

L'ABC del COMPUTER

... NON È MAI TROPPO TARDI PER IMPARARE AD USARE QUESTO DIAVOLO DI STRUMENTO CHE HA RIVOLUZIONATO IL MONDO DELLA COMUNICAZIONE. COME IN TUTTE LE COSE, BISOGNA PARTIRE DAL PRIMO PASSO ... POI SI PUÒ SOLO IMPARARE E CRESCERE!



OBIETTIVO

di questo corso e di questa guida è quello di dare alcune nozioni di base per avvicinarsi al computer senza timori reverenziali, apprendendo alcune operazioni fondamentali. Alla fine del corso, nessuno sarà un mago dell'informatica, ma ognuno avrà appreso l'alfabeto e sarà in grado di cominciare a *"leggere"* e a tenere in mano la *"penna e cominciare a scrivere"*.



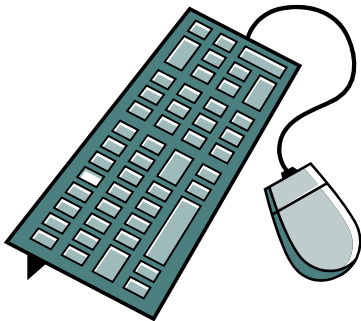


Ma cos'è 'sto computer? ... com'è fatto?

Il computer, chiamato anche comunemente PC, che significa Personal Computer, ha avuto la sua diffusione e crescita commerciale, negli anni 80 del secolo scorso.

Da allora molte cose sono cambiate e le "macchine" che usiamo oggi hanno costi relativamente bassi e prestazioni inimmaginabili all'epoca.

In linea di principio la struttura è comunque rimasta la stessa e cioè



Una tastiera (per scrivere)

Un mouse

Un monitor



Una scatola con dentro un po' di robe
..... che andiamo a vedere:

Cosa c'è dentro lo scatolotto.

- Il processore (CPU)
- La memoria (RAM)
- Il disco fisso (hard disk)
- Il CD/DVD (... a volte non c'è)
- Qualche altra scheda elettronica (opzionale)
- Delle uscite/entrate per collegare/collegarsi ad altre apparecchiature (stampante, modem, rete ecc.)
- L'alimentatore.



Va beh ma cosa sono e a cosa servono?

Il processore o CPU è il "cervello" del computer. E' quella parte elettronica che presiede alle elaborazioni; fa i conti, esegue i programmi. E' la parte del computer che nel tempo si è evoluta maggiormente. Dai primi processori che facevano relativamente poche operazioni al secondo (290.000), siamo arrivati ai processori attuali capaci di svolgere milioni e milioni di operazioni al secondo. Quando si parla di processori si abbina anche il termine "frequenza in Ghz (*Giga-hertz*)" ... è un po' come parlare del numero di giri del motore di un'auto ... più giri fa, maggiori sono le prestazioni (+ o -).



La memoria RAM è l'area in cui risiedono i dati e i programmi, pronti per essere elaborati, processati dal CPU. E' come l'area del nostro cervello sempre pronta e attenta a fornire e ricevere quelle informazioni che vanno elaborate immediatamente. E' una memoria volatile cioè quando il computer viene spento va persa. Non è quindi la memoria storica, ma appunto quella immediata, di lavoro. La memoria viene misurata in Kb (chilo byte) Mb (Mega byte) Gb (giga byte) Tb (Tera byte).

1 Kb Kilobyte = 1.000 byte
1 Mb Megabyte = 1.000 Kb
1 Gb Gigabyte = 1.000 Mb
1 Tb Terabyte = 1.000 Gb



Dove il byte rappresenta l'unità di memoria ... per capire meglio, un byte può rappresentare un carattere dell'alfabeto ... ad esempio la "A" che misura quindi 1 byte. Quindi 1Kb corrisponde a mille caratteri una bella lettera!

Il Disco fisso (*hard disk*, detto anche **disco C**) è il "magazzino del computer" capace di contenere una quantità enorme di informazioni quali, programmi, dati, immagini, musiche, testi e quant'altro.



Ha la caratteristica che anche quando il computer viene spento e si toglie la spina, mantiene sempre il suo contenuto ... guai se non fosse così.

La caratteristica più importante del disco fisso è che può essere scritto, letto, ma anche sovrascritto, cancellato come una lavagna e quindi diventa un elemento molto *versatile*.

Chiamato disco perché formato da uno o più dischi magnetici sovrapposti che girano a velocità pazzesca con una testina che muovendosi va a leggere e/o scrivere le informazioni sulla loro

superficie. Oggi è tecnologicamente superato e sostituito dai dischi solidi (*senza cioè nessuna parte in movimento*) con prestazioni decisamente superiori.

Dai primi dischi dalle dimensioni e peso pari ad un mattone e capacità di immagazzinamento limitato, siamo arrivati ai piccolissime unità dalle dimensioni e peso di uno *stick di cioccolato* e dalle capacità gigantesche.

La capacità di un disco si misura in Gb o Tb come la memoria RAM.

La taglia media di un disco fisso montato sui computer presenti alla data di scrittura di questa guida, va dai 500Gb a 1Tb. Pensate che un CD musicale, scritto in formato *mp3*, occupa mediamente 50/60 Mb; una foto a discreta risoluzione occupa 4/5 Mb quindi fate il conto quanti CD e quante foto possono essere archiviate in un disco fisso, grande come uno stick di cioccolato.





“**penna USB**” risponde alla esigenza di fare copie di riserva e per lo scambio di informazioni da un computer all’altro.

il lettore CD/DVD/Blu Ray:

è il dispositivo che permette di ascoltare un CD musicale o vedere un film su DVD. Può anche avere la capacità di scrivere sul supporto e quindi fare delle copie (masterizzare).



Le schede elettroniche, sono dei dispositivi opzionali che possono essere installati nel computer per avere delle funzionalità particolari che vanno ad aggiungersi a quelle che già fornisce il computer di base, oppure ne aumentano le capacità e prestazioni di quelle già presenti. Ad esempio schede grafiche, schede video ad alte prestazioni ecc.





Le porte di Uscita/entrata sono le "prese" che permettono al computer di collegare e di essere collegato ad altri dispositivi esterni quali, monitor, tastiera, mouse, stampante, modem, scanner, rete ecc. Solitamente si trovano nella parte posteriore del computer.

L'alimentatore è il dispositivo che fornisce l'energia elettrica necessaria ai vari componenti elettronici del computer per poter funzionare. Viene collegato con un cavo di alimentazione alla presa di corrente di casa. E' presente in ogni computer e nei computer portatili generalmente è esterno. E' dotato di una ventola di raffreddamento che solitamente è la responsabile di quel rumore di fondo tipico di ogni computer quando è acceso.



Qualche parola sui **computer portatili** che grazie ai prezzi attuali, sono diventati accessibili e hanno una larghissima diffusione.



I computer portatili hanno tutte le componenti che abbiamo descritto precedentemente, con la caratteristica che video, tastiera, mouse sono integrate in un unico assieme. Hanno una tecnologia che ha permesso una miniaturizzazione dei componenti veramente spinta e di alta affidabilità tale da ridurne i volumi e i pesi. Pratici, comodi, leggeri con alte prestazioni, sono una valida alternativa al tradizionale computer da tavolo.

Quello che abbiamo visto fino ad ora è la parte fisica di un computer, quella che viene chiamata **HARDWARE** (*ferramenta*) il corpo, ma il computer non è solo Hardware, ha anche una parte **SOFTWARE** ... l'anima che non si vede, non si tocca, ma senza la quale il computer sarebbe un ammasso di ferraglia dall'aspetto più o meno gradevole.

Se l'hardware può essere paragonato al nostro corpo con tutti i suoi sensi, vista, udito, voce, mani, cervello ecc. il software può considerarsi l'intelligenza, la coscienza, lo spirito che permette di "elaborare" ciò che i sensi forniscono e che fa quindi un uomo diverso dall'altro un computer diverso dall'altro.

Il software può essere distinto in due parti, il software di base detto **sistema operativo** e il **software applicativo** (i programmi ... le APP, che vanno dai giochi ai programmi di gestione aziendale, composizione grafica, ecc.).

Il sistema operativo

Il software di base o sistema operativo fa parte del computer stesso. Senza di esso il computer non funziona. Tutte le operazioni, dalle più semplici come scrivere una lettera, alle più complesse come quelle di elaborare immagini grafiche, lavorano sotto l'occhio vigile del sistema operativo che garantisce la loro corretta esecuzione, e si fa carico di mantenere l'integrità del computer anche quando non dovessero girare in maniera corretta.

E' un po' come la nostra mente che è sempre vigile su quello che facciamo e quando



qualcosa non va, è in grado di fermarci, di portarci indietro, magari ritentare l'operazione e comunque di metterci in condizioni di non bloccare le nostre altre attività per lo meno quasi sempre.

Ci sono diversi sistemi operativi che girano sui computer. Il più diffuso, al punto da diventare quasi uno standard, è © **Microsoft Windows** che nelle sue varie versioni succedutesi negli anni, ha avuto diversi nomi:

Windows 95
Windows 98
Windows 2000
Windows XP
Windows Vista
Windows 7
Windows 8
Windows 10 (l'ultimo alla data 2019)

Ci sono anche altri sistemi operativi quali **Linux** (sistema operativo free-libero), **Mac** della © *Apple*, pure loro in varie versioni succedutesi nel tempo, ma che hanno una diffusione minore pur avendo degli standard operativi simili a windows e a volte anche di affidabilità superiore.

Per non parlare poi dei sistemi operativi per Tablet o Smartphone (**android, iOS**, ecc.)

Gli Applicativi / Programmi

Gli applicativi sono tutti i programmi che servono per funzioni specifiche. Ad esempio *Words di Microsoft* è un programma applicativo specifico per la video scrittura, cioè per scrivere testi, lettere, comunicati ecc.

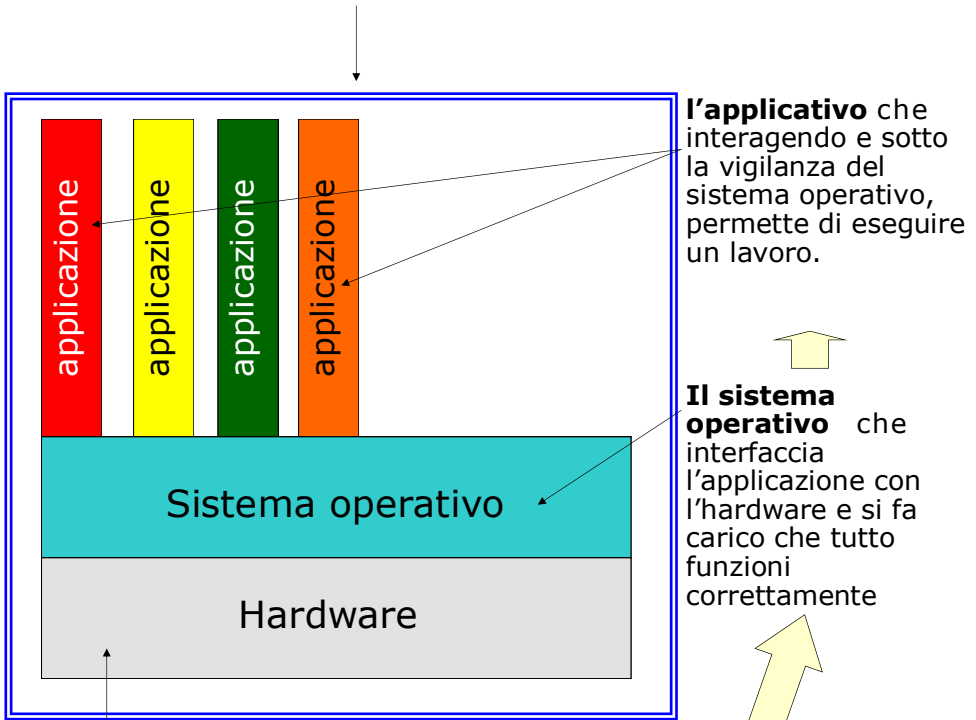
Anche il gioco del solitario a carte è un programma applicativo ... fatto per giocare a carte.

