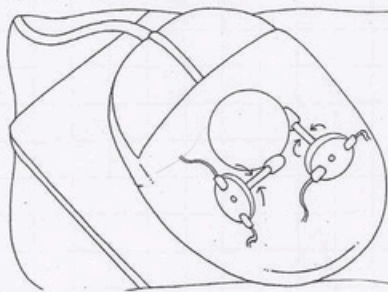


## LE PARTI DEL COMPUTER



# Il mouse



In inglese "mouse" significa "topo" perché ha un corpo rotondo e una lunga coda!



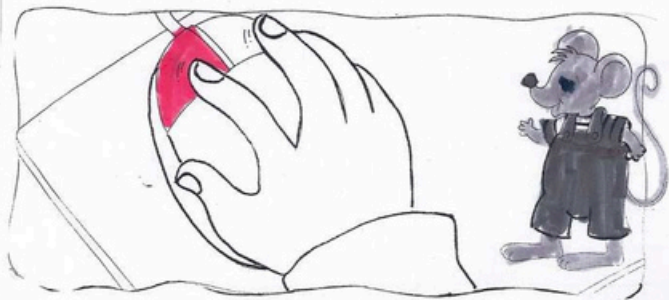
IL MOUSE HA DUE  
TASTI:

• QUELLO SINISTRO,  
CHE SERVE PER  
ESEGUIRE I COMANDI  
PIÙ

IMPORTANTI;

• QUELLO DESTRO, CHE  
HA DIVERSE FUNZIONI,

\* Colora il pulsante sinistro del mouse.



OK

# IL MOUSE

◦ COLORA DI ARANCIONE IL PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE, DI GIALLO QUELLO DESTRO E DI GRIGIO IL RESTO DEL MOUSE.



# MOUSE

◦ SAI COSA SIGNIFICA? SEGNA CON UNA CROCE X

## CLICCARE

- PREHERE IL TASTO SINISTRO DEL MOUSE
- PREHERE IL TASTO DESTRO DEL MOUSE

## TRASCINARE

- MUOVERE IL MOUSE TENENDO PREMUTO IL TASTO SINISTRO
- MUOVERE IL MOUSE TENENDO PREMUTO IL TASTO DESTRO

# LA TORRE



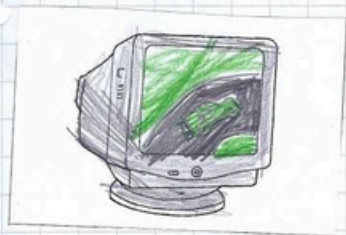
QUESTA È LA PARTE PIÙ IMPORTANTE DEL COMPUTER, ANZI È IL COMPUTER VERO E PROPRIO.

ASSOMIGLIA AD UNA TORRE. DENTRO LA TORRE IL COMPUTER

ELABORA I DATI CHE NOI INSERIAMO ED

ESEGUE LE NOSTRE  
ISTRUZIONI: QUI È  
IL SUO "CERVELLO",  
CIOÈ IL SISTEMA  
OPERATIVO CHE  
PERMETTE DI SCRIVERE  
DISEGNARE, FARE  
CALCOLI. NEI NOSTRI  
PC IL SISTEMA  
OPERATIVO SI CHIAMA  
WINDOWS

# IL MONITOR OSCAR



IL MONITOR <sup>È</sup> LO  
SCHERMO DEL  
COMPUTER.

SENZA IL MONITOR IL  
COMPUTER  
FUNZIONEREBBE LO

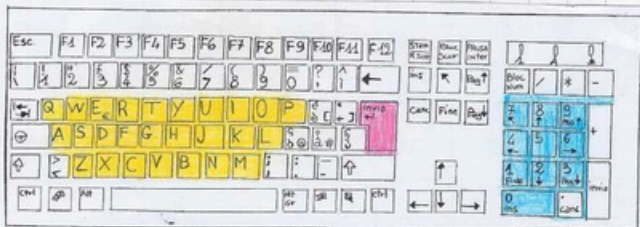
STESSO, MA

NOI NON VEDREMMO  
NIEN~~TE~~!

