

Test di alfabetizzazione informatica

Questo test valuta le conoscenze di base in informatica.

** Indica una domanda obbligatoria*

1. Email *

2. Nome e cognome

3. 1. Quali, tra quelle indicate, sono unità di input?

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ Tastiera e monitor.
- ☐ Monitor e stampante.
- ☐ Tastiera e mouse.

4. 2. Quali, tra quelle indicate, sono unità di output?

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ Tastiera e stampante.
- ☐ Monitor e stampante.
- ☐ Monitor e mouse.

5. 3. Quali, tra quelle indicate, possono servire sia da unità di input sia da unità di output?

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ Tastiera, mouse, monitor
- ☐ Modem, hard disk, pen drive
- ☐ Scanner, hard disk, CD-ROM.

6. 4. La memoria interna (RAM)

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ serve a parcheggiare temporaneamente dati e programmi in attesa di elaborazione da parte dell'unità centrale (CPU).
- ☐ costituisce l'unità centrale di elaborazione di dati e programmi (CPU).
- ☐ serve a inviare e ricevere dati connettendosi a una rete telematica tramite una comune linea telefonica.

7. 5. Il disco rigido

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ serve a parcheggiare temporaneamente dati e programmi, che vengono cancellati ogni volta che il computer viene spento o "resettato".
- ☐ memoria magnetica di massa di grande capacità, in cui dati e programmi vengono immagazzinati stabilmente, per essere disponibili ogni volta che l'utente accende il computer.
- ☐ unità di elaborazione centrale interna al calcolatore, a differenza dei floppy disks che sono esterni.

8. 6. L'unità di elaborazione centrale (CPU)

1 punto



CPU

Contrassegna solo un ovale.

- ☐ serve a parcheggiare temporaneamente dati e programmi, che vengono cancellati ogni volta che il computer viene spento o "resettato".
- ☐ esegue le istruzioni codificate nei programmi caricati nella memoria centrale o RAM, prelevando istruzioni e dati dalla stessa memoria e ridepositandovi i dati elaborati.
- ☐ memoria magnetica di massa di grande capacità, interna al calcolatore, a differenza dei floppy disks che sono esterni.

9. 7. Le pen drive o memory stick (chiavette)

1 punto



Pen drive

Contrassegna solo un ovale.

- ☐ sono memorie magnetiche di massa interne al computer.
- ☐ sono memorie magnetiche di massa esterne, adatte ad archiviare dati, a scambiarli, a farne una copia di sicurezza, a distribuire dei programmi da installare sul disco rigido.
- ☐ servono a conservare temporaneamente dati e programmi, ma vengono cancellati ogni qual volta dati e programmi sono trasferiti sull'hard disk o nella RAM.

10. 8. I dati elaborati da un programma applicativo (ad esempio Word) e archiviati su una memoria esterna

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ possono essere letti da qualsiasi programma compatibile col sistema operativo.
- ☐ per essere letti devono prima essere trasferiti su hard disk.
- ☐ possono essere letti solo dopo aver avviato il programma applicativo che li ha elaborati (ad esempio Word) o un programma compatibile.

11. 9. Il CD-ROM

1 punto

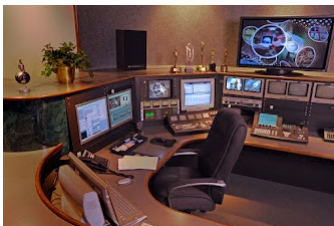


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ è una memoria ottica di massa di grande capacità
- ☐ è l'analogo ottico del disco rigido.
- ☐ è un floppy disk di grande capacità (600 Mb).

12. 10. Con l'espressione "kit multimediale" si intende

1 punto



Postazione multimediale

Contrassegna solo un ovale.

- ☐ la dotazione standard di dispositivi esterni: stampante, scanner, modem, telecamera digitale.
- ☐ un monitor dotato di altoparlanti e capace di visualizzare 16 milioni di colori.
- ☐ il corredo minimo per la lettura dei prodotti multimediali: scheda audio, casse acustiche.

