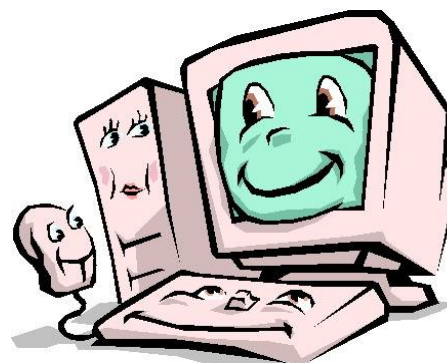
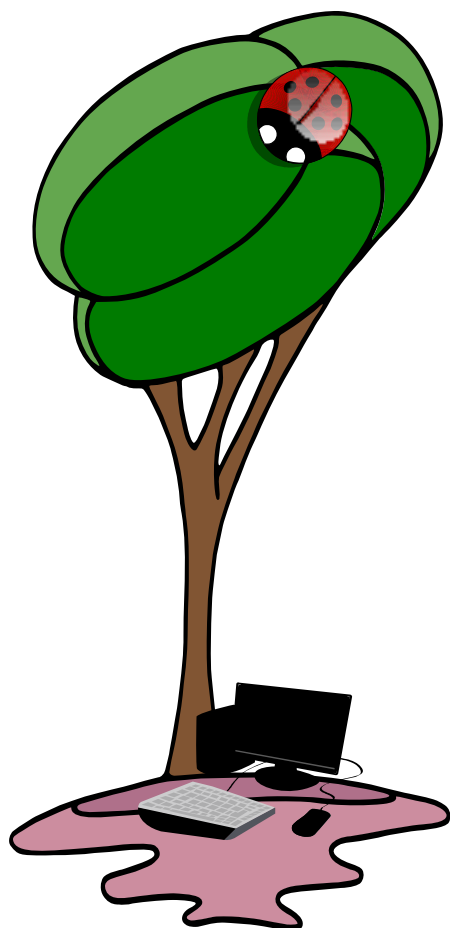




Initiation à l'informatique

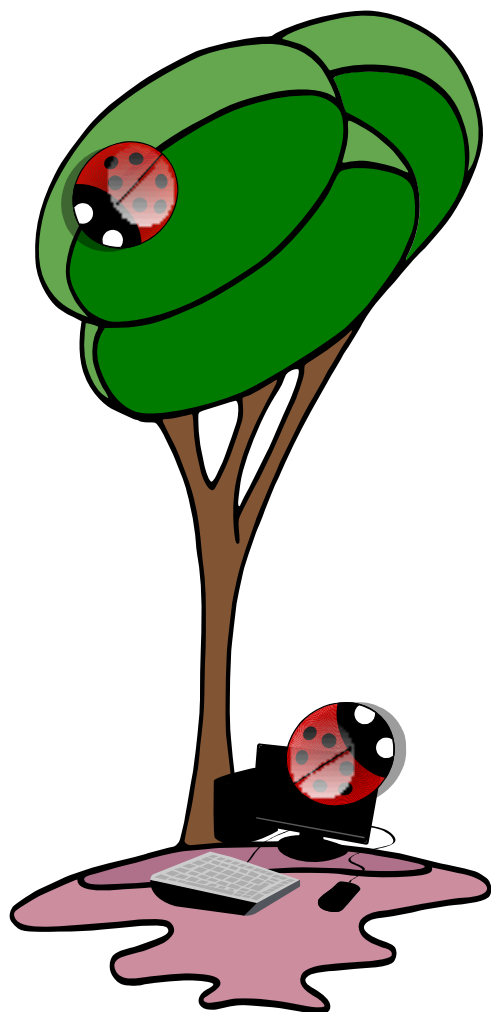
Découverte



*C'est
Facile !!!*



1. Les bases de l'ordinateur



Mon ordinateur,...