ESSO SEMBRA UNA

TV, MA INVECE  
DEI TUOI PROGRAMMI  
PREFERITI, TI  
PERMETTE DI VEDERE I  
DISEGNI E I TESTI SU  
CUI STAI LAVORANDO.

# LA TASTIERA mar-Ta



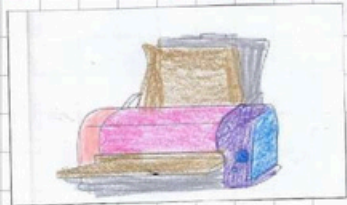
COLORA IN GIALLO I TASTI DOVE VEDI SOLO LETTERE.  
COLORA IN AZZURRO I TASTI DOVE VEDI SOLO NUMERI.  
COLORA IN ROSA IL TASTO DI INVIO.

LA TASTIERA SERVE  
PER SCRIVERE E  
COMUNICARE CON IL  
PC. LA TASTIERA È  
COMPOSTA DA TANTI  
TASTI, OGNUNO DEI  
QUALI È ASSOCIATO  
AD UNA LETTERA O AD  
UN NUMERO.

LE TASTO DI INVIO  
È MOLTO IMPORTANTE  
E LO CONOSCIAMO  
PIANO PIANO,

OK

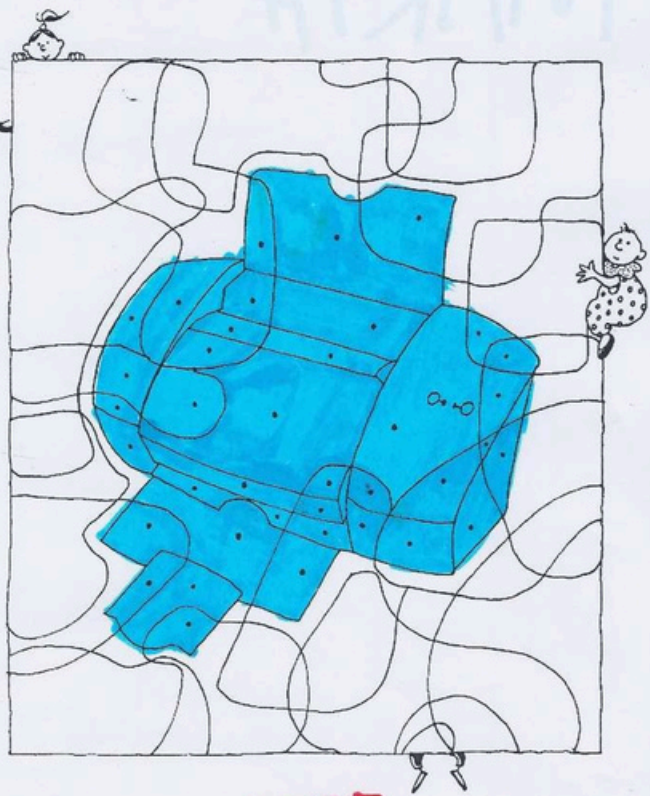
# LA STAMPANTE



LA STAMPANTE COPIA  
SULLA CARTA QUELLO  
CHE SI VEDE SUL  
MONITOR.

PRENDE I FOGLI  
BIANCHI E LI REST-  
RESTITUISCE PIENI  
DI SCRITTE E DISEGNI!

© COLORA LE REGIONI CON IL PUNTINO. COSA APPARIRÀ. SCRIVILO SOTTO L'IMMAGINE.