13. 11. I tasti Shift

1 punto

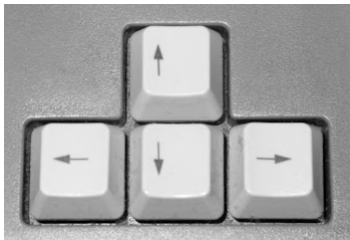


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ servono a cancellare i caratteri alla sinistra del cursore.
- ☐ servono a battere le maiuscole o i simboli superiori dei tasti che presentano due simboli.
- ☐ sono tasti programmabili, che cambiano funzione a seconda dell'applicazione in uso.

14. 12. I tasti col simbolo delle frecce

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ servono a cancellare i caratteri ai lati del cursore.
- ☐ servono a spostare il cursore o la selezione di oggetti e menu.
- ☐ servono ad attivare le applicazioni.

15. 13. I tasti funzione

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ sono tasti programmabili, che cambiano funzione a seconda dell'applicazione in uso.
- ☐ servono tutti a richiamare i manuali su schermo dell'applicazione in uso, il cosiddetto "help in linea".
- ☐ servono a battere le cifre numeriche, come sull'analogo tastierino.

16. 14. Il tasto Invio

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ serve a confermare le scelte e i comandi, o ad andare a capo in un programma di videoscrittura.
- ☐ serve ad annullare l'operazione in corso.
- ☐ serve a battere le maiuscole, se tenuto premuto mentre si digita un tasto alfabetico.

17. 15. Il tasto Escape (o Esc)

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ serve a confermare le scelte e i comandi.
- ☐ serve ad annullare l'operazione in corso.
- ☐ serve a cancellare i caratteri alla sinistra del cursore.

18. 16. I tasti Backspace (Return) e Canc (o Del)

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ servono entrambi a cancellare i caratteri alla sinistra del cursore.
- ☐ servono ad annullare l'operazione in corso.
- ☐ il primo cancella i caratteri a sinistra del cursore; il secondo quelli a destra o sotto il cursore; entrambi cancellano la selezione corrente.

19. 17. La combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc (premuti contemporaneamente una sola volta) *

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ serve a spegnere i computer Apple.
- ☐ serve a resettare i computer con sistema operativo Linux.
- ☐ serve a resettare i computer con sistema operativo Windows.

20. 18. Il termine hardware indica

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ l'insieme delle componenti fisiche del computer: scatola, schede, circuiti elettronici, memorie di massa, dispositivi di output, periferiche varie e di input.
- ☐ l'architettura logica del computer.
- ☐ il sistema operativo che controlla tutte le operazioni di base, consentendo il funzionamento del software.

21. 19. Il termine software indica

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ l'insieme dei programmi e dei dati relativi: sistema operativo, programmi applicativi e linguaggi di programmazione.
- ☐ l'insieme dei programmi e delle componenti fisiche del computer.
- ☐ solamente il sistema operativo che controlla tutte le operazioni di base, consentendo il funzionamento dell'hardware.



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ detto anche software applicativo, rende operativo il computer trasformandolo in una macchina con funzionalità specifiche: videoscrittura, grafica, calcolo, videogiochi...
- ☐ detto anche software di base, garantisce il funzionamento della macchina, consentendo agli altri programmi di "dialogare" con l'hardware, cioè di sfruttarne le risorse.
- ☐ serve ai programmatori per progettare e codificare i diversi programmi applicativi.



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ rendono operativo il computer trasformandolo in una macchina con funzionalità specifiche: videoscrittura, grafica, calcolo, videogiochi....
- ☐ detti anche software di base, garantiscono il funzionamento della macchina, consentendo agli altri programmi di "dialogare" con l'hardware, cioè di sfruttarne le risorse.
- ☐ servono ai programmatori per progettare e codificare altri programmi applicativi.

Byte	0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0

Contrassegna solo un ovale.

- ☐ è necessario sempre conoscerli perché consentono alla macchina di interpretare ed eseguire i diversi programmi applicativi.
- ☐ bisogna sempre prima 'aprirli' perché rendono operativo il computer trasformandolo in una macchina con funzionalità specifiche
- ☐ servono ai programmatori per progettare e codificare nuovi programmi applicativi.