Je fais connaissance

p 2

Je le branche moi-même

p 3

Premiers pas

Je l'allume et je l'éteins

Systèmes d'exploitation

p 4

Comment l'éteindre !

p 5

Le Bureau

p 6

La Souris

Description

p 7

Jouer avec la souris

p 8

Annexes

Glossaire

p 9

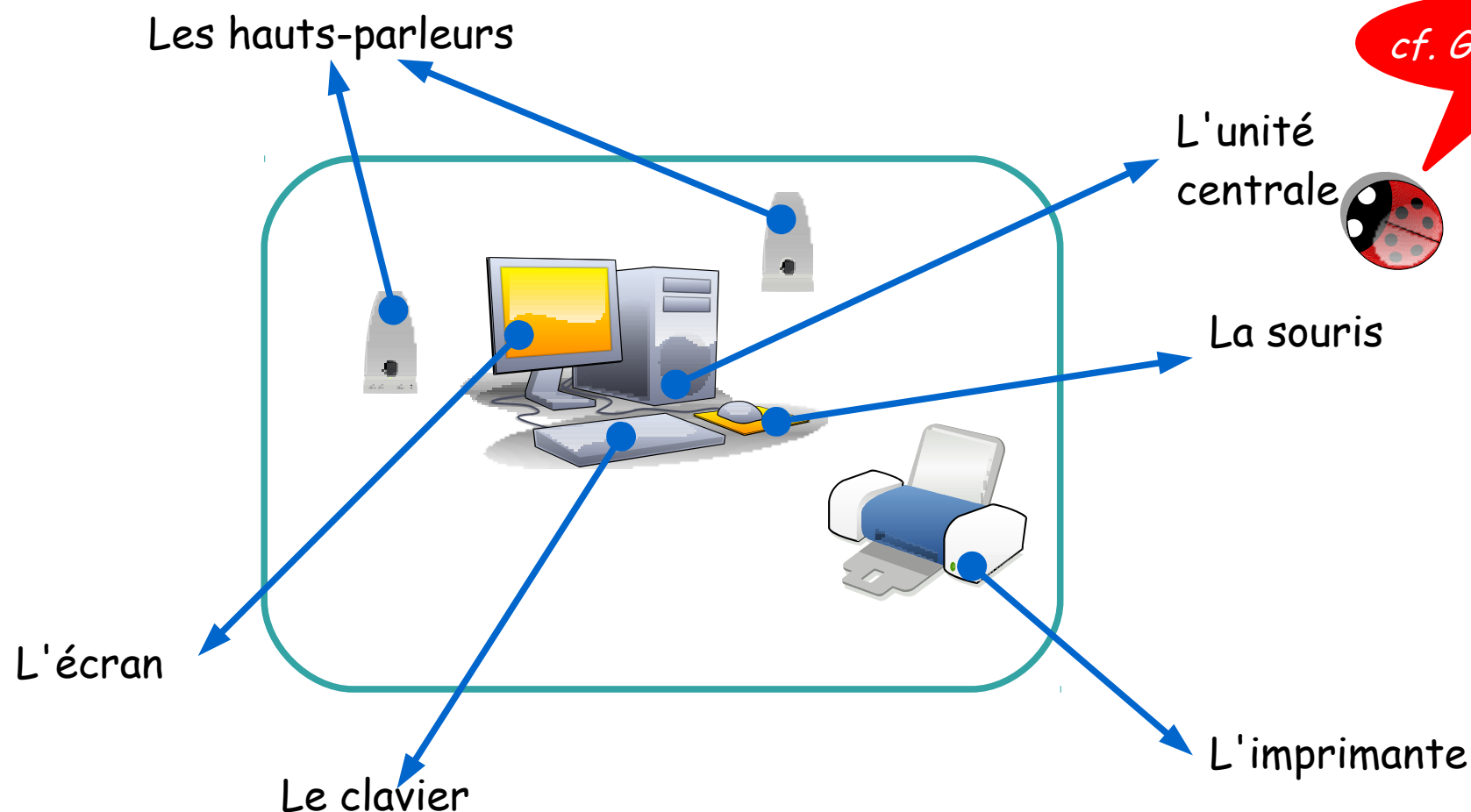
Crédits

p15



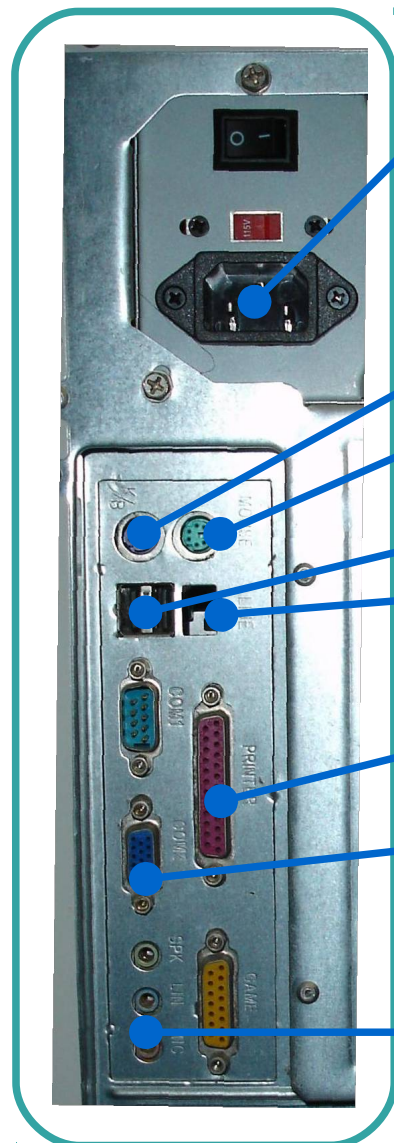


1. Les bases de l'ordinateur





1. Les bases de l'ordinateur



Alimentation
électrique



Clavier



Souris



U.S.B.



Réseau



Imprimante



Écran



Son

Sortie son

Entrée son (HiFi)

Microphone

Ce connecteur est
universel :
il peut remplacer
la plupart des autres !
cf. Glossaire p9

Pour se