Internet explorer è un programma applicativo, serve per navigare in internet.

Ogni applicativo comunque ricordati che funziona solo ed esclusivamente sotto il controllo del sistema operativo.

Potremmo schematizzare come riportato in figura sotto, il principio di funzionamento del computer.

Computer



L'applicativo che interagendo e sotto la vigilanza del sistema operativo, permette di eseguire un lavoro.

Il sistema operativo che interfaccia l'applicazione con l'hardware e si fa carico che tutto funzioni correttamente

L'hardware la base di funzionamento: disco, memoria, processore, CD ecc.).



Un po' di teoria

.... ma poco poco , piano piano, come direbbe *Marzullo* ... e se alla fine di queste due paginette non capirai nulla non importa, sarai in grado di usare il computer ugualmente.

Linguaggio del computer.

Noi esseri umani riusciamo comunicare tra di noi usando varie modalità quali, il linguaggio, la scrittura, le immagini i gesti; conosciamo i numeri e sappiamo far di conto usando il sistema decimale ... ma il computer sa fare tutto ciò ?

Il computer è una macchina un po' limitata perché non sa parlare, non sa gesticolare, sa solo contare da 0 a 1 ... e ciò nonostante riesce a fare tante belle cose e in modo estremamente più veloce e preciso di noi umani.

Ma se sa contare solo da 0 a 1 come fa a fare tutto quelle cose??
E perché sa contare solo da 0 a 1?

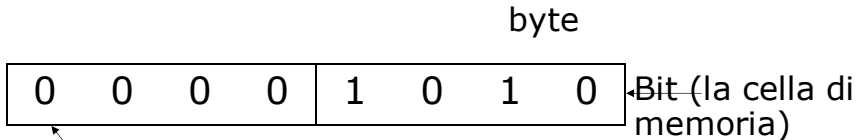
Dicono che noi umani per contare usiamo il sistema decimale (da 0 a 10) perché abbiamo due mani per un totale di 10 dita ... Se di dita ne avessimo avute 12 avremmo inventato il sistema "dodicimale" (*non so se si può dire così*).

Il computer non ha le dita per contare, però sa distinguere due condizioni fisiche che sono: *Acceso/spento* - On/off - 0/1 ... e quindi usa un sistema detto **binario (0 e 1)** anziché decimale per operare. Ogni cella di memoria del computer (bit) può assumere questi due valori 0 o 1, la serie di 0/1 formano il linguaggio del computer ... misteri della scienza e della tecnica!!

La tecnologia digitale (esemplificazione)

Operazione	Human (decimale)	Computer (binario)
0 + 0	0	0
0 + 1	1	1
1 + 1	2	10
1 + 2	3	11
2 + 2	4	100
2 + 3	5	101
3 + 3	6	110
3 + 4	7	111
4 + 4	8	1000
4 + 5	9	1001
5 + 5	10	1010

STRUTTURA BASE DI UNA UNITÀ DI MEMORIA (il byte)



Esempi di codifica computer

uomo



Codice binario computer	corrispondenza	Codice "umano" AlfaNumerico
0100 0001	↔	A
0100 0010	↔	B
0011 0001	↔	1
0011 0010	↔	2



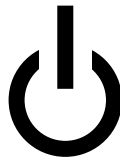
Bene ma adesso **da dove si comincia?**

Abbiamo visto, come è fatto un computer e più o meno che lingua parla (*codice binario*). Adesso proviamo ad accenderlo e vedere cosa succede.

Ogni computer ha un tasto o pulsante di accensione che però non è mai ben evidenziato ... i "*designer*" sembra si divertano a fare in modo che sia il più occultato possibile ... chissà per quale ragione dal momento che non è un accessorio, ma serve per far funzionare lo

scatolotto !!

Comunque solitamente il tasto di accensione lo si riconosce perché solitamente riporta il seguente simbolo,



... e anche perché premendo qua e là ad un certo punto si scopre qual è, questo benedetto bottone ... e il computer si accende ...!

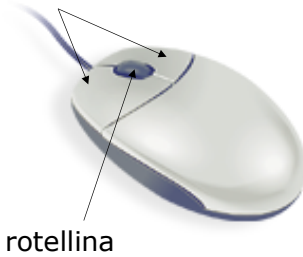
Premendo il tasto di accensione il computer quindi si avvia, ma non è come una lampadina che si accende subito, ha bisogno di un po' di tempo prima di essere pronto per l'uso.

In questo periodo di tempo fa diverse operazioni:

- Test di verifica interni per accertarsi che il famoso *hardware*, funzioni correttamente (*tastiera, mouse, CPU, RAM, Hard disk ecc.*).
- Carica in memoria *RAM* una parte del *sistema operativo* che va a leggersi dal disco fisso.
- Controlla se ci sono nuove apparecchiature collegate per eventualmente aggiungerle alla configurazione.
- Spedisce al video la schermata di collegamento iniziale e finalmente da l'OK per poter iniziare a lavorare.

Quello che a questo punto appare sul video non è uguale su tutti i computer, dipende dalla versione del sistema operativo che si usa

pulsanti



Il Mouse

Prima di metter la mani, analizziamo un attimo **il mouse** ... quello *strano affare* su cui si appoggia il palmo della mano e che muovendolo di qua e di là, sposta una "freccia" sullo schermo. Come non sarebbe utilizzabile un'automobile senza volante, così un computer senza mouse diventerebbe molto arduo da usare.

Il **mouse** è fatto così:

- Due pulsanti (destro e sinistro)
- una rotellina al centro.
- Una lucetta rossa sotto.

Funzioni:

- **Pulsante Sx-Sinistro:**
 - un click per dare un comando
 - doppio click per aprire una cartella o programma.
- **Pulsante Dx-Destro:**
 - un click per aprire un menù di aiuto e/o una scelta rapida.
- **Rotellina:** per scorrere su e giù all'interno delle finestre ... ma non solo.
- **Luce rossa:**
sente il movimento del mouse mosso con la mano, sul tavolo e trasmette tale movimento al " **cursore**" (*generalmente la freccia*) che si vede sullo schermo.



ATTENZIONE: Gli esempi e la descrizione di questa guida fanno riferimento al sistema operativo **Windows 10**.

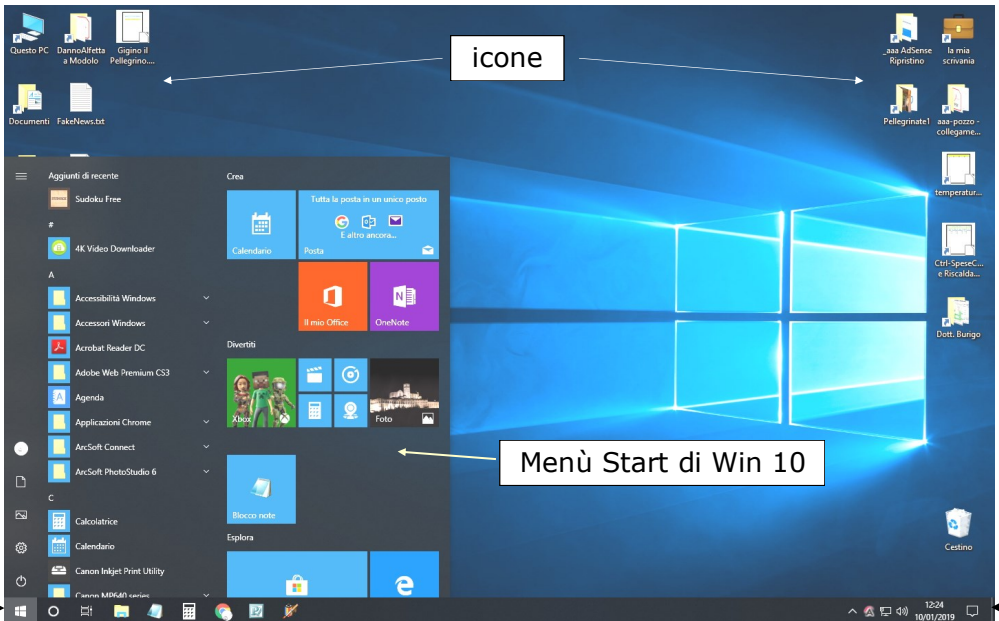
... Abbiamo quindi acceso il computer



Quello che a questo punto appare sul video non è uguale su tutti i computer, dipende dalla versione del sistema operativo che si usa (*windows xx, Linux, Mac, ecc*), dalle personalizzazioni (*ognuno personalizza la schermata iniziale a proprio piacimento*) ... ad ogni modo appare qualcosa di simile alla immagine sottostante.

Una immagine di sfondo; dei piccoli disegni più o meno in ordine sparso, detti "*icone*"; *nel caso di win10*, un riquadro nero sulla parte sinistra con delle indicazioni e simboli, detto "*menù start*" e sulla parte bassa dello schermo una barra con altri disegni e simboli, detta "*barra delle applicazioni*".

schermata di avvio (*desktop*)



Barra delle applicazioni

Questa **schermata iniziale**, è chiamata "**desktop**" (sarebbe il piano di lavoro della nostra "scrivania virtuale"... quello su cui appoggeremo i nostri strumenti di lavoro).



Un tempo quando l'impiegato d'ufficio iniziava la sua giornata di lavoro, si sedeva alla scrivania e sul piano di lavoro di tale scrivania aveva a portata di mano quello che gli serviva per lavorare.

Penne e matite, telefono, cartelle con le pratiche da seguire, calcolatrice, blocco note per appunti, macchina da scrivere ecc ...

C'era il bravo impiegato che teneva il suo piano di lavoro pulito e ordinato ... e l'impiegato più "scapestrato" che sopra la sua scrivania faceva regnare il disordine assoluto.

Quel piano di lavoro, era il desktop di un tempo.



Analizziamo un po' in dettaglio ciò che appare in questa schermata di avvio (*desktop*) del computer (*riferimento a pagina 15*):

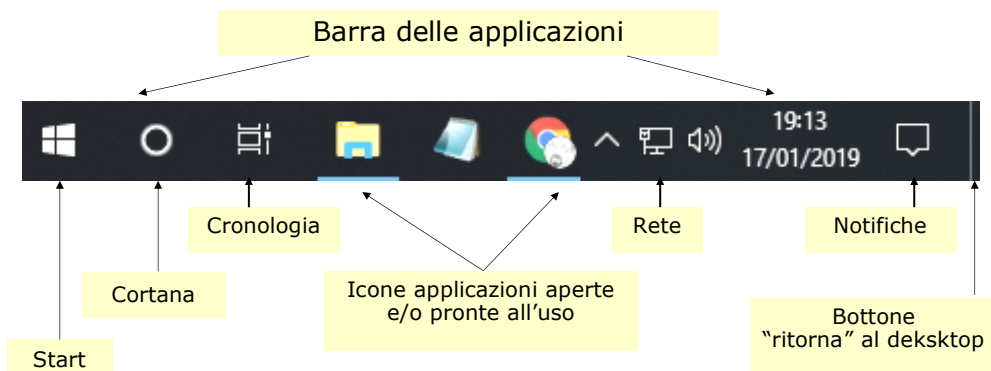
Icone

Possiamo pensare l'icona, come un "bottono" virtuale pigiando il quale viene fatta partire un'azione che può essere:

- l'avvio di un programma/applicazione
 - L'apertura di una cartella
 - La visualizzazione di una immagine, di un filmato
 - L'apertura di un documento ecc.
 - ... e altro che vedremo.
- ... insomma è un "pulsante" che fa partire i nostri lavori al computer.

