Strumenti di Misura e Contenitori

Questa sezione riguarda alcuni strumenti di laboratorio utilizzati per misurare volumi e contenere sostanze.

Strumenti:

Measuring Cylinder (Cilindro Graduato)

- Concetto: Un contenitore di vetro cilindrico, aperto da un lato, usato per misurare il volume dei liquidi.
- **Esempio:** "I used the measuring cylinder to measure 100 ml of water." (Ho usato il cilindro graduato per misurare 100 ml di acqua.)

Test Tube (Provetta)

- Concetto: Un breve tubo di vetro, generalmente con un'estremità arrotondata, usato per contenere liquidi o solidi durante gli esperimenti di laboratorio.
- **Esempio:** "The scientist placed the chemicals in the test tube." (Lo scienziato ha messo i chimici nella provetta.)

Beaker (Becher)

- Concetto: Un contenitore di vetro cilindrico, simile al cilindro ma più ampio con una base stabile, usato per contenere e mescolare liquidi o solidi.
- **Esempio:** "The beaker contains the solution we need for the experiment." (Il becher contiene la soluzione di cui abbiamo bisogno per l'esperimento.)

Azioni del Mouse / Input Devices

In questa sezione si spiegano le azioni di base eseguibili con il mouse e altri dispositivi di input durante l'uso di un computer.

Azioni Principali:



- Click: Fare clic con il tasto sinistro del mouse su un elemento. Esempio:
 "Click on the icon to open the application." (Clicca sull'icona per aprire l'applicazione.)_
- Move: Spostare il mouse per muovere il cursore sullo schermo. Esempio:
 "Move the mouse to position the pointer over the text." (Muovi il mouse per posizionare il cursore sul testo.)
- **Select:** Selezionare un elemento, ad esempio evidenziando una parola o cliccando su un'icona. *Esempio:*
 - "Select the file you want to open." (Seleziona il file che vuoi aprire.)
- Control: Utilizzare il tasto "Ctrl" (o altro modificatore) per combinare comandi, ad es. copiare o incollare. Esempio:
 - "Press Ctrl + C to copy the text." (Premi Ctrl + C per copiare il testo.)
- Drag: Trascinare un oggetto tenendo premuto il tasto sinistro del mouse per spostarlo. Esempio:
 - "Drag the window to the top of the screen." (Trascina la finestra in alto sullo schermo.)
- Double-click: Fare doppio clic su un oggetto per aprirlo o eseguire un'azione. Esempio:
 "Double-click the file to open it." (Fai doppio clic sul file per aprirlo.)
- Dispositivi Aggiuntivi:
 - Keyboard (Tastiera): Usata per inserire testo e comandi (es. "I use the keyboard to type messages.").
 - Mouse: Dispositivo principale per il controllo del cursore (es. "I clicked the mouse to select the option.").
 - **Light Pen (Penna Luminosa):** Una penna che rileva la luce sullo schermo per disegnare o selezionare oggetti (es. "The artist used a light pen to draw on the screen.").

Espressioni utilizzate e capacità di oggetti

Questa parte mostra come esprimere in inglese le funzioni o le. capacità di un oggetto.

Espressioni utilizzate:

- **Used to:** Indica lo scopo per cui è usato un oggetto. *Esempio:* "The keyboard is used to type text." (*La tastiera* è *usata per scrivere testo.*)
- Have/For: Evidenzia possesso o funzione. Esempio: "The mouse has buttons for clicking." (Il mouse ha dei pulsanti per cliccare.)
- For Controlling: Specifica lo scopo, ad es. controllare dispositivi o videogiochi. Esempio: "The joystick is used for controlling video games." (Il joystick è usato per controllare i videogiochi.)
- **Features**: Descrive le caratteristiche di un dispositivo. *Esempio:* "The smartphone has features like facial recognition." *(Lo smartphone ha caratteristiche come il riconoscimento facciale.)*
- Can: Indica le capacità di un oggetto. Esempio: "The printer can print documents." (La stampante può stampare documenti.)
- **Works By:** Spiega il principio di funzionamento. *Esempio:* "The printer works by using ink to print." (*La stampante funziona utilizzando l'inchiostro per stampare.*)
- Allows To: Esprime la possibilità offerta dal dispositivo. Esempio: "The smartphone allows you to make calls and send messages." (Lo smartphone ti permette di fare chiamate e inviare messaggi.)

Game Controller e Keyboard

Questa sezione approfondisce i dispositivi per giocare e per inserire comandi nel computer.

Game Controller:



- Concetto: È un dispositivo usato per giocare ai videogiochi.
- Caratteristiche Tipiche:
 - Forma ergonomica.
 - Due analog sticks e un D-pad.
 - Pulsanti iconici (triangle, circle, cross, square).
 - Rilevamento a sei assi (su, giù, sinistra, destra, avanti, indietro).
 - Connessione wireless (es. Bluetooth) e porta mini USB per la ricarica.
- **Esempio:** ""You can use the controller to play video games on the console. It has 4 buttons: triangle, circle, cross and square, each with a single function, in each video game the buttons have different functions." (Puoi usare il controller per giocare ai videogiochi sulla console. Ha 4 tasti: triangolo, cerchio, croce e quadrato, ognuno con una sola funzione, in ogni videogioco i tasti hanno funzioni differenti.)

Keyboard & Altri Dispositivi:

• Keyboard (Tastiera): Dispositivo per inserire testo.