connecter à
internet via
sa « box »



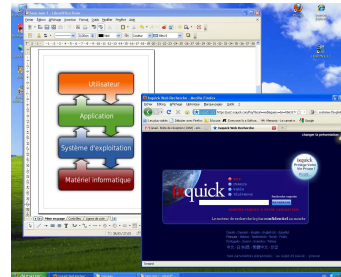
*C'était bien la
peine !*



*Quand on allume l'ordinateur,
Il faut attendre un peu.
L'ordinateur démarre
un programme nécessaire
au fonctionnement de
tous les autres :
le système d'exploitation.*



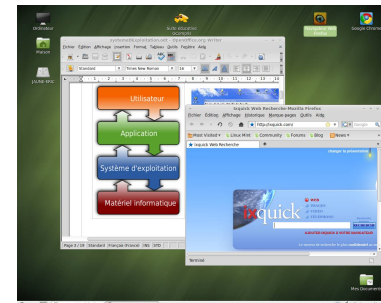
Windows



*Il existe
plusieurs sortes
de systèmes
d'exploitation.*



Linux Mint

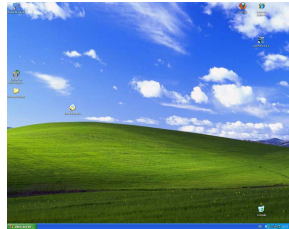


Macintosh





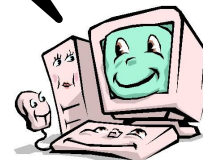
1. Les bases de l'ordinateur



1

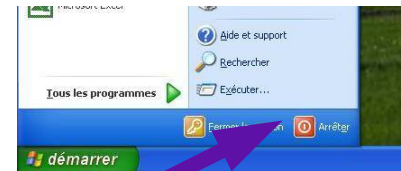
D'abord, cliquer sur le bouton Démarrer

Pour arrêter, faut cliquer sur Démarrer !