Barra delle applicazioni

Sempre presente nella parte bassa di tutte le schermate. Contiene *Icone* di applicazioni disponibili e/o in esecuzione sul computer e "bottoni-Icone" tipici dell'avvio del computer come ad esempio il bottone "start menù" "Cortana" ... "Rete" "notifiche" ecc.



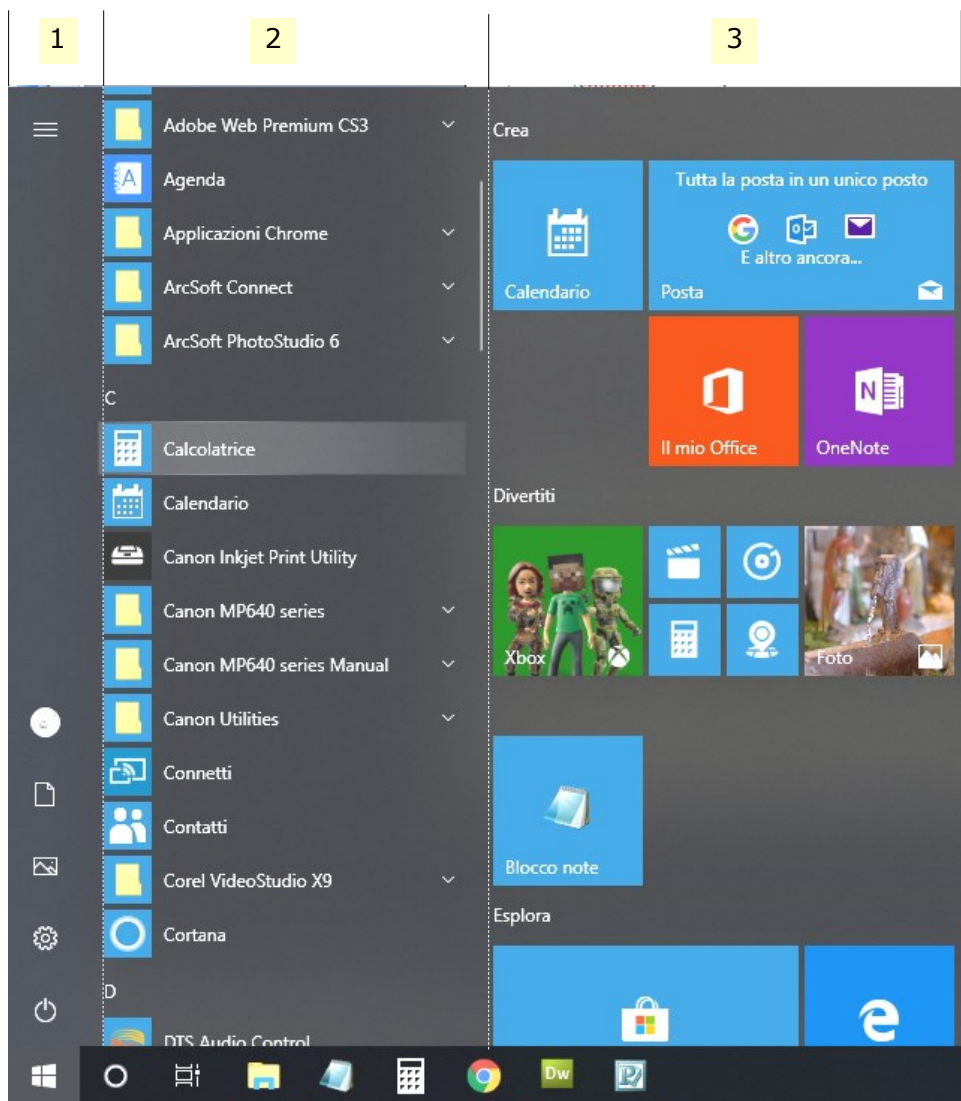
Bottoni-icone interessanti

- **Start** - Apre il menù Start (... riquadro nero-pag 15)
- **Cortana** - per eseguire ricerche nel computer
- **Cronologia** - Visualizzazione attività. Memorizza in ordine cronologico di utilizzo i lavori fatti/aperti nel tempo ... la cronistoria della nostra attività.
- **Notifiche** - messaggi di informazioni tipo "aggiornamenti disponibili", messaggi di posta ecc.
- **Desktop** - alla più estrema destra della barra; pigiando sopra si accede al desktop senza chiudere le altre finestre aperte ...

Menu Start di win 10

E' quel riquadro (*finestra*) con sfondo nero che si presenta ogni volta che si avvia il computer o quando si clicca sul bottone "Start Menù". Il riquadro è diviso in tre Colonne:

1. Comandi subito disponibili.
2. Tutte le applicazioni del computer (*a scorrimento*).
3. Applicazioni pronte all'uso.



Com'è organizzato lo **Start menù** di win 10

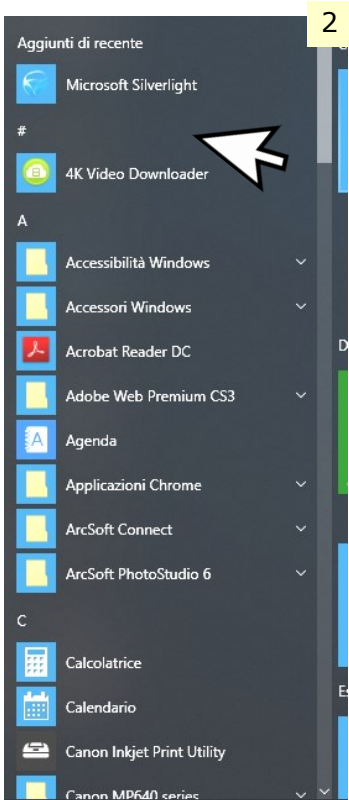


Colonna 1 (Comandi)

Se ci soffermiamo con il mouse sopra una delle icone presenti, appare un'etichetta che spiega cosa fa quel comando. Ad esempio se ci posizioniamo sopra l'icona più in basso appare l'etichetta "Arresta". Cliccando sopra tale icona con il tasto **Sx** del mouse appare un'altra etichetta con tre funzionalità:

- **Sospendi** (il computer rimane in stand-by)
- **Arresta il sistema** (si spegne ordinatamente)
- **Riavvia il sistema** (si spegne e si riavvia subito)

Per sapere cosa fanno le altre icone, posizionarci sopra il mouse, leggere l'etichetta e agire di conseguenza facendo click.



Colonna 2 (Applicazioni/Programmi)

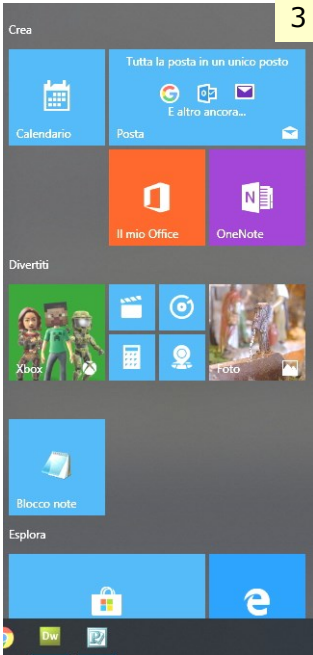
posizionandoci con il mouse in un punto qualsiasi di tale colonna, girando su e giù la rotellina del mouse, si scorre tutto l'elenco delle applicazioni disponibili sul computer. Fermandoci sopra una di esse e facendo click, si avvia l'applicazione selezionata.

A fianco delle applicazioni ci può essere un segno (una freccia in giù ...).

Cliccando sopra tale segno, si apre un'altra serie di applicazioni facenti parte della principale.

Le applicazioni sono in *ordine alfabetico*.

3 Colonna 3 (Applicazioni pronte all'uso)



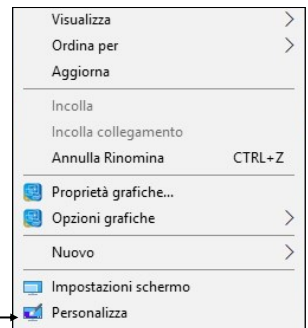
Ci sono applicazioni pronte all'uso proposte da Win 10.

Il **desktop** (la schermata di avvio) può essere personalizzato, cambiando l'immagine di fondo, La grandezza dei caratteri che descrivono le icone, la disposizione delle

Personalizzazione del desktop Struttura delle finestre

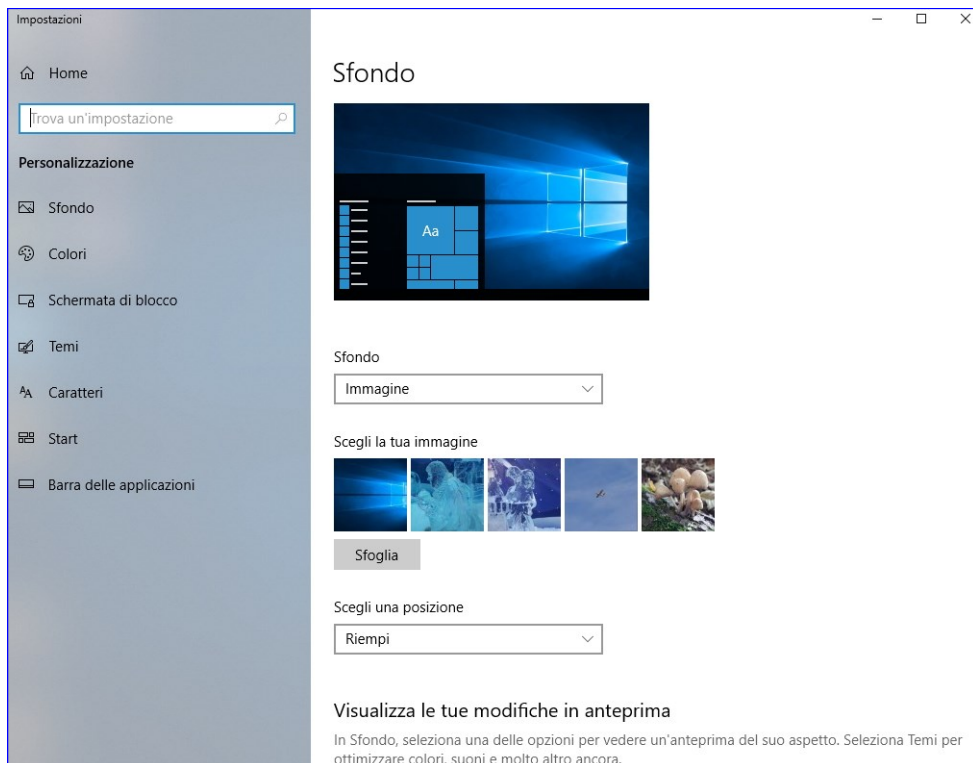
Icone e altre cose.

