras de comportamento online b) Um jogo c) Um email

24. Apresentar trabalho digitalmente desenvolve: a) Só escrita b) Competências de comunicação c) Só memória

Soluções

1. c) T!c_6°@2024! 2. b) Emails falsos 3. b) Plágio 4. b) Prevenir fadiga visual
5. a) Nome e morada 6. b) Autenticação de dois fatores 7. b) 50-70 cm 8. b) Licenças com condições
9. b) Encontrar informação 10. b) Ambos 11. c) Não necessariamente fiável 12. b) Informação falsa
13. b) Qualidade da informação 14. b) Mais fiável 15. b) Organizar dados 16. b) Combina dados visuais com texto
17. a) Em tempo real 18. b) Assíncrona 19. b) Só participantes autorizados 20. b) Editar documento em grupo
21. b) Mural digital 22. b) Contribuir igualmente 23. a) Regras de comportamento online 24. b) Competências de comunicação