Le menu Démarrer s'ouvre, cliquer sur Arrêter

2



XP Professionnel



Ensuite, il faut confirmer !
Cela peut se présenter
différemment selon
votre version de Windows

XP familial

3





1. Les bases de l'ordinateur

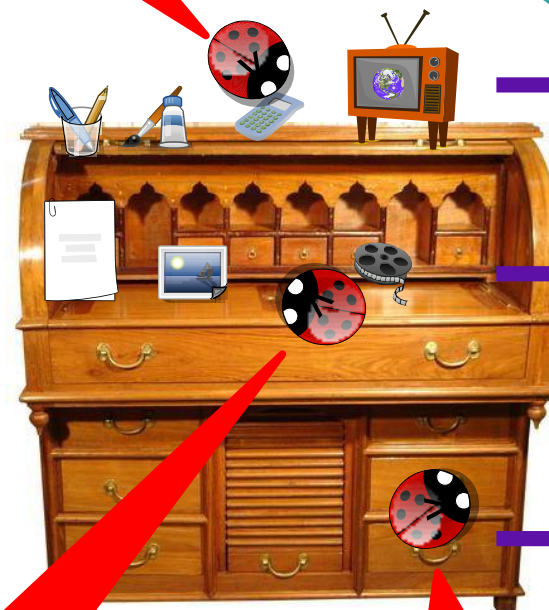
Si l'écran de départ s'appelle
le bureau...
ce n'est pas pour rien !!!



C'est ce qu'on appelle
les programmes
ou
les logiciels
(cf Glossaire p9)



=



des outils
(les applications)

des documents
(des textes, des
photos, des films,
des sons...)

Pour ranger
(et retrouver)
les documents

Cette table de travail,
c'est la surface de l'écran
(c'est comme en vrai, il
vaut mieux ranger !)

Ce joli placard,
c'est le dossier
Mes Documents

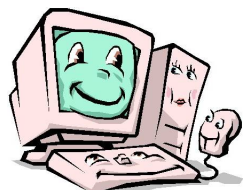
La Souris

Description



1. Les bases de l'ordinateur

La souris, c'est votre doigt sur l'écran !



Pour un droitier, l'index repose sur le bouton gauche. C'est pourquoi le clic gauche est très utilisé.

La roulette
(ou la molette)

Bouton gauche
(ou clic gauche)

Bouton droit
(ou clic droit)

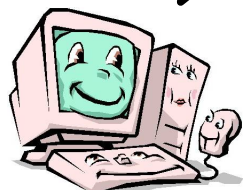


Quand on commence, en général, on bouge la souris comme n'importe quel objet que l'on déplacerait sur la table (et c'est bien normal !) mais ce n'est pas comme cela qu'il faut s'y prendre !

*Il faut plutôt comparer à la façon dont on tient un stylo !
On a un point d'appui !
Il faut avoir un point d'appui aussi sur la table avec la souris.*



1. Les bases de l'ordinateur



Voici une fenêtre
contenant
une application
(cf Glossaire p9)

C'est un jeu amusant
et on s'entraîne
à utiliser la souris !!!