Più che analizzare una per una le operazioni di personalizzazioni possibili che diventerebbe noioso e lungo, è interessante capire come si agisce e cosa usare, poi ognuno sperimenterà a suo piacimento. Portarsi con il puntatore del *mouse* in un punto libero del desktop e cliccare il tasto **Dx**. Si apre una *finestrella d'aiuto* e portarsi con il *mouse* sulla voce "**personalizza**" e fare **click** (tasto **Sx** del *mouse*) ... si apre la finestra impostazioni.

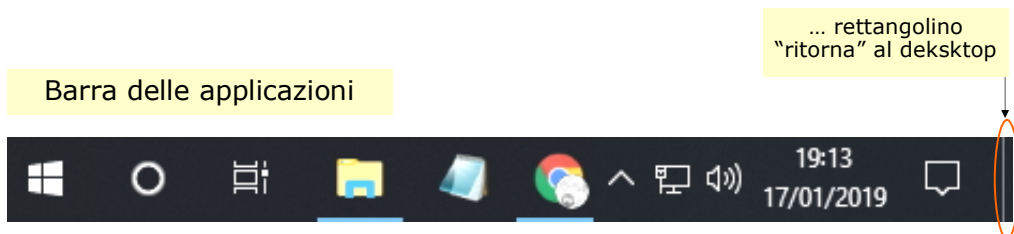


Notare che si può arrivare alla stessa finestra delle impostazioni dello schermo anche cliccando sul bottone **START** in basso a sinistra del

desktop (prima icona della barra delle applicazioni), quindi sulla rotellina dentata (impostazioni - 1^a colonna) e scegliere dalla finestra "impostazioni di Windows" la voce **personalizzazione**. La finestra che si apre (vedi immagine sotto) permette diverse personalizzazioni (foto dello sfondo, colori ... caratteri ecc.) provare e sperimentare.

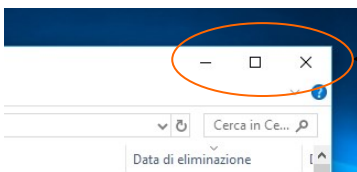
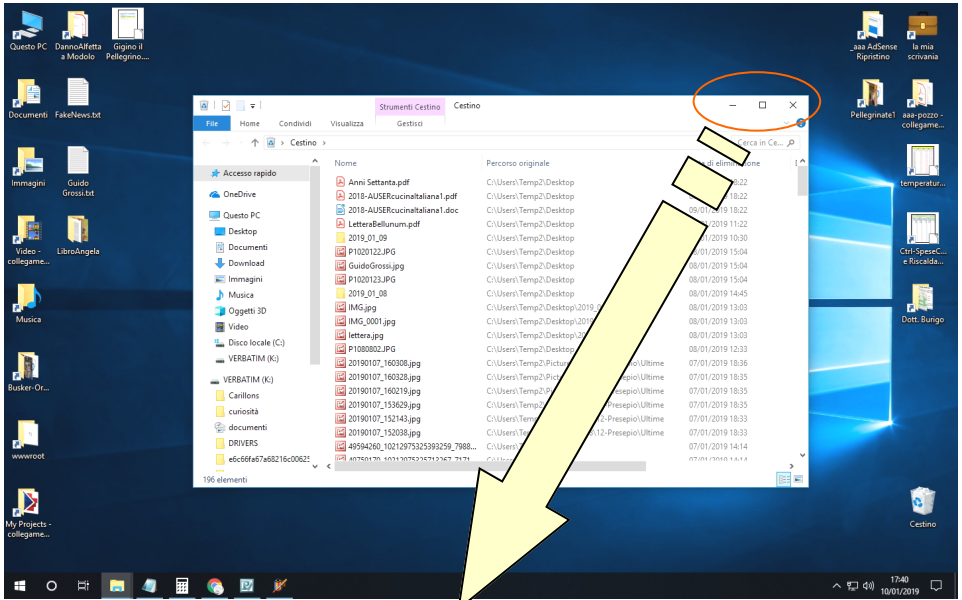


Memo: osservare nell'angolo più in basso tutto a DESTRA della schermata del desktop (barra delle applicazioni) un rettangolino ... insignificante posizionandoci sopra con il mouse e facendo click, **si può ritornare al desktop senza chiudere le finestre aperte.**



Le finestre (*Windows in inglese ... il nome appunto del sistema operativo della Microsoft*)

Ogni qualvolta si clicca sopra ad un'icona parte un'azione che apre una finestra. Ad esempio se clicchi sull'icona del cestino si apre una finestra simile alla figura seguente. In particolare **da notare** i tre simboli **sempre presenti** all'interno di ogni finestra.



i 3 Pulsanti funzionali della finestra (*angolo in alto a destra della finestra stessa*)

Chiude la finestra e quindi l'applicazione

finestra a schermo pieno / finestra ridotta

Muove la finestra sulla barra delle applicazioni senza chiudere l'applicazione stessa

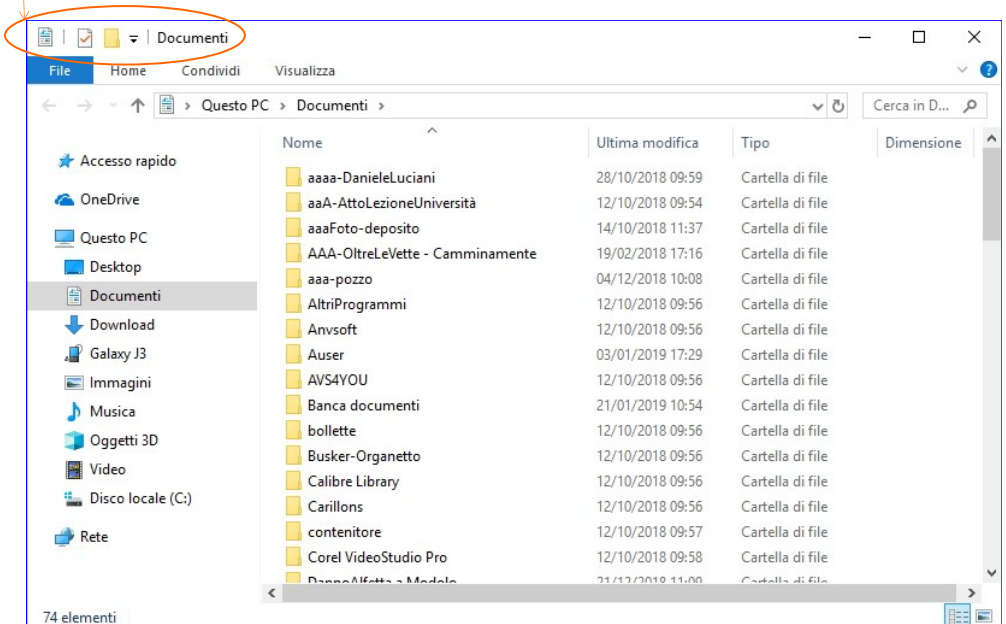


Esploriamo la struttura della finestra: Anche perché è e sarà, il **modus operandi** basilare nell'utilizzo del computer.

Apriamo ad esempio la cartella "Documenti" (vedremo più avanti il concetto di cartella) facendo un doppio click con tasto **Sx** del mouse sopra e vediamo com'è organizzata. La finestra è racchiusa entro una cornice. Nella parte superiore, riporta oltre ai tre tasti funzionali visti nella pagina precedente, informazioni utili per capire il suo contenuto. **Per aprire e operare sulla cartella POSIZIONARSI SOPRA l'icona stessa con IL MOUSE e AGIRE CON I TASTI. (Sx o Dx).** Analizziamo alcune di queste icone. Quelle non descritte qui di seguito si possono analizzare e verificare di persona.

Angolo in alto a **Sx** della finestra.

- Cliccando sulla prima icona ci vengono proposte alcune azioni possibili ... la più interessante è l'ultima "**Chiudi**", che con un doppio click (**Sx**) chiude la finestra.
- La seconda icona visualizza le proprietà della cartella aperta in particolare ci dice quanto spazio essa occupa.
- La terza ci dà la possibilità di creare una nuova cartella all'interno della cartella (in questo caso all'interno della cartella documenti).
- Permette di personalizzare questa parte alta della cornice.
- Documenti - è il nome della Finestra sulla quale stiamo operando.

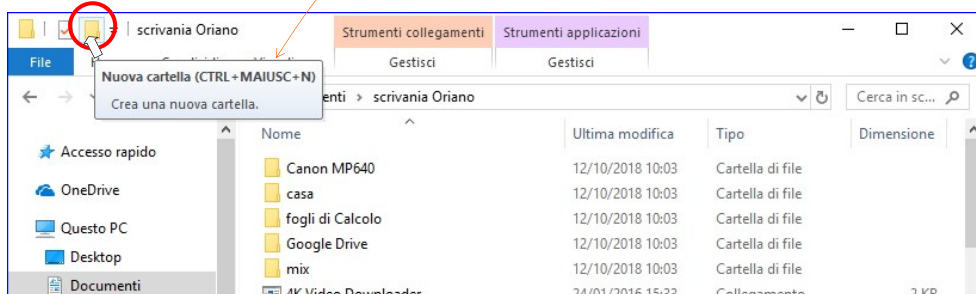


La riga sotto a quanto visto prima, è la **barra dei menù**.

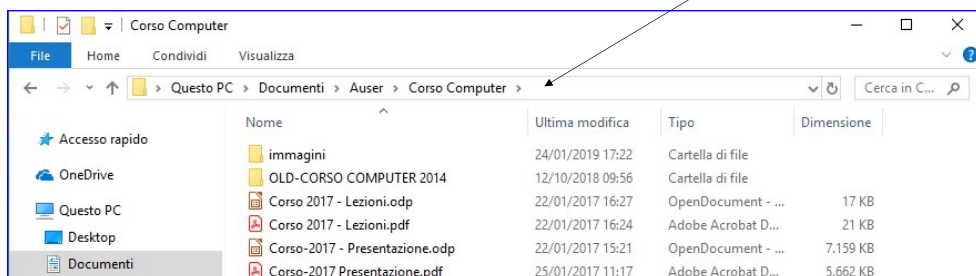
File Home Condividi Visualizza

Che mette a disposizione diverse operazioni eseguibili ... vale la pena cliccarci sopra e dare un'occhiata.

Da notare che quando con il puntatore **ci si posiziona sopra** una icona o ad una *voce di menù* vengono *evidenziati* perché "catturati" dal puntatore stesso. Se in quel momento si fa un *click* o un *doppio click* (Sx), parte l'azione collegata. **Soffermandosi** sopra l'icona o le voci di menù si apre una etichetta che descrive cosa fa, cosa sono, il contenuto ecc.



Molto interessante è la riga più sotto; la **barra dell'instradamento**.



1. La **barra dell'instradamento** ci descrive il percorso fatto per arrivare a tale videata. Nel caso specifico siamo partiti da *Questo PC*, poi aperta la cartella "Documenti", la cartella "Auser", e siamo posizionati alla cartella "Corso Computer". Quello che leggiamo nella videata è il contenuto della cartella "Corso Computer".
2. Da questo punto per **tomare indietro** alla cartella "Documenti" o clicchiamo **sulle frecce** che si trovano alla Sx della barra oppure direttamente sulla voce "Documenti".

Lo stesso *modus operandi* si applica a tutte le cartelle.

