

Materiale didattico



Premessa

- Questa raccolta di lucidi è il materiale a supporto del corso. I lucidi contengono una sintesi di quanto tratterete in aula con il docente, sono utili soprattutto come ripasso/promemoria
- Tutte le immagini che troverete nei lucidi fanno riferimento a computer con Windows XP, nel caso abbiate un computer con Windows Vista o Windows / le differenze sono minime, nel caso invece abbiate un Apple Macintosh ci sono parecchie differenze
- Oltre a questa raccolta di lucidi sono a disposizione di tutti i partecipanti ai corsi materiali didattici su Internet. Nella prossima pagina è descritto come utilizzare questi materiali

Buon corso!

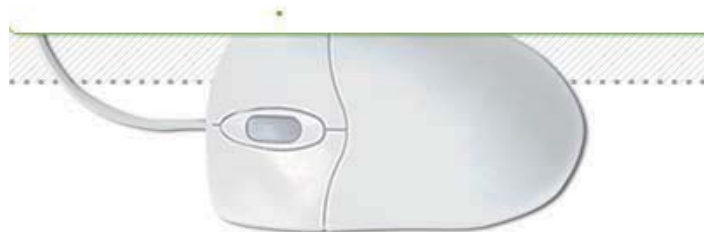
Lo staff di Pane e Internet

Nelle pagine seguenti troverete **evidenziati in rosso in un riquadro** i riferimenti a video ed esercitazioni on line

Materiali didattici in rete

- Il punto di partenza è il sito www.self-pa.net, per accedere è necessario avere *password* e nome utente, chiedete al vostro docente come fare per ottenerli
- Nel sito troverete i materiali del corso “pane e internet”. Oltre alla copia digitale di queste pagine troverete anche
 - Esercitazioni: video che spiegano l’uso delle principali funzioni del PC e della navigazione, ogni “tutorial” contiene anche delle esercitazioni guidate
 - Quiz: si tratta di semplici domande sull’uso del PC, possono essere utili per ripassare
 - Video: sono delle piccole lezioni on line, sullo schermo compariranno dei lucidi e una voce darà le spiegazioni sui diversi argomenti (sono indicati con il titolo della “lezione”)
- Nota: in alcuni casi è possibile che nei video non si senta la voce. In questo caso: prima di tutto controllare che l’audio del PC sia attivato, se ancora non funziona suggeriamo di chiedere aiuto al docente, potrebbe essere un problema di configurazione del browser
- Per qualsiasi dubbio potete fare riferimento al docente o allo staff Pane&Internet sul sito www.paneeinternet.it

Conoscenze base



Computer

Cos'è un Personal Computer

Un computer è paragonabile ad una grande scatola in cui vengono immessi dei dati (INPUT) i quali, dopo essere stati immagazzinati nella MEMORIA, elaborati dalla CPU (processore interno), vengono restituiti sotto forma di risultati (OUTPUT).

HARDWARE: ▶
componenti fisiche del PC

◀ **SOFTWARE:**
insieme dei programmi che
permettono l'utilizzo del PC

Hardware- componenti esterne

PERIFERICHE DI INPUT:

Permettono l'immissione di dati nel computer



TASTIERA



MOUSE



LETTORE CD



SCANNER



WEBCAM

PERIFERICHE DI OUTPUT:

Presentano all'esterno i risultati delle elaborazioni



MONITOR



CASSE ACUSTICHE



MODEM



STAMPANTE

Hardware – componenti interne



Sono contenuti nella
"scatola"

▲ SCHEMA MADRE

(un po' come il
telaio di un'auto)

▼ DISCO FISSO

(memoria su cui si
archiviano i dati)

▼ PROCESSORE (CPU)

("cuore" e "cervello"
del PC)

▲ MEMORIA PRINCIPALE

(serve al PC per il
funzionamento)

Software- componenti esterne

- È tutto ciò che serve per l'elaborazione dei dati
- È costituito dall'insieme dei programmi che vengono svolti dal computer
- Bisogna distinguere tra:
 - software di sistema o sistema operativo: viene avviato automaticamente all'accensione del computer, serve a farlo funzionare
 - software applicativo (programmi): è composto dai programmi per la scrittura, il calcolo, la grafica, le presentazioni, la modifica di foto e video...