È UNA **STAMPANTE** *OK*

# LI ALTOPARLANTI



GLI ALTOPARLANTI,  
DETTI ANCHE "CASSE"  
CI PERMETTONO DI  
ASCOLTARE LA MUSICA,  
L'AUDIO E LE VOCI  
DEI GIOCHI O DEI  
PROGRAMMI PREFERITI,  
QUANDO NON VOGLIAMO  
DISTURBARE NESSUNO  
POSSIAMO USARE LE

# LO SCANNER



ma r t a  
↓ f i t a

A VOLTE CAPITA DI  
AVERE BISOGNO DI  
COPIARE DOCUMENTO  
O IMMAGINI CHE  
POSSEDIAMO SOLO SU  
CARTA. ESISTE UNO  
STRUMENTO CHE SI  
CHIAMA **SCANNER** E  
SERVE PER " FOTOGRA  
FARE " QUESTI DOCUM  
ENTI E METTERLI NE  
LLA MEMORIA

LA STESSA COSA CON  
LA FOTOCAMERA.

MOLTO BENE



## INPUT E OUTPUT

LE PERIFERICHE DI

INPUT TI SERVONO

PER DARE ORDINI O

INFORMAZIONI AL PC

( = METTERE DENTRO

I DATI ).

SONO PERIFERICHE

DI INPUT:

- LA TASTIERA,

- IL MOUSE,

- IL MICROFONO,

- LO SCANNER.

LE PERIFERICHE DI

OUTPUT SONO LE PARTI  
CHE PERMETTONO AL  
PC DI DARTI LE RISPO  
STE CHE CERCHI, O DI  
MOSTRARTI IL LAVORO  
FATTO SECONDO I TUOI  
ORDINI ("FAR USCIRE I  
DATI").

SONO PERIFERICHE DI

OUTPUT:

- IL MONITOR,
- LA STAMPANTE,
- LE CASSE,
- LE CUFFIE

*bene!*

PERIFERICHE DI INPUT, PERIFERICHE DI OUTPUT.

SCRIVI I NOMI DELLE PARTI DEL COMPUTER NEGLI APPOSITI SPAZI. POI COLORA IN ROSSO LE PERIFERICHE DI INPUT, ED IN BLU LE PERIFERICHE DI OUTPUT.



BW  
↗

COMPUTER MONITOR



SCANNER



MAUSE



TASTIERA



STAMPANTE



CASSE



CVFIE

# HARDWARE E SOFTWARE

COME ABBIAMO GIÀ

VISTO IL COMPUTER

È FORMATO DA UN

INSIEME DI APPAREC-

CHIATURE CHE RIELA-

BORANO TUTTI I

DATI CHE NOI GLI

DIAMO E CHE VENGONO

CHIAMATE **HARDWARE**

(DALL'INGLESE HARD =  
DURO, PESANTE).

PER CAPIRE MEGLIO

PENSA CHE L'HARDWA-

RE SIA LA TUA TESTA.

COLORA LE COMPONENTI HARDWARE E LE CASELLE DEI RISPETTIVI NOMI CON LO STESSO COLORE



STAMPANTE

SCANNER

CASSE

TASTIERA

MONITOR

MOUSE

TORRE

PER FARE IL SUO LAVORO,  
LA MACCHINA DEVE  
RICEVERE ISTRUZIONI  
MOLTO PRECISE: SONO I  
PROGRAMMI, CHE VENGONO  
CHIAMATI SOFTWARE.  
SOFTWARE È TUTTO CIÒ

CHE NON SI TOCCA

NEL PC (DALL'INGLESE

SE SOFT = SOFFICE,

LEGGERO) PER CAPIRE

MEGLIO, IMMAGINA CHE

I SOFTWARE SIANO I

TUOI PENSIERI.