Si possono aprire più finestre contemporaneamente e posizionarle a piacere o in maniera automatica all'interno del desktop. Posizionandosi con il mouse nella parte alta della finestra tra il titolo e i tre bottoni funzionali e **tenendo premuto il tasto Sx** del mouse, la **si può trascinare in posizioni diverse** del desktop. Posizionandosi con il mouse sui bordi della cornice della finestra o sugli angoli, il puntatore cambia forma, diventa una doppia freccia



A quel punto tenendo premuto il tasto **Sx** del mouse e muovendo il mouse, **si può ridimensionare la grandezza della finestra.**



Notare che posizionandosi su di un angolo della finestra, la doppia freccia diventa obliqua e si può dimensionare la finestra contemporaneamente sia in senso orizzontale che verticale.

L'archiviazione dei documenti creazione di una cartella

Una parte fondamentale per l'uso corretto del computer è quella della archiviazione dei propri lavori prodotti che possono essere testi, documenti, foto, musiche, disegni, ecc.

A tale scopo, **Win 10** mette a disposizione dell'utente, delle cartelle già predisposte; cartelle che si trovano sotto la cartella "*madre*" denominata "**Esplora File (Raccolte)**" che appare sulla barre delle applicazioni del desktop in basso a sinistra.

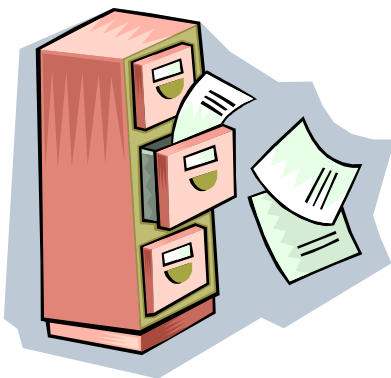


Possiamo immaginare questa cartella "*madre*" come il vecchio e grosso archivio cartaceo degli uffici di una volta con cassettoni, cartelle e documenti inseriti o da inserire.

Quando volevamo archiviare un documento come si agiva??

Si cercava l'armadio (potevano esserci più di uno in ufficio ...), si apriva un cassetto e si cercava la cartella idonea all'archiviazione. Se non esisteva se ne inseriva una nuova e quindi all'interno di tale cartella ponevamo il documento da archiviare e l'operazione era terminata.

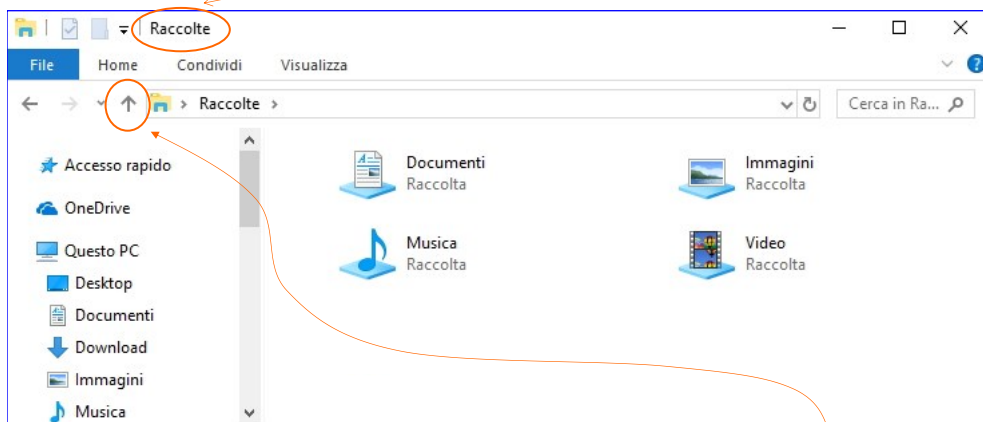
Affinché la successiva ricerca del documento archiviato, fosse facile e veloce veniva applicato anche un criterio di archiviazione; ad esempio in ordine alfabetico, o di data ecc. Il computer usa ovviamente una tecnica diversa ma il principio è lo stesso.



La cartella **Esplora File (Raccolte)** paragonabile all'armadio sopra a sua volta contiene già quattro raccoglitori (... i cassettoni)

- Documenti (testi, .pdf, ecc.)
- Immagini (foto)
- Musica
- Video

NB: Per arrivare alla cartella Raccolte clicca più volte su "Freccia in su" All'interno di ciascuno di questi raccoglitori possiamo creare ed inserire



a nostro piacimento delle nuove cartelle con il nostro criterio di archiviazione, all'interno delle quali raccogliere gli "oggetti" che ci interessano ... e per oggetti si intendono foto, testi, filmati, raccolte musicali ecc.

Come si crea una CARTELLA e perché crearla.

Abbiamo visto che di suo il computer fornisce già delle cartelle. Che bisogno c'è di crearne delle altre ?? E per quale ragione ??? Semplice; **voglio delle cartelle mie personalizzate** secondo il mio criterio di archiviazione, per metterci dentro le mie cose ... le mie lettere, la mia musica, le mie foto ecc. ecc.

Creare una cartella sul desktop:

- Posizionarsi con il mouse in un punto vuoto del desktop.
- Cliccare il tasto Dx (destra)
- Selezionare la voce "nuovo" ... si apre un nuovo menù
- Portarsi sulla voce "cartella" e fare clic (Sx)

Sul Desktop apparirà una *icona* con la forma grafica di una cartella. Mentre il fondo dell'etichetta che denomina la cartella stessa è ancora blu, scrivere il nome che si vuole assegnare e premere il tasto di invio o fare click (**Sx**)

Creare una cartella all'interno delle Raccolte esistenti:

- Aprire una delle quattro raccolte principali (documenti, immagini, musica, video)
- Cliccare sulla barra del menù in alto, sulla voce "Nuova cartella" e nell'elenco delle cartelle si aggiungerà una cartella con la dicitura evidenziata in blu **Nuova cartella** a questo punto scrivere il nome con cui la si vuole riconoscere.

Notare che una cartella una volta denominata, la si può sempre **rinominare** basta semplicemente fare come segue:

- posizionarsi con il mouse sopra l'icona della cartella.
- Clic tasto **Dx**
- Selezionare la voce "rinomina" e fare clic
- Lo sfondo dell'etichetta diventa blu e riscrivere il nome da riassegnare alla cartella.
- Premere invio o click **Sx**.

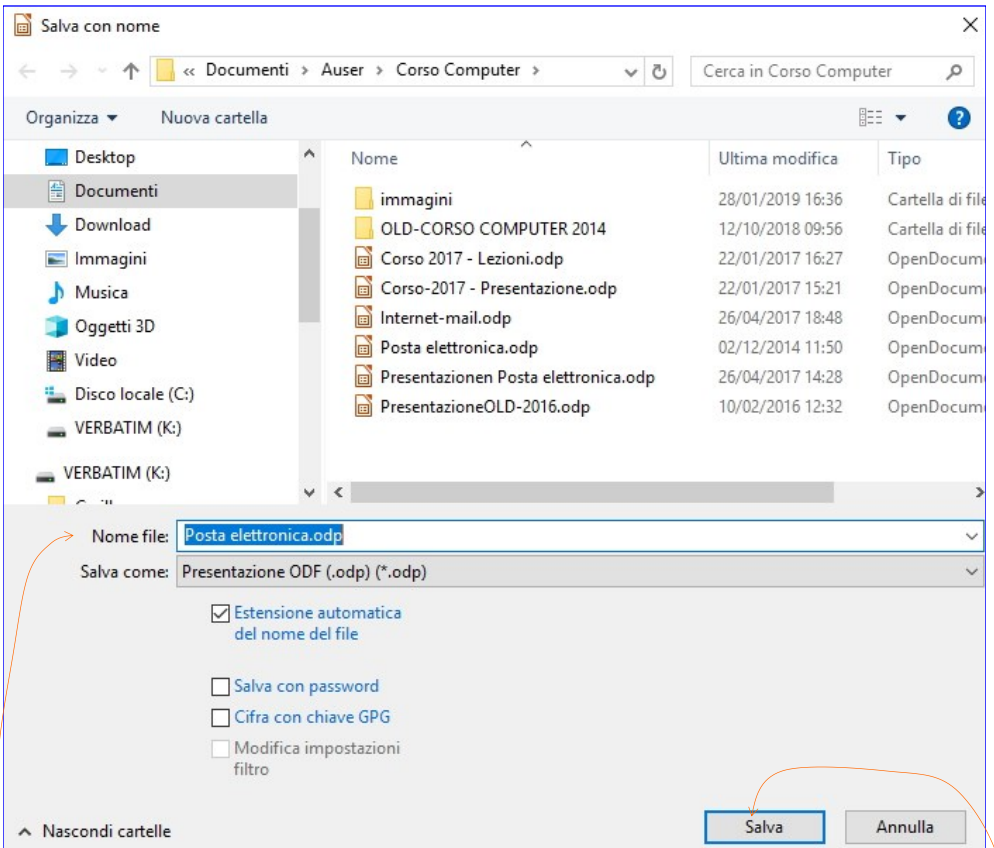


Salvare un file in una cartella.

Creare un proprio documento è importante salvarlo in una cartella per poterlo eventualmente riprendere quando serve.

Con il proprio documento ancora aperto andare con il puntatore del mouse sulla barra dei menù e in alto a **Sx** alla voce **File** e fare click.

- *Fare click su: salva con nome*



Si apre una finestra simile a quella sopra.

- selezionare la cartella in cui si vuole salvare il documento (in questo caso: Documenti> Auser> Corso Computer).
- Scrivere il **nome del file** con cui salvare e premere **Salva**

Spostare un file da una cartella all'altra

(*copia/incolla o taglia/incolla*)

E' possibile un file già salvato in una cartella, copiarlo o spostarlo in un'altra.

Si può procedere in due modi.

1. Metodo di "**trascinamento**" da una cartella all'altra.
2. Metodo di **Copia o taglia / incolla** da una cartella all'altra.

Nel primo caso si opera in questo modo:

- Individuare il file.
- Posizionarsi sopra con il puntatore del mouse.
- Premere e **tenendo premuto il tasto Sx** trascinare il *file* sopra l'icona della cartella di destinazione
- Quando l'icona di destinazione cambia colore, **rilasciare il tasto SX** del mouse e il file entra nella cartella.

Nel secondo caso si opera in questo modo:

- Individuare il file.
- Posizionarsi sopra con il puntatore del mouse.
- **Premere il tasto Dx** del mouse si apre un menù di servizio, selezionare *copia o taglia* fare click.
- Posizionarsi con il mouse sopra la cartella di destinazione.
- **Premere il tasto Dx** del mouse si apre un menù di servizio, selezionare *incolla* fare click.

Differenza fra **taglia** e **copia**

- **Taglia:** il file viene rimosso dalla sua posizione originale e con *incolla* viene spostato alla nuova destinazione
- **Copia:** il file viene copiato dalla posizione originale e con *incolla* ne viene fatta una copia anche nella posizione di destinazione. Così facendo si hanno due copie dello stesso file in cartelle diverse.

Notare che **file con lo stesso nome ed estensione, non possono esistere nella stessa cartella**. Qualora si presenti questa situazione il sistema operativo lo segnala chiedendo la conferma se si vuole sostituire il file esistente che ha lo stesso nome, con il nuovo o no.



Il cestino

Il cestino è una funzione interessante del computer. Ha lo scopo di raccogliere tutto ciò che si vuole eliminare quindi *file* di documenti, immagini, musiche, programmi, ecc.

Come il cestino di casa o d'ufficio, è sempre a disposizione per raccogliere il "pattume" però è chiaro che di tanto in tanto va svuotato soprattutto quando è pieno. Può succedere a volte, che ci si accorga di aver buttato via qualcosa che invece serviva

a quel punto, andando a "ravanare" tra i rifiuti, è possibile "recuperare" il foglio eliminato.