Come accendere il computer

TASTO DI ACCENSIONE -
AVVIO



SPIA LUMINOSA

Come accendere il computer

- Ogni computer per funzionare ha bisogno di un sistema operativo. I più noti sono WINDOWS della Microsoft, MacOS dell'Apple e Android di Google
- Prima di accendere il PC occorre verificare che:
 - il monitor e l'unità di sistema siano collegati alla presa della corrente
 - la tastiera e il mouse siano collegati
 - il pc non sia già acceso (spia accesa)

ISTRUZIONI:

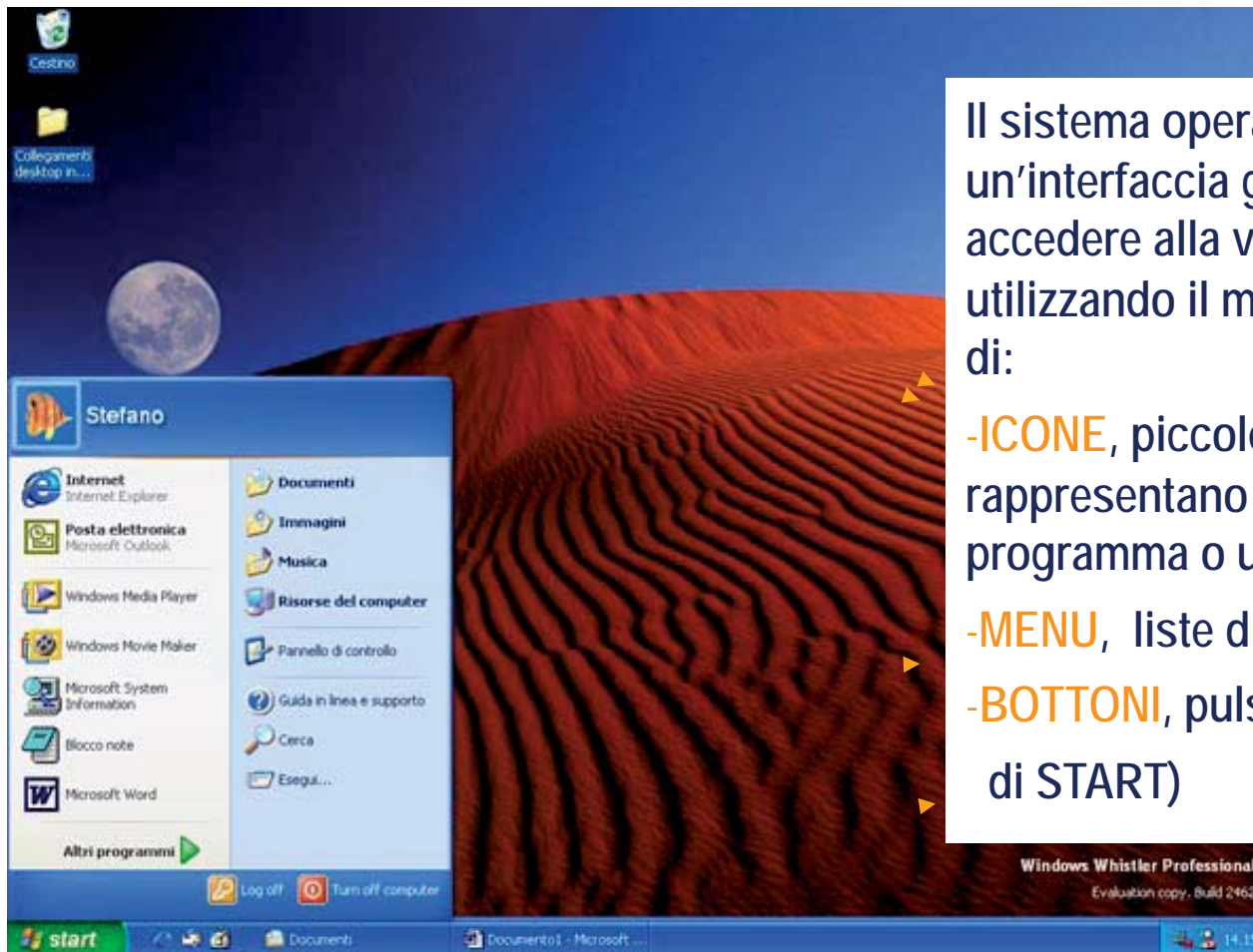
1. Premere il pulsante accensione
2. Assicurarsi che siano accese le spie verdi sul pc e sul monitor
3. Se il PC lo richiede, inserire NOME UTENTE (o *username*) e PAROLA CHIAVE (*password*)

La prima schermata - il desktop



Il **DESKTOP** è la schermata che appare ad accensione avvenuta quando il pc è pronto per l'uso; è il piano di lavoro, ed è rappresentato da un'immagine di sfondo su cui vengono posizionate le icone (ad es. Risorse del computer, Risorse di rete, Cestino, etc).