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ viene caricato nella memoria centrale non appena si accende il computer.
- ☐ viene caricato in modo permanente nella RAM all'atto della sua installazione.
- ☐ viene sempre caricato all'avvio da una memoria di massa esterna (che è sempre necessaria).

26. 24. Il termine "file"

1 punto

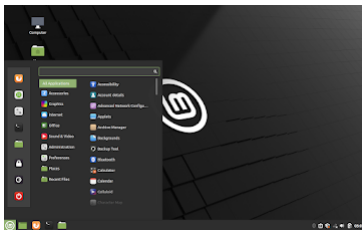


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ indica ogni "unità software", programma o dati, che può essere memorizzata dal computer su memorie di massa magnetiche o ottiche.
- ☐ significa "archivio" e indica ogni "unità software", programma o dati, che può essere memorizzata dal computer nella sua memoria interna o di lavoro (ROM).
- ☐ viene usato come sinonimo di software o di programma memorizzato dal computer nella memoria ROM.

27. 25. Le interfacce grafiche (es. Windows) sono caratterizzate dall'uso del mouse su 3 principali elementi grafici interattivi:

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ icone, documenti e cursori.
- ☐ icone, finestre e menu.
- ☐ documenti, applicazioni e dispositivi.

28. 26. Il clic del tasto sinistro del mouse su un oggetto

1 punto

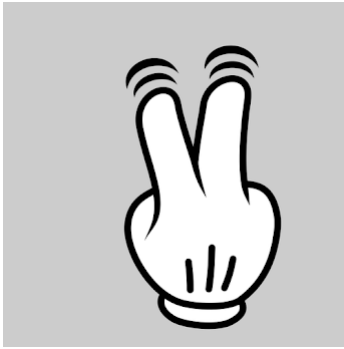


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ serve in genere ad avviare un'applicazione.
- ☐ serve in genere a fare una copia dell'oggetto.
- ☐ serve in genere a selezionarlo.

29. 27. Il doppio clic

1 punto

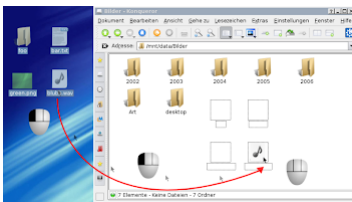


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ attiva un oggetto, aprendo la finestra corrispondente.
- ☐ serve in genere a selezionare un oggetto.
- ☐ serve in genere a cancellare un oggetto.

30. 28. Il "drag & drop" o trascinamento

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ consente di spostare gli oggetti sulla scrivania e all'interno delle cartelle.
- ☐ consiste nel premere due volte in rapida successione il tasto destro del mouse.
- ☐ si ottiene tenendo premuto il tasto destro del mouse.

31. 29. Le icone

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ rappresentano i programmi attualmente caricati in memoria.
- ☐ rappresentano solo i programmi che è possibile avviare, cioè caricare in memoria.
- ☐ rappresentano applicazioni, documenti, cartelle o dispositivi.

32. 30. Per lanciare un'applicazione con le interfacce grafiche

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ è sufficiente fare doppio clic sull'icona corrispondente o, se l'applicazione è stata correttamente installata, sull'icona di un documento ad essa associato.
- ☐ si può soltanto fare doppio clic sull'icona di un documento generato dall'applicazione.
- ☐ bisogna spostare col "drag & drop" la sua icona sulla stampante.

33. 31. Per aprire un documento generato da un'applicazione (ad esempio un file .docx generato da Word)

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ bisogna sempre attivare prima l'icona dell'applicazione corrispondente.
- ☐ bisogna spostare col "drag & drop" la sua icona dalla cartella che la contiene alla scrivania.
- ☐ se l'applicazione che lo ha generato è stata installata basta doppio clic sull'icona del documento.

34. 32. Le cartelle

1 punto

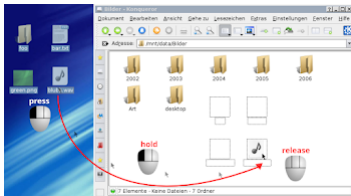


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ possono contenere solo documenti.
- ☐ servono ad organizzare programmi, applicazioni, dispositivi e documenti (i files memorizzati sul supporto corrispondente, disco rigido, dischetti, CD-Rom).
- ☐ servono a raccogliere e riorganizzare le icone dei dispositivi disponibili sulla specifica macchina in uso.