Il cestino del computer funziona con lo stesso principio.

Come si usa?

Due sono le modalità di utilizzo.

1. Metodo di "**trascinamento**" del *file* da eliminare dentro il cestino stesso
2. Metodo di "**elimina**" usando il tasto **Dx** del mouse.

Trascinamento:

- Individuare il file.
- Posizionarsi sopra con il puntatore del mouse.
- Premere e tenendo premuto il tasto **Sx** trascinare il *file* sopra l'icona del cestino.
- Quando l'icona del cestino cambia colore, rilasciare il tasto **SX** del mouse e il file entra nel cestino.

Elimina:

- Individuare il file.
- Posizionarsi sopra con il puntatore del mouse.
- Premere il tasto **Dx** del mouse si apre un menù di servizio, selezionare *Elimina* e fare click (**Sx**)
- Si apre una finestra che chiede la conferma se si vuole veramente eliminare il *file*. Premendo invio sulla tastiera o cliccando sul bottone del SI della finestra si procede alla eliminazione.

Come recuperare un file buttato nel cestino.

- Cliccare due volte sopra l'*icona* del cestino, si apre la cartella del cestino.
- Individuare il file che si vuole recuperare e cliccare due volte sopra.
- Si apre una finestrella.
- cliccare sul bottone "**ripristina**" e il file verrà ricollocato esattamente dove era stato rimosso.



Come svuotare il cestino?

- Doppio clic sulla *icona* del cestino
- Clic sulla opzione "*svuota il cestino*" si apre una finestrella di messaggio di conferma.
- Cliccare su **SI** e il cestino viene svuotato.

Notare che una volta svuotato il cestino non è più possibile recuperare eventuali file.

A cestino svuotato tutto è perduto fuorché l'onore.

Creare un collegamento al desktop

A volte è utile avere sul desktop l'*icona* che apre il programma o la cartella che più frequentemente si usa, averla cioè a portata di mano senza andare a cercarla tra i meandri delle cartelle.

Si può creare quindi un "*collegamento*" all'*icona* che avvia la funzione interessata, ma senza duplicare il contenuto. In altre parole creare un nuova icona, collegata all'originale, con una sorta di filo d'Arianna che fa partire la medesima funzione.

Come si fa?

Si può procedere anche in questo caso, in due modi.

1. Metodo di **"trascinamento"** .
2. Metodo di **"invia a"**



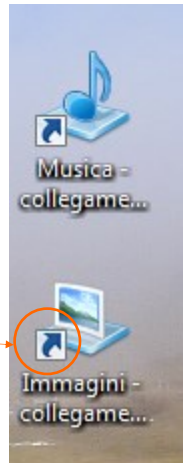
Trascinamento:

- Posizionarsi con il puntatore del mouse sull'*icona* della quale si vuole creare il collegamento sul desktop
- Premere **e tenere premuto il tasto Dx** e trascinare l'*icona* in un punto del desktop e lasciare il tasto Dx
- Dalla finestrella che si apre scegliere la voce *"crea collegamento qui"*

Invia a:

- Posizionarsi con il mouse sulla icona della quale si vuole creare un collegamento.
- Clic tasto Dx
- Scegliere *"invia a"* e fare clic Sx
- Si apre un'altra finestrella e selezionare *"desktop crea collegamento"* e fare clic Sx

In entrambi i metodi sul desktop apparirà una nuova *icona* con lo stesso nome dell'originale, ma riconoscibile da una **"freccia" ricurva** che sta a significare trattasi di un collegamento.
Quanto detto vale anche per creare un collegamento anziché sul desktop, all'interno di un'altra cartella qualsiasi.



L'eliminazione di un collegamento si limita a cancellare solamente l'*icona* di collegamento, ma non l'originale, cioè il programma, il file, la cartella a cui il collegamento fa riferimento, rimangono integri.

Programmi (*applicazioni*) più diffusi

Per quanto riguarda la **scrittura di testi**, i più banali e semplici sono quelli generalmente in "dotazione" al computer.

Questi programmi sono:

- **Blocco note**
- **WordPad**

Si trovano cliccando su:

Start > accessori windows > Blocco note o WordPad

Sono un metodo di scrittura molto semplice che serve a produrre dei documenti molto scarni senza particolari "formattazioni" e aggiunta di disegni, foto o altro.

Con prestazioni decisamente superiori e professionali sono invece i programmi facenti parte di pacchetti multi uso quali:

Il pacchetto "**Office**" della *Microsoft*© che comprende una serie di applicativi:

- *Words* (per scrivere testi, documenti, relazioni ...)
- *Excel* (per fare calcoli concatenati di natura contabile, matematica, statistica ecc.)
- *Power Point* (per creare presentazioni di progetti, relazioni, conferenze ecc.)
- *Access* (per la creazione di archivi di raccolta dati)
- *Publisher* (per creare opuscoli, volantini relazioni ecc.)
- ... e altri

Tali applicativi sono a pagamento (... *anche non poco*) e soggetti nel tempo ad aggiornamenti e cambi di livello ... pure questi spesso e volentieri a pagamento.

Oggi **esistono delle buone e valide alternative** perfettamente compatibili con prodotti descritti sopra che però hanno il vantaggio di essere **GRATUITI, liberi, scaricabili da internet** e con aggiornamenti costanti e continui.

Uno dei più diffusi è il pacchetto **Libre Office**.

In questa breve relazione spendiamo due parole sull'uso di alcuni di questi applicativi del pacchetto *LibreOffice*.

LibreOffice Writer (... corrispettivo di Words)

Tale programma si usa per scrivere documenti, relazioni, testi ecc. Ad esempio si può scrivere il diario di una vacanza fatta in giro per il mondo inserendo delle foto ... come fosse una rivista, con caratteri di scrittura a scelta, in **grassetto** con diversi **colori** e **formato**.

LibreOffice Calc (... corrispettivo di Excel)

Utilizzando una griglia organizzata in righe e colonne (... tipo *battaglia navale*) si possono creare dei fogli per fare dei calcoli in automatico. Dalla semplice organizzazione del bilancio familiare ad esempio la raccolta delle spese settimanali, a calcoli più complessi con formule matematiche, come ad esempio la ripartizione delle spese condominiali, la tenuta sotto controllo dei consumi in casa di gas, corrente, acqua ecc.

Molto usati dai professionisti, ragionieri, contabili ecc. sono stati una delle ragioni che hanno spinto la diffusione a livello mondiale del computer ... i giochi sono arrivati dopo!

LibreOffice Impress (... corrispettivo di PowerPoint)

Tale programma serve per la creazioni di presentazioni che prevedono l'uso di proiezione di "diapositive" (slide) a supporto dell'argomento trattato. Un modo per rendere più interattiva, piacevole e comprensiva, una narrazione, una lezione, una conferenza.

Più avanti vediamo come **scaricare Libre office da internet ...**

Per l'utilizzo dei suddetti programmi ci sono corsi specifici, ma comunque a mio avviso la scuola migliore è quella di usarli e provare ... magari chiarendo dei dubbi di tanto in tanto sfruttando l'amico che ne sa qualcosa di più.

Ci sono poi ... Molti e molti altri sono i programmi che si possono utilizzare sul computer. Programmi di disegno, di grafica, di foto, di creazione filmati, di musica ...

Per non parlare della giungla dei giochi che oggi hanno raggiunto delle qualità e delle simulazioni virtuali della realtà in-cre-di-bi-li!!



Qualche accenno su Internet ... la posta elettronica

Internet (**inter** = fra + **net**=rete) è un sistema per comunicare fra computer sparsi in ogni angolo del mondo, che siano in qualche modo collegati gli uni agli altri direttamente (in rete), o tramite i cosiddetti **provider** (fornitori d'accesso a internet) che fungono da «ponte».

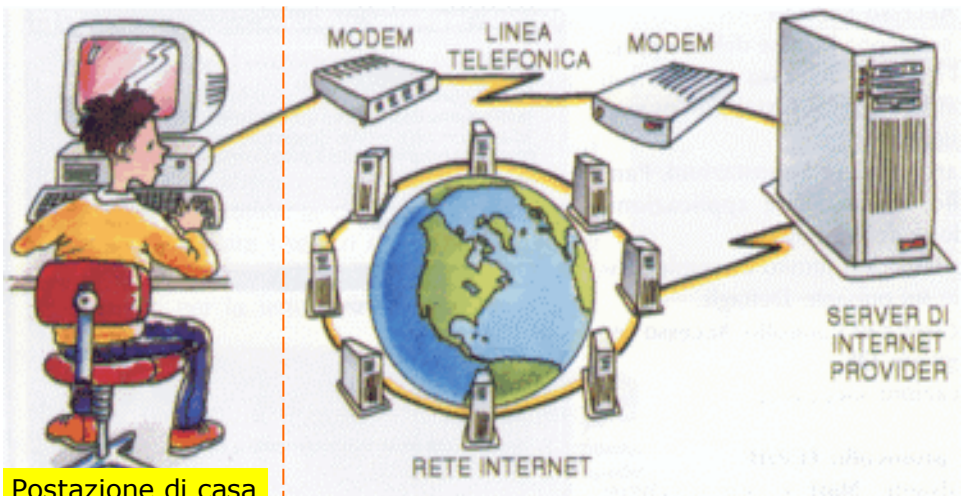
Attraverso la «*Mondo Estesa Rete*» (è questo il significato della sigla **WWW** ovvero *World Wide Web*), computer di ogni genere possono scambiarsi dati senza alcun problema di compatibilità (ovvero di dialogo tra macchine che possono usare sistemi operativi diversi). Questi dati possono prendere qualsiasi forma: messaggi di posta elettronica con relativi allegati, complessi filmati, siti internet da consultare e interagire, brani musicali, programmi da scaricare sul proprio computer.

Motori di ricerca come il più diffuso della **Google**© hanno permesso di rendere l'accesso al mondo internet semplice e incredibilmente efficace e mirato.

Negli ultimi anni è cresciuta la diffusione dei *provider* che offrono dietro pagamento di un abbonamento, la possibilità di accedere alla Rete.

Oggi i più noti in Italia sono:

- Tim
- Vodafone
- Wind
- Fastweb
- Iliad
- ... e molti altri



Cosa occorre?

- un computer con modem/router
- una rete telefonica fissa o mobile.
- un accesso alla rete stipulato con un provider

Indirizzi WWW

Gli indirizzi internet sono caratterizzati da un formato simile al seguente:

www.studentibelluno.it

Dove

www sta per *World Wide Web*

studentibelluno è l'Identificativo del sito (*dominio*)

.it è il suffisso che distingue il tipo di dominio o il paese a cui si fa riferimento.