Il desktop - icone e menu



Il sistema operativo Windows usa un'interfaccia grafica che permette di accedere alla varie funzioni del PC utilizzando il mouse, attraverso la scelta di:

- ICONE**, piccole immagini che rappresentano un oggetto, ad es. un programma o una cartella
- MENU**, liste di nomi
- BOTTONI**, pulsanti (es. pulsante di START)

Il pulsante start e la barra delle applicazioni



Il pulsante **START** (o **Avvio**), che apre il Menu di Avvio con le funzioni (ad es. Internet) e i programmi che si possono avviare

Barra delle APPLICAZIONI, è possibile trovare i pulsanti delle finestre (windows) aperte

Il desktop - esempi di icone



RISORSE DEL COMPUTER: permette di visualizzare il contenuto di tutte le parti del vostro sistema

INTERNET: con questa icona è possibile accedere direttamente ad Internet



CESTINO: contiene tutti i materiali cancellati che possono essere eventualmente recuperati; rappresenta una misura di protezione contro le cancellazioni involontarie o inopportune

Il mouse

- sullo schermo compare sempre una piccola freccia bianca, spostando il mouse la freccia si muove di conseguenza. È lo strumento fondamentale per “dire al computer cosa voglio fare”
- Il “clic” (da cui il brutto verbo “cliccare”) del mouse è la breve pressione di uno dei due tasti, con immediato rilascio
- Nei PC portatili si può collegare un mouse oppure usare un dito sulla tavoletta (“touchpad”). Strisciando il dito la freccia si muove come con il mouse



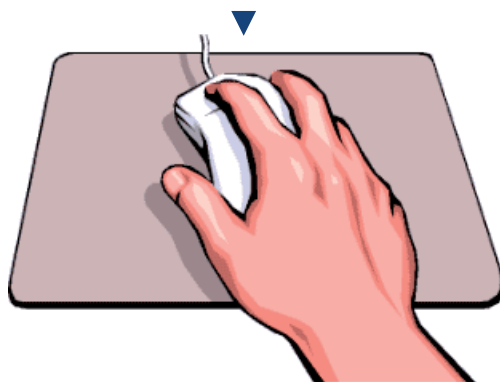
Il mouse

Uso dei tasti

**Il tasto sinistro ...
serve per dare ordini
per dire
FAI
ESEGUI
ESEGUI QUESTO
APRI QUI
APRI QUESTO**

**il tasto destro...
apre un
MENU CONTESTUALE
serve per SCEGLIERE
le OPZIONI correlate
a quell OGGETTO
cioe' le foto, le immagini ecc**

Come si impugna



**ma anche per confermare
con un SI od un NO
o per dire al pc
su quale oggetto
o dove vogliamo lavorare**

**La ROTELLINA...
fa scorrere le immagini
nel monitor
tirandola sale l'immagine
e viceversa**

Il mouse: tasto sinistro

UN CLIC: premendo il tasto sinistro una volta su un'icona si seleziona quell'oggetto, che diventa blu



Il singolo clic serve anche a selezionare un comando da un menu

DOPPIO CLIC: premendo il tasto sinistro due volte in rapida successione (doppio clic) su un'icona si avvia un programma o si accede a un file/cartella



Il mouse: tasto destro

Il tasto destro si preme solo una volta per accedere a un menu che ci permette di scegliere tra varie azioni.

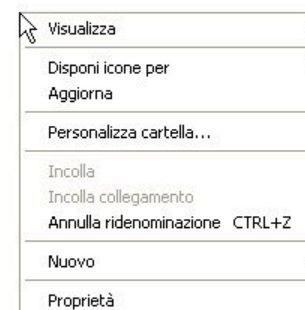
Il menu che compare è differente, ed apre opzioni diverse, a seconda di dove è il puntatore nel momento in cui clicchiamo:

su un'icona



oppure

in un punto vuoto



Il mouse: il puntatore (la freccia)

Il puntatore del mouse si presenta in diverse forme, ecco le più frequenti:



Freccia: è la forma predefinita, per selezionare oggetti, fare click su pulsanti...



Mano: indica un collegamento internet, facendo click si apre una pagina internet



Clessidra: il PC sta lavorando, attendere pazientemente



A I: normalmente ha questa forma quando si sta scrivendo con la tastiera

La tastiera

- La tastiera è insieme al mouse lo strumento principale per lavorare (in particolare per scrivere, ovviamente)
- La tastiera si può suddividere in tre parti:



LA TASTIERA: TASTI UTILI 1

Fino a quando questo tasto resta attivato scriverete in MAIUSCOLO

BACKSPACE: cancella quello che sta alla sinistra del cursore. Navigando in Internet consente di ritornare alla pagina precedente.

