

Teste — Comunicar, Colaborar e Criar

1.º Ano

TIC

20 valores

Instruções: Responde a todas as questões. Duração: 45 minutos. Cada questão vale 2 valores.

1. Escolhe a resposta certa (2 val)

- a) Três formas de comunicar são 1) em pessoa, mensagem e chamada 2) correr, saltar e nadar 3) ler, escrever e contar
- b) Uma chamada serve para 1) ouvir logo a resposta 2) ver um filme 3) guardar um ficheiro
- c) Antes de usar o telemóvel 1) peço autorização a um adulto 2) escondo-me 3) grito

2. Liga à forma de comunicar (2 val)

- a) «Olá, avó!» ao telefone — ____ b) Uma mensagem escrita — ____ c) Falar com o colega ao lado — ____
- 1) em pessoa 2) mensagem 3) chamada

3. Completa com a palavra de cortesia (2 val)

por favor · obrigado · desculpa

- a) Para pedir alguma coisa: ____ .

- b) Para agradecer: ____ .

- c) Quando faço algo errado: ____ .

4. Verdadeiro (V) ou Falso (F) (2 val)

- a) Escrever tudo em maiúsculas parece que estou a gritar. → ____
- b) Posso enviar dez mensagens seguidas se o colega não responder. → ____
- c) Uma mensagem começa com uma saudação. → ____
- d) Posso usar o telemóvel sem pedir autorização. → ____

5. Ordena a mensagem de 1 a 4 (2 val)

____ Obrigada!

____ Olá, João.

____ Podemos brincar depois da escola?

____ Sou a Maria.

6. Liga a regra ao que se faz (2 val)

- a) Esperar a vez — ____ b) Ouvir o colega — ____ c) Partilhar o material — ____
 1) dividir as folhas e os lápis 2) falar só quando o colega acaba 3) olhar para ele e não o interromper

7. Escolhe a resposta certa (2 val)

- a) O balde de tinta serve para 1) preencher uma área com cor 2) escrever 3) apagar
 b) A borracha serve para 1) apagar 2) pintar 3) guardar
 c) Para escrever letras no ecrã uso 1) o teclado 2) o balde de tinta 3) a borracha

8. Completa (2 val)

guardar · nome · perco

- a) Para ficar com o trabalho, é preciso _____ .

- b) Cada ficheiro precisa de um _____ que eu reconheça.

- c) Se fechar o programa sem guardar, _____ o trabalho.

9. Ordena os passos de lavar as mãos de 1 a 4 (2 val)

____ Fechar a torneira

____ Abrir a torneira

____ Secar as mãos

____ Esfregar com sabão

10. Escreve os passos (2 val)

Escreve, por ordem, os três passos para guardar um desenho no computador.

Soluções

1. a) 1 b) 1 c) 1

2. a) 3 b) 2 c) 1

3. a) por favor b) obrigado c) desculpa

4. a) V b) F c) V d) F

5. $4 - 1 - 3 - 2$

6. a) 2 b) 3 c) 1

7. a) 1 b) 1 c) 1

8. a) guardar b) nome c) perco

9. $3 - 1 - 4 - 2$

10. (Resposta pessoal) Exemplo: 1.º Acabar o desenho; 2.º Escolher «Guardar» e dar um nome ao ficheiro; 3.º Fechar o programa.