Ad esempio:

- .it - Italia
- .de - Germania
- .com - Organizzazioni commerciali
- .org - Organizzazioni non commerciali
- .edu - Università e scuole
- .eu - Europa ...
- ecc. ecc

Diversi sono i programmi che permettono di "navigare" in internet chiamati in gergo tecnico "browser". I più diffusi sono:



Google Chrome



Internet Explorer



Mozilla Firefox



Safari

... e poi altri ancora



Entrare in internet significa aprire una finestra sul mondo intero, con le sue gioie e pericoli nel senso che in internet si trova di tutto e di più. Dalle cose belle e interessanti alle cose più squallide. Spesso internet è la fonte di diffusione dei cosiddetti "virus informatici" che tanti guai provocano ai computer e ai loro utilizzatori. E' bene quindi essere prudenti nella navigazione e non aprire siti "strani" e soprattutto nello scaricare software non

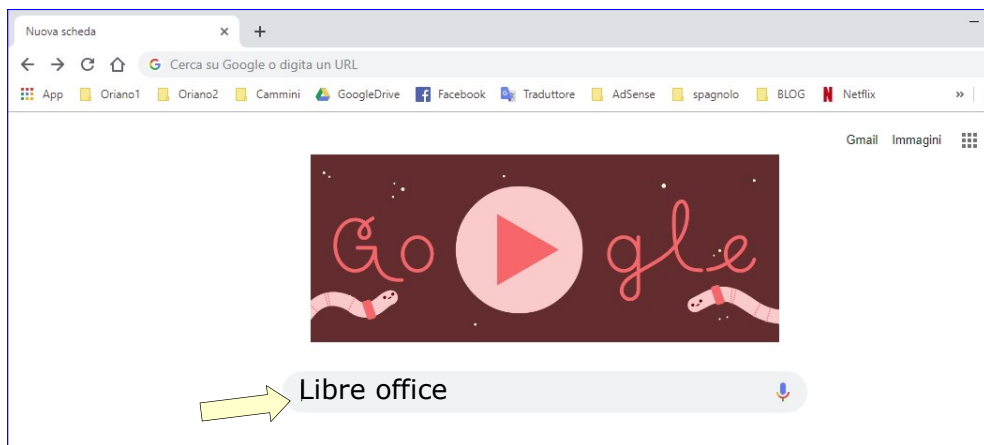
"garantiti"... insomma nell'epoca dell'informatica, del computer, la propria testa e la propria capacità di discernere è ancora fondamentale ... meno male!

Facciamo un esercizio di internet scaricando ad esempio il pacchetto **Libre Office** che abbiamo visto nelle pagine precedenti.

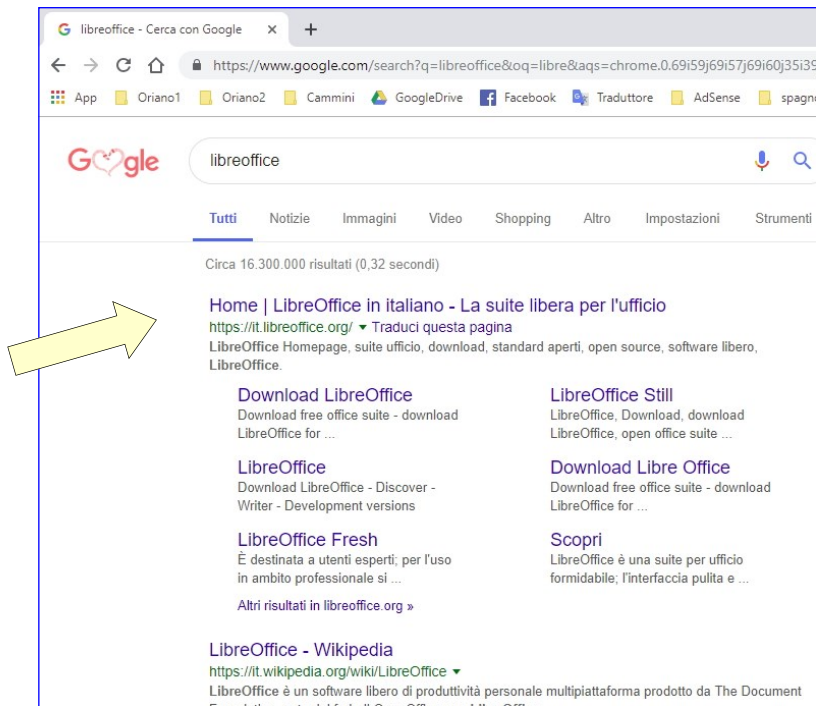


Entriamo in internet utilizzando come programma di navigazione **Google Chrome**

Nella casella di ricerca scriviamo Libre office



... e già dopo i primi caratteri appare una pagina internet che propone il risultato della ricerca



Dalla pagina simile a questa fare "click" sulla riga indicata dalla freccia e alla successiva pagina, cliccare sulla voce "**Scaricate Ora**" ... Bisogna leggere e seguire a video i passi successivi. Verrà in questo modo scaricato il programma "Libreoffice" sul computer. Se non sono state fatte delle personalizzazioni, quando si scarica qualcosa da internet, questo qualcosa, va a finire nella cartella "download". Quindi cerchiamo la cartella download (*clicca sulla icona "esplora file" della barra delle applicazioni ... pag. 25* e facciamo partire il programma di installazione di libreoffice. L'installazione è automatica e al termine, cliccando sul bottone Start (... pag 17) e scorrendo il menù, troveremo la voce "LibreOffice X.x" aprendo la quale troveremo il pacchetto completo dei prodotti LibreOffice appena scaricati.



Magari fare l'operazione assieme ad un amico che abbia già fatto esperienza diventa più facile il tutto ... comunque non è una cosa impossibile, con un po' di impegno e pazienza si ottiene il risultato.



La posta elettronica (Creazione di una propria casella e utilizzo)

Al giorno d'oggi la posta elettronica dà qualche segno di *obsolescenza* perché affiancata da altre applicazioni (*Whatsapp, messenger ...*) che in parte sopperiscono ad alcune sue funzioni. Resta comunque un valido strumento di comunicazione personale, che permette notevoli utilizzi.

Sono molte le caselle di posta elettronica a cui un utente può iscriversi (*alice-tin - virgilio - Yahoo - libero - ecc. ...*) dipende anche dal gestore della linea internet utilizzata e da altre scelte personali.

In questa guida **faremo riferimento all'utilizzo della casella di posta [gmail.com](https://www.gmail.com)** che è gratuita, libera, molto diffusa quasi da diventare "uno standard" di fatto.

La posta elettronica, per sua natura ha ovviamente un utilizzo strettamente personale e privato. Pertanto, quando ci si crea una casella, possono essere richiesti dei dati molto personali ... che, se da un lato rappresentano *può dare fastidio* dover condividere in rete, dall'altro garantiscono una certa sicurezza e inviolabilità della nostra corrispondenza ... ma sfido chiunque a mettere la mano sul fuoco per garantire tale risultato.

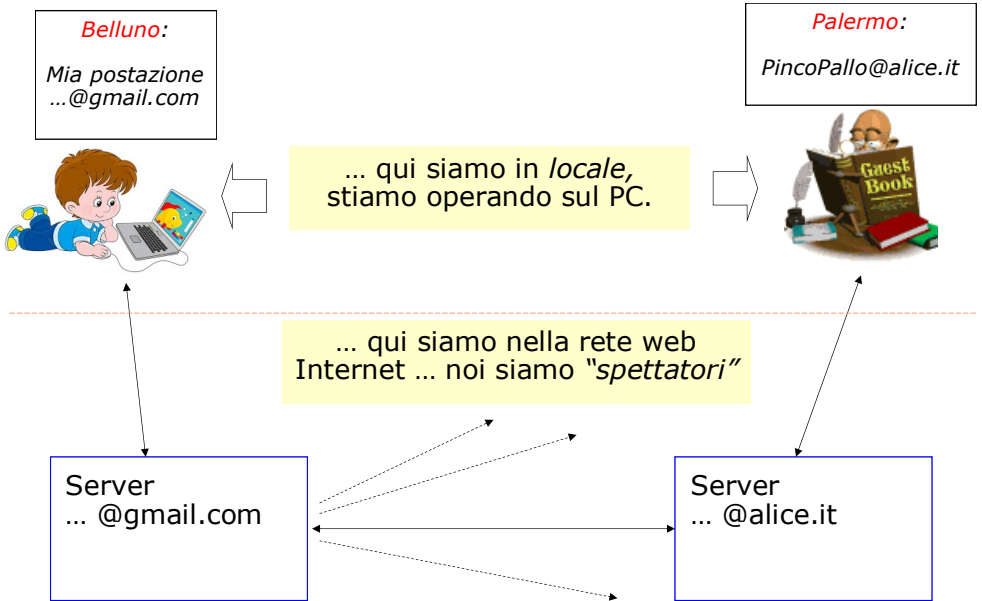
Nessuno ci obbliga ad avere una casella di posta elettronica come nessuno ci obbliga ad avere una scheda *Bankomat* ... però il nostro vivere quotidiano ci mette in queste situazioni ... sta a noi condividere, scegliere e operare al meglio al fine di evitare di crearci guai.

Ad esempio, come per il *bankomat* tutti abbiamo capito che il codice *PIN* non va scritto sulla scheda stessa o un pezzo di carta ... ma va tenuto a mente ... così la posta elettronica va protetta da una *password* che per nessuna ragione va scritta e/o memorizzata nel computer stesso ... insomma nessuno di noi pensa di uscire di casa e mettendo le chiavi sotto lo zerbino e sentirsi sicuro!!!

Alcuni spunti per usare la posta ...

1. Principio di funzionamento
2. Come creare un indirizzo di posta elettronica *gmail.com*

1 - Principio di funzionamento ... Dalla mia postazione di Belluno mando una mail all'amico PincoPallo@alice.it che abita a Palermo
 Io utilizzo la posta su gmail.com - il mio amico Pinco quella su alice.it



2 - Come è fatto un indirizzo di posta e come si crea

L'indirizzo di posta elettronica è composto in questo modo.
 Esempio:

pinco.pallo@gmail.com

<p>pinco.pallo <i>Nome identificativo (senza spazi e preferibilmente tutto minuscolo). Ci possono essere caratteri speciali tipo . - -</i></p>	<p>@ - <i>identifica che trattasi di indirizzo di posta elettronica</i></p>	<p>gmail.com <i>Server gestore del servizio di posta</i></p>
--	--	--

Come si crea

Per registrarsi a **gmail** è necessario creare **un account Google**. Per la registrazione a **gmail** puoi utilizzare lo stesso nome utente e la stessa password che usi per accedere ad altri prodotti **Google** come *YouTube*, *Google Play* e *Google Drive*.

1. Collegati a **www.gmail.com**
2. Clicca su **Crea Account** inserendo nell'ordine:
Nome , Cognome (possono essere anche di fantasia).
Il nome dell'indirizzo (esempio: pinco.pallo@gmail.com)
3. La **password**

Seguire le eventuali avvertenze che vengono indicate.

Ad esempio: il nome esiste già; la password non è corretta ecc. ecc.

Google

Crea il tuo Account Google

Continua su Gmail

Nome

 @gmail.com

Puoi utilizzare lettere, numeri e punti

Usa almeno otto caratteri formati da una combinazione di lettere, numeri e simboli

Un solo account. Tutto il mondo Google a tua disposizione.

[Accedi](#)

Cliccare su **Avanti**

Completare la compilazione della seconda parte richiesta.
I **dati obbligatori** richiesti sono: data di nascita e sesso.

Google

Benvenuto su Google

Numero di telefono (facoltativo)

Utilizzeremo il tuo numero per la sicurezza dell'account. Non sarà visibile agli altri.

Indirizzo email di recupero (facoltativo)

Lo useremo per proteggere il tuo account

Giorno Mese Anno

La tua data di nascita

Sesso

Le tue informazioni personali rimangono private e al sicuro

Perché chiediamo queste informazioni

Indietro Avanti

Clicca su **Avanti**
e completa la compilazione mettendo
la spunta su:

Accetto i termini
di servizio di Google

Crea Account

e alla successiva schermata
clicca su **conferma**.