Canc: Cancella quello che sta a destra del cursore. Selezionando con il mouse e premendo CANCEL si manda l'oggetto nel cestino.

Per usare la tastiera numerica

CTRL: indispensabile per le funzioni tasti rapidi.

Inviolen\enter : selezionando un oggetto e premendo ENTER si ottiene la stessa funzione di doppio clic, mentre durante la scrittura in un campo di testo va a capo



LA TASTIERA: TASTI UTILI 2

Tastierina, utile per muoversi all'interno dei documenti

ALT GR: consente di accedere alle funzioni "terze" dei tasti.
Utilizzato soprattutto per @ e €

Questi due tasti consentono di scendere o salire all'interno delle pagine in modo veloce



SHIFT: permette di accedere alle funzioni "secondarie" dei tasti

Barra spaziatrice: aggiunge uno spazio tra due parole

La tastiera – le combinazioni di tasti

tenendo premuto il tasto  Shift
(Maiuscole) e digitando le lettere
inseriamo i caratteri maiuscoli

Combinazione di tasti significa premere
più tasti contemporaneamente per
inserire un carattere non presente sulla
tastiera.

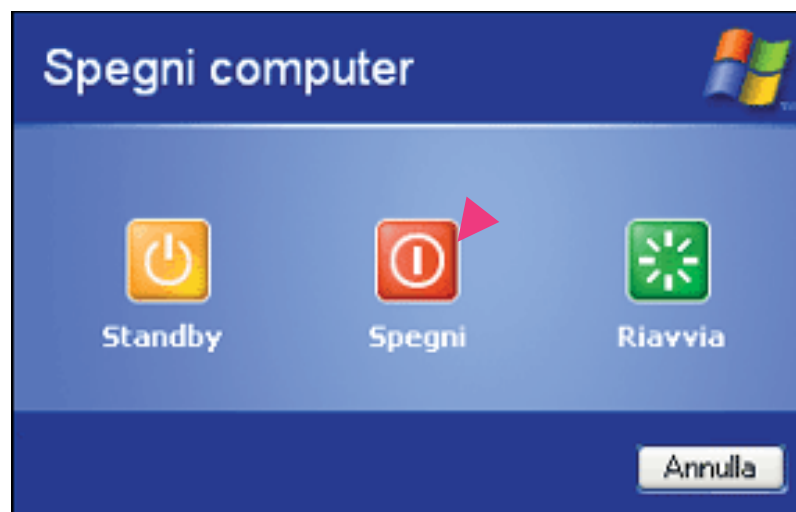


Tenendo premuto il tasto “Alt
Gr” e digitando la lettera “e”
scriviamo il simbolo €

Tenendo premuto il tasto “Alt
Gr” e digitando la lettera “ò”
scriviamo il simbolo @

Spegnere il computer

- Prima di spegnere il computer è buona norma chiudere tutte le applicazioni o finestre per non perdere dati ed evitare inconvenienti.
- Per spegnere il pc occorre cliccare, con il tasto sinistro del mouse, sul tasto START nell'angolo sinistro della Barra delle Applicazioni, quindi selezionare il tasto **SPEGNI**
- La maggior parte dei computer si spegne da sé, in caso contrario si usa l'interruttore
- È bene seguire SEMPRE questa procedura, spegnere il PC senza prima arrestare Windows a lungo andare provoca malfunzionamenti.



Per esercitarti su questa parte puoi consultare l'**Esercitazione 1** su www.self-pa.net

Ginnastica con il mouse

ESERCITAZIONE 1

Impugnate il mouse nel modo corretto, fatelo scivolare sul tappetino su cui è appoggiato (se c'è... altrimenti sul tavolo) cliccate sul menu START, poi TUTTI I PROGRAMMI, GIOCHI, SOLITARIO. Usate il mouse per girare e spostare le carte (**click** per girare una carta, **click-tenere premuto-muovere il mouse** per spostare una carta).

Ginnastica con il mouse

ESERCITAZIONE 2

Cliccate sul menu **Start**, guidate il mouse su **"Tutti i programmi"** quindi andate su **"Accessori"** ed aprite il programma **"Paint"**. Realizzate un disegno a mano libera e coloratelo utilizzando gli strumenti a disposizione nella colonna di sinistra.

Proviamo a scrivere

ESERCITAZIONE 3

Cliccate sul menu Start, guidate il mouse su "Tutti i programmi" quindi andate su "Accessori" ed aprite il programma "Blocco Note".

Provate a scrivere qualche riga di testo, numeri, ad usare sia maiuscole che minuscole, a scrivere caratteri come () \$ €... Ricordate che **per andare a capo** è necessario premere il tasto INVIO