35. 33. Per spostare un'icona da una cartella a un'altra, o dalla scrivania dentro una cartella o viceversa

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ bisogna fare doppio clic sia sull'icona da spostare sia sul "recipiente" di destinazione.
- ☐ basta cliccare sull'icona.
- ☐ basta spostarla col drag & drop.

36. 34. Per selezionare contemporaneamente più oggetti sulla scrivania o all'interno di una cartella (la cosiddetta "selezione estesa")

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ bisogna fare doppio clic su ciascuno degli elementi da includere nella selezione.
- ☐ si può "trascinare" il mouse disegnando un rettangolo attorno al gruppo di oggetti da selezionare.
- ☐ basta cliccare sugli oggetti da selezionare in ordine sequenziale, da sinistra a destra e dall'alto in basso.

37. 35. In Windows le finestre associate a un documento si distinguono da quelle associate a un'applicazione

1 punto

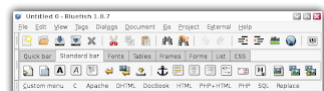


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ perché sono in genere di dimensioni inferiori.
- ☐ perché occupano tutta la schermata, coprendo lo sfondo della scrivania.
- ☐ perché le finestre-documento si aprono all'interno di quelle dell'applicazione corrispondente e non possono esserne trascinate fuori.

38. 36. Le barre dei menu

1 punto

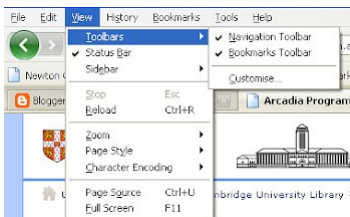


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ servono solo a mostrare ciò che l'applicazione mette a disposizione dell'utente.
- ☐ sono associate alle icone delle applicazioni e vengono visualizzate tenendo premuto il tasto destro del mouse.
- ☐ allineano una serie di titoli, a ciascuno dei quali corrisponde un insieme di comandi, visualizzati nella tendina che si srotola cliccando sul titolo corrispondente.

39. 37. Le "toolbar" o barre degli strumenti

1 punto

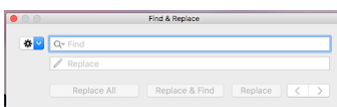


Contrassegna solo un ovale.

- ☐ raccolgono una serie di icone a ciascuna delle quali è associato, in modo intuitivo, uno dei comandi più frequentemente usati dell'applicazione.
- ☐ sono presenti solo nelle finestre-documento e non in quelle associate a un'applicazione.
- ☐ sono raccolte personalizzabili di icone associate ai dispositivi disponibili sul sistema in uso.

40. 38. Le finestre di dialogo

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ sono finestre tipiche delle applicazioni telematiche.
- ☐ sono associate a molti comandi di menu per consentire all'utente di specificare meglio le operazioni richieste al sistema.
- ☐ sostituiscono le barre dei menu in alcune applicazioni con interfaccia grafica particolarmente avanzata

41. 39. Quale di queste affermazioni è vera riguardo a Internet?

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ È una rete di computer connessi.
- ☐ È un programma software.
- ☐ Richiede sempre una connessione wireless.

42. 40. Quali dei seguenti applicativi sono utilizzati per la collaborazione online?

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ Microsoft Teams, Zoom, Google Meet
- ☐ Fogli di calcolo, presentazioni, documenti
- ☐ Giochi online e social network
- ☐ Tutti i precedenti

43. 41. Quale delle seguenti affermazioni è FALSA riguardo agli strumenti di collaborazione online?

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ Sono adatti solo per grandi aziende
- ☐ Possono essere impiegati per progetti di diversa natura
- ☐ Possono facilitare il lavoro a distanza

44. 42. Quale delle seguenti piattaforme è tipicamente utilizzata per videoconferenze e riunioni online?

1 punto



Contrassegna solo un ovale.

- ☐ Google Drive
- ☐ Google Meet
- ☐ Access

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google.

Google Moduli