Google

Privacy e termini

Tutto sotto il tuo controllo

Accetto i Termini di servizio di Google

Accetto il trattamento dei miei dati come descritto in precedenza e come spiegato nelle norme sulla

Annulla Crea account

Creato l'account di **gmail.com** si può entrare nella propria posta con la seguente sequenza:

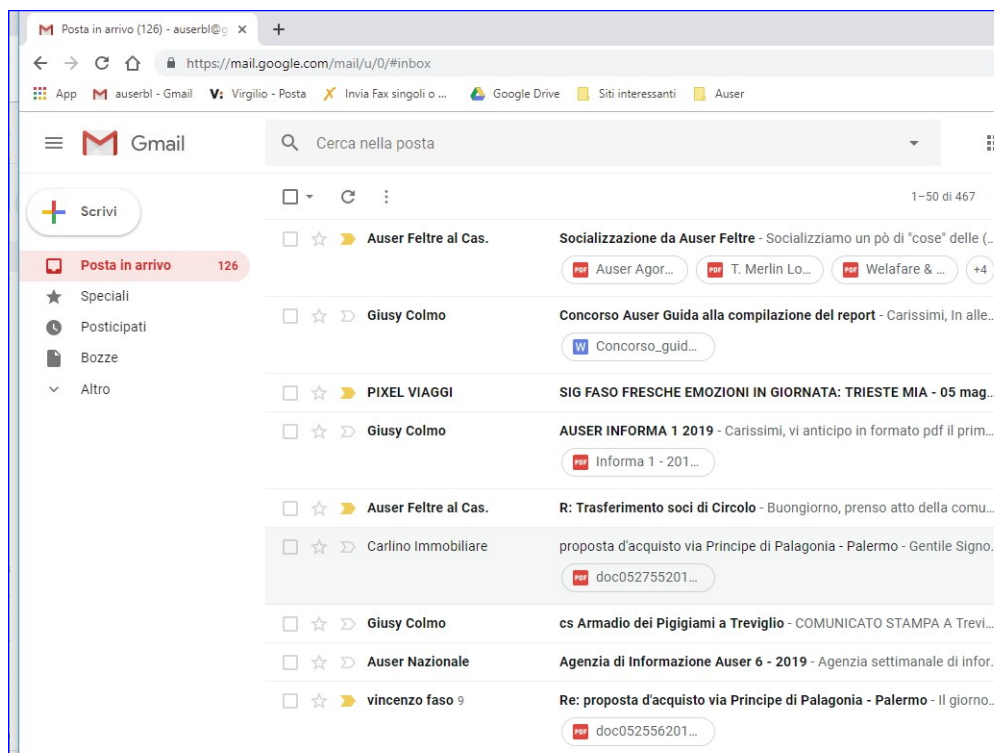
1. **www.gmail.com**
2. Inserire il proprio **indirizzo di posta** (esempio pincopallo@gmail.com)
3. Inserire **la password**

Si apre così la propria casella di posta elettronica.




Terminato ciò che si intende fare ricordarsi di cliccare su **"Esci"** per non lasciare la "porta aperta".

- Clicca in alto a destra su "account"
- Quindi clicca su esci

Come si presenta la schermata di Gmail:



Alcuni suggerimenti su come usare la mail ...

- All'apertura, **gmail** presenta la schermata con la posta in arrivo.
- Cliccando sulla riga di una posta in arrivo, la si apre e si può leggere completamente.
- **Per scrivere** una mail, basta cliccare su 
- Per  rispondere ad una mail, una volta che questa è aperta cliccare su o sulla freccetta sull'angolo in alto a destra.
- Se voglio inoltrare la mail ad un'altra persona cliccare su 
- Per allegare un file ad una mail (*foto, documento ecc.*) cliccare sulla *"graffetta"* e selezionare il file da allegare.





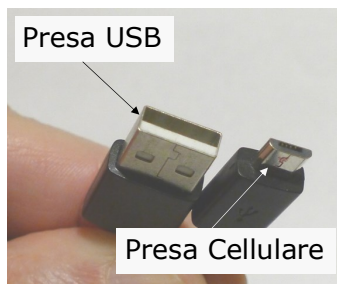
Vorrei copiare le foto del mio cellulare sul Computer

Spesso c'è questa esigenza ma il più delle volte ci si perde per strada. Vedo di dare alcune dritte però anticipo subito che succede di frequente che causa il tipo di cellulare, connessione, sistema operativo del PC ... ci si può trovare in difficoltà.

Vediamo come si fa:

Normalmente il cellulare ha un cavetto di connessione con presa USB da un lato e presa specifica per il cellulare dall'altro (*vedi esempio in foto*) ... quello che si usa anche per caricare la batteria (... se non è un cellulare dell'età della pietra!!)

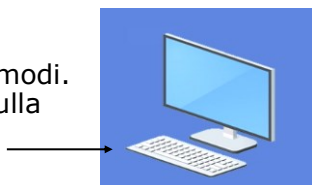
Attaccare la presa **USB** al computer e l'altra al cellulare

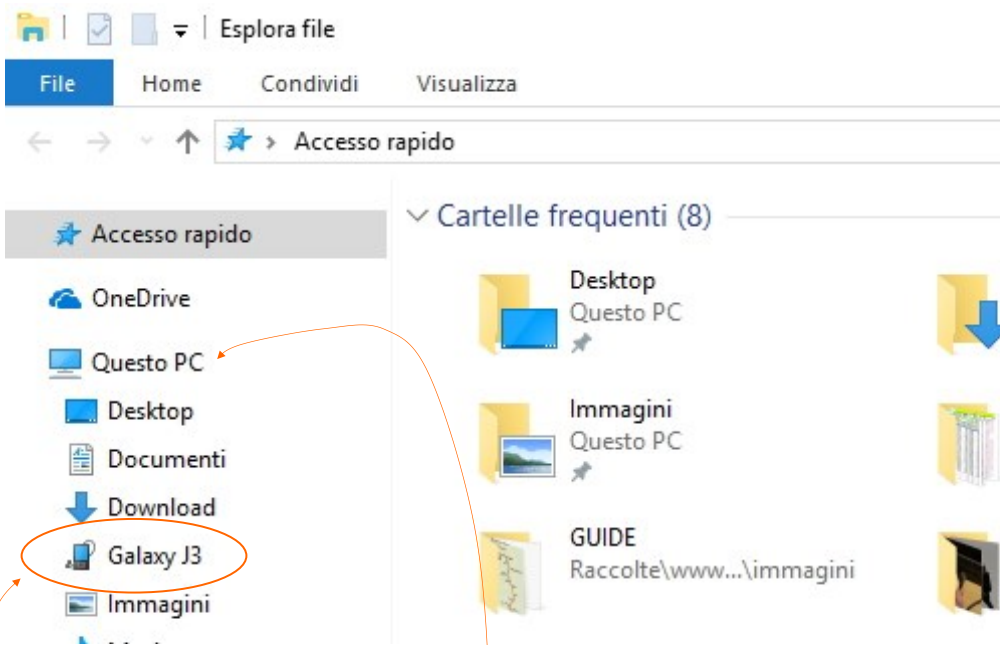


Il cellulare deve essere ovviamente acceso.

Andare sul PC e

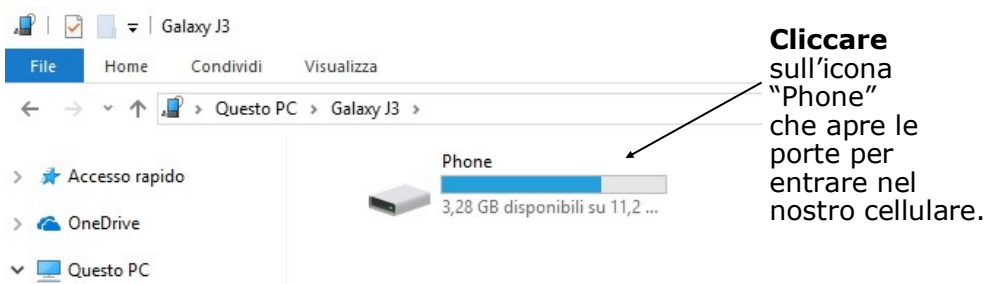
clickare sull'icona "Questo PC"
L'icona "questo PC" la si può trovare in diversi modi.
Ad esempio andare sulla icona "Esplora File" sulla barra delle applicazioni (... pag.25)





Sulla **colonna di sinistra** sotto **“Questo PC”** si trova riconosciuto il proprio cellulare collegato (*in questo esempio il cellulare **Galaxy J3***)

Cliccare sopra il cellulare **Galaxy J3** e appare una schermata simile a sotto:



Cliccare sull'icona **“Phone”** che apre le porte per entrare nel nostro cellulare.

Vedremo infatti una serie di cartelle tra cui una nominata **DCIM**. Clicchiamo su di essa e alla eventuale successiva cartella **“camera”** (*intesa come camera digitale*) e vedremo a questo punto tutte le foto contenute nel cellulare.

A questo punto si possono si possono selezionare e con il tasto Dx copiare/tagliare (ecc.) sul PC nella cartella che noi desideriamo. Ad esempio sotto la cartella > "Immagini" creando magari una sotto-



La guida
termina qui.

E' alla quarta edizione.
Ricordate che adesso avete
imparato solo l'alfabeto e quindi
non siete ancora degli scrittori.

Non perdetevi d'animo se i primi
approcci saranno deludenti o
fallimentari Il computer è
una macchina ed è solo
esercitandosi e sbagliando che
si potrà imparare e averne il
controllo.

Oriano

La Cartella

Vuoi fare una cartella!
Questa si poi che è bella.

Se ci vogliamo provare,
La filastrocca ti può aiutare,

Sul desktop trovi nuova,
Clicca sopra e poi prova.

Vai in alto alla lineetta,
Premi; quella va in valigetta,

La trovi se vuoi in documenti,
E lì vedrai tutti gli elementi.

Sinistro prendi quell'icona,
E la metti in quella Bona.

Con nome l'hai salvata,
Sarà sempre ritrovata.

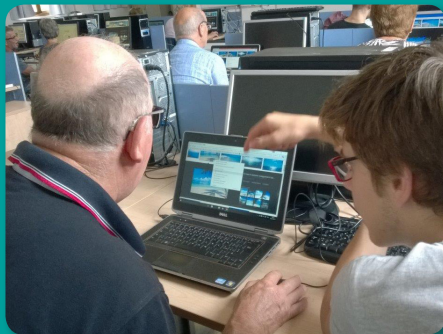
Mario D'Inca

Corsista del corso base
Luglio 2017

CORSO BASE DI COMPUTER PER STUDENTI DIVERSAMENTE GIOVANI

Dispensa liberamente realizzata da Oriano Rinaldo
per uso e consumo dei partecipanti al corso

Versione 2019-A5



Su gentile concessione di Oriano Rinaldo il presente opuscolo viene stampato per i corsisti del progetto "Volontariato informatico" dell'Associazione Amici delle Scuole in Rete di Belluno all'interno del progetto "Piano di intervento in materia di politiche giovanili" (D.G.R. 1392/2017 - Giovani contro il gap digitale CUP H39H17000090007) parternariato del Comune di Belluno, in partnership e cofinanziamento con l'Associazione Amici delle Scuole in Rete, le Scuole in Rete per un Mondo di Solidarietà e Pace.

VIETATA LA VENDITA

WWW.STUDENTIBELLUNO.IT



COMUNE DI BELLUNO



SCUOLE IN RETE



REGIONE DEL VENETO