

	CE QU'IL FAUT FAIRE !	Nom	Classe	Date
	Matériaux et objets techniques			6 Séance n°1

Le problème:

Où peut-on pratiquer l'informatique dans le collège ? Avec quoi ?

Problème posé :

De quoi est composé un ordinateur et comment s'en servir ?

Connaissances et compétences associées		Acquis
Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information	Usage des moyens numériques dans un réseau.	

Déroulement de la séance :


1. Consignes de travail :

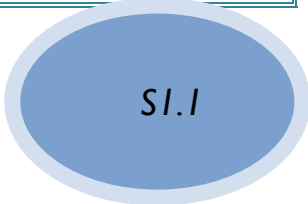
- Lire et compléter les fiches SI.1, SI.2, SI.3, SI.4.
- Lire dans le livre p247 à 250 et répondre sur feuilles aux questions.

2. Synthèse

Ressources élèves :

- Livre p247.
- Logiciels « unident ».
- Le clavier : <http://www.cite-sciences.fr/carrefour-numerique/ressources/tutoriel/cyberbase03/>
- L'arborescence : <http://www.cite-sciences.fr/carrefour-numerique/ressources/tutoriel/cyberbase04/>

	CE QU'IL FAUT FAIRE !	Nom	Classe	Date
	Matériaux et objets techniques			6 Séance n°1



Dans un ordinateur je peux **entrer et sortir** différentes informations.

Identifie les différents éléments et indique par une flèche si les informations peuvent entrer ou sortir en mettant une flèche entre le périphérique et l'unité centrale.



Quand l'information entre dans l'unité centrale, c'est un périphérique

Quand l'information sort de l'unité centrale, c'est un périphérique



CE QU'IL FAUT FAIRE !