QUESTI PROGRAMMI

SI AVVIANO QUANDO

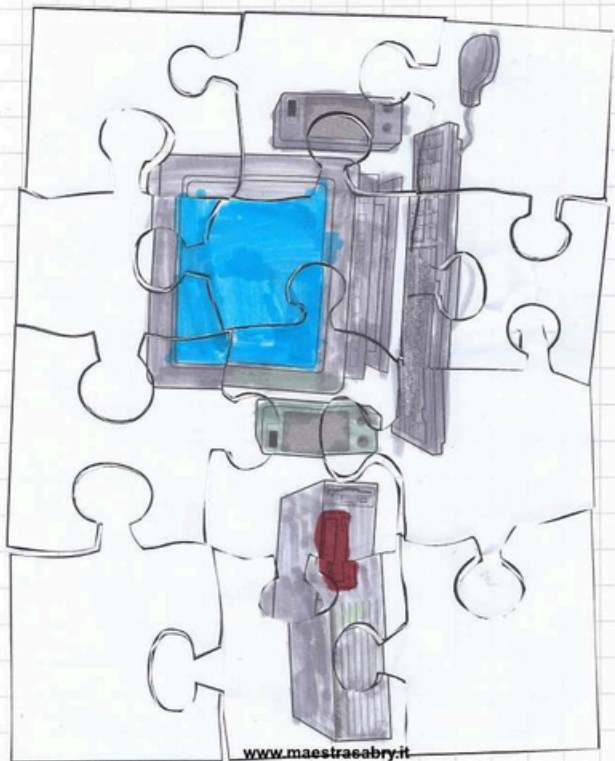
ACCENDIAMO IL PC E

SONO REGISTRATI

NELLA SUA MEMORIA.

IL HARDWARE SENZA

SOFTWARE NON PUÒ <sup>SI</sup>



SALVARE E TRASPORTARE

IL NOSTRO LAVORO

CON LA MAESTRA,

DURANTE LA LEZIONE

DI INGLESE, SIAMO

SCESI IN AULA MAGNA

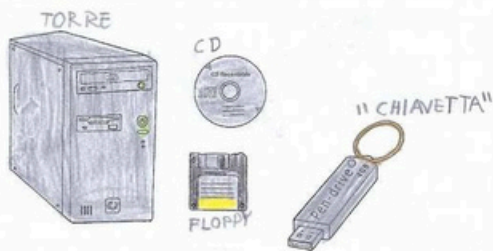
E ABBIAMO VISTO UN

FILMATO CHE LEI AVEVA

MESSO SULLA SUA

"CHIAVETTA" USB. RAGIONANDO

INSIEME, ABBIAMO CAPITO



CHE QUESTO È UN  
SISTEMA COMODO PER  
MEMORIZZARE DATI,  
IMMAGINI, MUSICA E  
PORTARLI CON NOI  
PER USARLI DOVE  
CI SERVONO.

MARTA

I DATI SULLA CHIAVETTA  
POSSONO ESSERE CAMBIATI  
QUANDO VOGLIAMO. TEMPO  
FA QUESTO SI POTEVA  
FARE CON I FLOPPY  
DISK, CHE PERÒ AVEVANO  
POCO SPAZIO PER MEMO-  
RIZZARE I DATI E SI

ROVINAVANO. MARITA

OGGI ESISTONO CD E  
DVD CHE CI PERMETT  
ONO DI MEMORIZZARE,  
PER ESEMPIO, MUSICHE  
E FILMATI CHE PERÒ  
SPESSO NON POSSIAM  
O PIÙ CAMBIARE, MA  
SOLO ~~A~~ ASCOLTARE  
O VEDERE

# IL COMPUTER PORTATILE



OGGI ESISTONO PC  
TALMENTE PICCOLI  
E LEGGERI CHE POSS  
ONO ESSERE PORTATI  
OVUNQUE. NELLE DIME  
NSIONI DI UNA VALI  
GETTA O DI UN LIBRO  
CONTENGONO TUTTE LE

PAR TI IMPORTANTI DEL  
PC.

UNA BELLA COMODITA',  
SE PENSIAMO CHE I  
PRIMI PC OCCUPAVANO  
INTERE STANZE !

✂