- Space Bar: Per inserire spazi tra le parole. Esempio: "Press the space bar to create a space between words."
- Return/Enter: Per inviare un comando o passare alla riga successiva. Esempio: "Press Enter to submit the form."
- CTRL, Backspace, Shift, Caps Lock, Tab, Arrow Keys: Utilizzati per vari comandi e per muoversi all'interno del testo o del sistema. *Esempio:* "Press Ctrl + Z to undo the action." (*Premi Ctrl + Z per annullare l'azione.*)

FORMA PASSIVA

La forma passiva si usa per mettere in evidenza chi subisce l'azione anziché chi la compie.

Struttura della Forma Passiva:

- Attiva (Active): Someone stole my bike.
- Passiva (Passive): My bike was stolen.

Costruzione della Forma Passiva:

Soggetto + verbo "to be" (coniugato) + participio passato del verbo principale.

Esempi nei Tempi Verbali:

- Present Simple: "The book is read by many students."
- Past Simple: "The letter was sent yesterday."
- Present Perfect: "The cake has been eaten."
- Future Simple: "The project will be completed soon."

Contenitori di Cibi e Bevande (Food & Drink Containers)

Qui vengono illustrati alcuni termini per i contenitori usati per cibi e bevande.

Contenitori Comuni:

- Jar (Barattolo): Esempio: "a jar of jam" (un barattolo di marmellata)
- Bottle (Bottiglia): Esempio: "a bottle of water" (una bottiglia d'acqua)
- Can (Lattina): Esempio: "a can of soda" (una lattina di soda)
- Carton (Cartone): Esempio: "a carton of milk" (un cartone di latte)
- Box (Scatola): Esempio: "a box of cereal" (una scatola di cereali)
- Bag (Sacchetto): Esempio: "a bag of rice" (un sacchetto di riso)
- Loaf (Pagnotta): Esempio: "a loaf of bread" (una pagnotta di pane)

- Slice (Fetta): Esempio: "a slice of cheese" (una fetta di formaggio)
- Tub (Vaschetta): Esempio: "a tub of ice cream" (una vaschetta di gelato)
- Packet (Confezione): Esempio: "a packet of biscuits" (una confezione di biscotti)

Periodi Ipotetici (Conditionals)

I periodi ipotetici sono strutturati per esprimere condizioni e le relative conseguenze. Ne esistono quattro tipi principali:

Zero Conditional:

- Struttura: If + Present Simple, Present Simple
- Uso: Per affermazioni scientifiche o fatti sempre veri.
- **Esempio:** "If you heat water to 100°C, it boils." (Se riscaldi l'acqua a 100°C, essa bolle.)

First Conditional:

- Struttura: If + Present Simple, will + verbo
- Uso: Per situazioni reali o possibili nel futuro.
- Esempio: "If it rains, we will stay inside." (Se piove, rimarremo dentro casa.)

Second Conditional:

- Struttura: If + Past Simple, would + verbo
- **Uso:** Per situazioni ipotetiche o improbabili nel presente/futuro.
- Esempio: "If I had a car, I would drive to work." (Se avessi un'auto, andrei al lavoro.)

Third Conditional:

- Struttura: If + Past Perfect, would have + participio passato
- Uso: Per ipotizzare situazioni passate, spesso accompagnate da rimpianti.
- **Esempio:** "If I had studied, I would have passed the exam." (Se avessi studiato, avrei superato l'esame.)

Computer Devices and Components

Questa sezione affronta i dispositivi di input/output e i componenti principali di un computer.

Dispositivi di Input/Output:

Mouse: Un dispositivo d'input che consente di muovere il cursore e interagire con gli
oggetti sullo schermo. Esempio: "Move the mouse to select the icon." (Muovi il mouse per

- selezionare l'icona.)
- **Keyboard (Tastiera):** Dispositivo per inserire testo e comandi. *Esempio:* "Use the keyboard to type a message." (Usa la tastiera per scrivere un messaggio.)
- Monitor: Dispositivo d'output che visualizza le informazioni elaborate dal computer. Esempio: "The monitor shows the desktop." (Il monitor mostra il desktop.)

Componenti del Computer:

- System Unit (Case): Contiene la scheda madre, CPU, RAM, storage (HDD/SSD), GPU e PSU.
- Connessioni:
 - Monitor: Viene collegato tramite cavi video (VGA, DVI, HDMI, DisplayPort) e cavo di alimentazione.
 - Mouse e Keyboard: Si collegano tramite porte USB o PS/2.
 - Connessione Internet: Tramite cavo Ethernet o Wi-Fi (adattatore wireless).
 - Protezione di Alimentazione: Utilizzo di surge protector e UPS per salvaguardare l'hardware durante sbalzi di tensione.
- Esempio Pratico di Assemblaggio: "Plug the computer into a surge protector." (Collega il computer a una ciabatta con protezione da sovratensioni.)

Unità di Memoria

Questa parte spiega le unità di misura dei dati in informatica, utili per visualizzare le dimensioni dei file e delle memorie.

Tabella Riassuntiva delle Unità di Memoria:

Unità	Simbolo	Dimensione	Esempio di Utilizzo
Bit	b	1 (0 o 1, base dei dati)	Fondamento di tutti i dati
Byte	В	8 bit	Un singolo carattere (es. "A")
Kilobyte	KB	1,024 byte	Un foglio di testo (A4)
Megabyte	MB	1,024 KB	Un romanzo di circa 300 pagine
Gigabyte	GB	1,024 MB	Circa 1,000 libri
Terabyte	ТВ	1,024 GB	Una biblioteca completa