Nom

Classe

Date

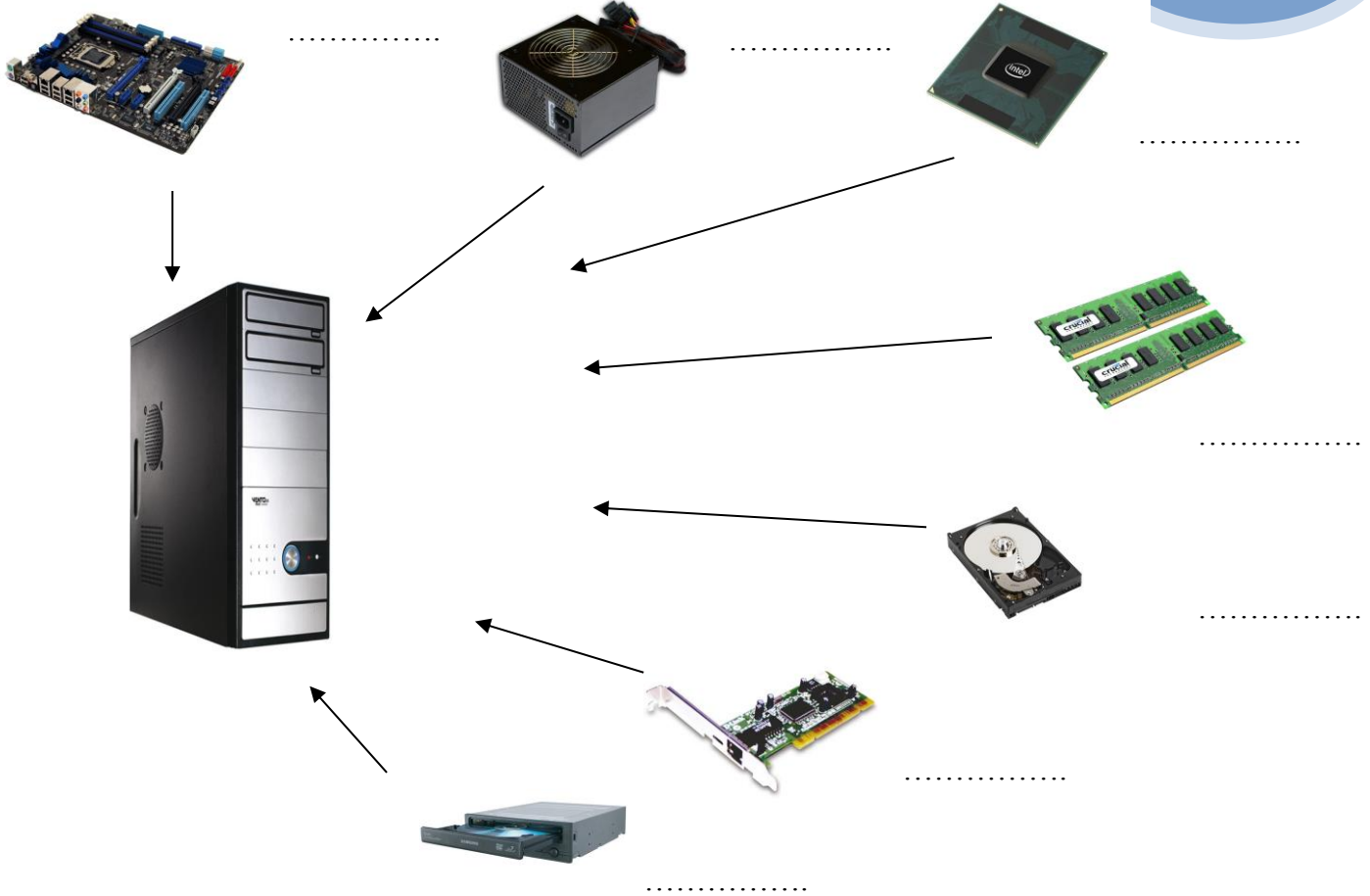
Matériaux et objets techniques

6 Séance n°1

Qu'y a-t-il dans un ordinateur ? Ouvrons-le.

A l'aide du logiciel « Unicent » retrouve les noms du matériel présent dans un ordinateur et complète le tableau suivant en donnant la fonction de chacun d'eux.

SI.2

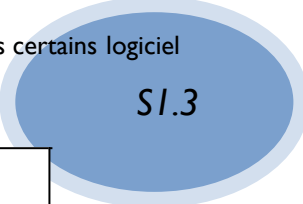


Nom	Fonctions
Carte réseau	
Disque dur	
Carte mère	
Alimentation	
Lecteur CD	
Carte mémoire	
Microprocesseur	

	CE QU'IL FAUT FAIRE !	Nom	Classe	Date
	Matériaux et objets techniques			6 Séance n°1

LE CLAVIER

Il permet de : saisir du texte, des chiffres dans des applications bureautiques ; de saisir des commandes dans certains logiciel
 Les différentes parties du clavier :



1 - Échappe	11 - Touche pour le signe euro
2 - Verrouillage majuscules	12 - Début de document
3 - Barre espace	13 - Page suivante
4 - Touche Contrôle	14 - Page précédente
5 - Touches de direction	15 - Alt Gr pour accéder au 3° caractères en bas à droite(€)
6 - Touche Shift	16 - Retour arrière (efface le caractère d'avant)
7 - Touches de fonction	17 - Suppression
8 - Touches de tabulation	18 - Entrée (valide une opération)
9 - Touches du pavé numérique	19 - Blocage du pavé numérique
10 - Pour accéder au menu démarrer	20 - Menu contextuel

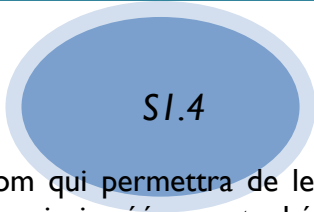
Regarde l'animation et fait ce qui est demandé sur le site : <http://www.cite-sciences.fr/carrefour-numerique/ressources/tutoriel/cyberbase03/>

Et ensuite numérote sur le clavier ci-dessous les différentes touches à l'aide du tableau.



	CE QU'IL FAUT FAIRE !	Nom	Classe	Date
	Matériaux et objets techniques			6 Séance n°

L'arborescence



Pourquoi ordonner les fichiers dans l'ordinateur ?

Dès sa création, il est important d'enregistrer un document en lui donnant un nom qui permettra de le reconnaître facilement, pour pouvoir le modifier ou le consulter à nouveau. Le fichier ainsi créé sera stocké à un emplacement choisi dans un répertoire ou dossier.

Dans une unité de stockage (disque dur, CD-ROM, clé USB,...), les dossiers sont classés et organisés. Leur ensemble constitue l'arborescence de cette unité.

Regarde l'animation et fait ce qui est demandé sur le site : <http://www.cite-sciences.fr/carrefour-numerique/ressources/tutoriel/cyberbase04/>

Exercice pratique :

A partir des ordinateurs, vous allez devoir créer des dossiers sur l'ordinateur en organisant une arborescence comme ci-dessous.