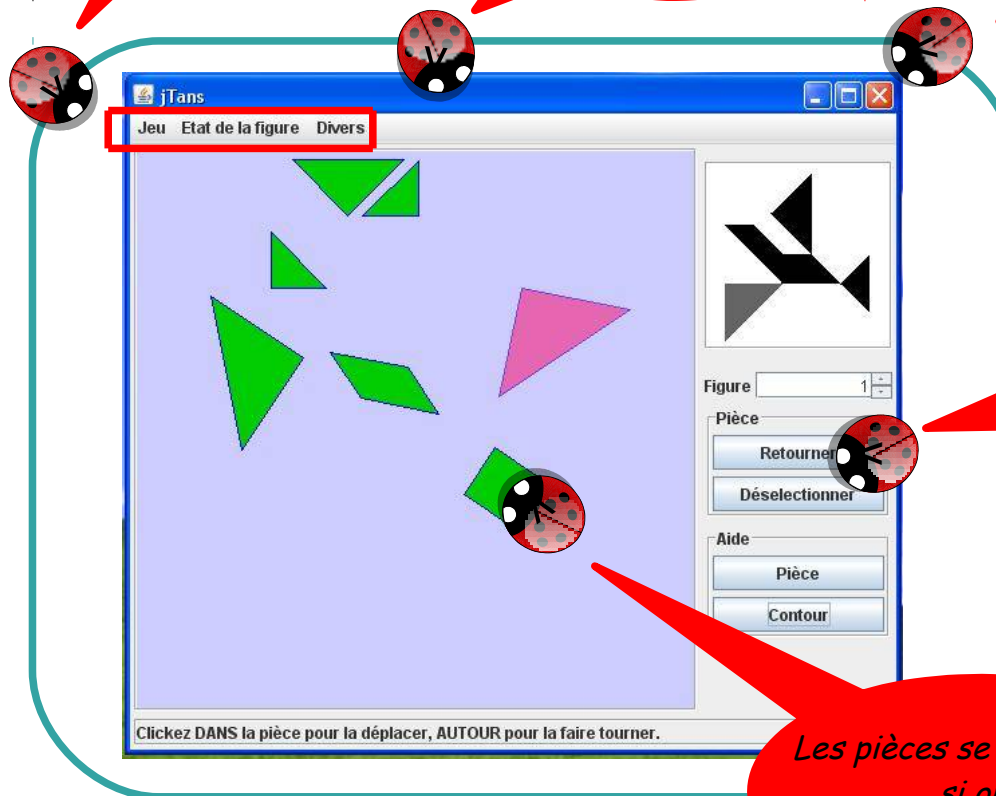
Voici le menu
du programme
(cf Glossaire p9)

On peut déplacer
la fenêtre
en tirant ici
dans la barre bleue !!!

Mettre la pointe de la
flèche sur les boutons
sans cliquer pour
savoir à quoi ça sert !!!

Sur des boutons,
on clique
une seule fois !

Les pièces se retournent
si on
double-clique !

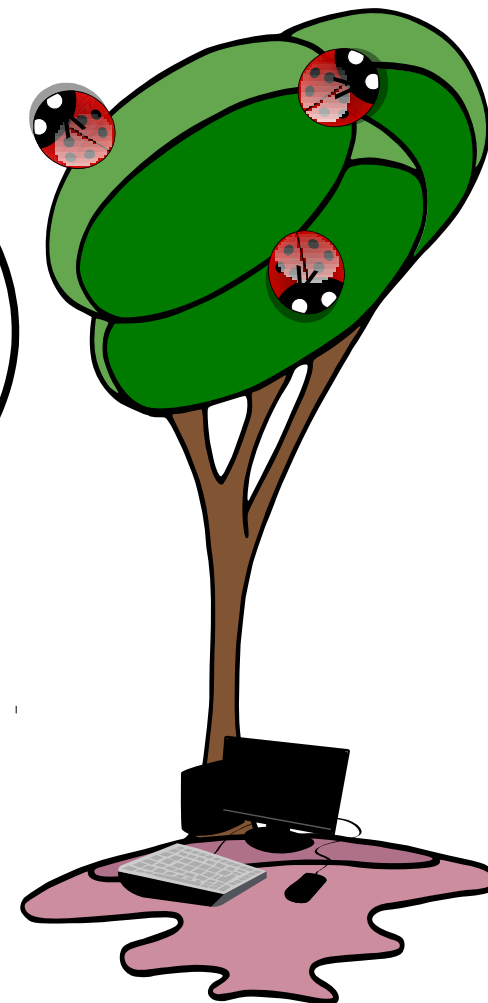
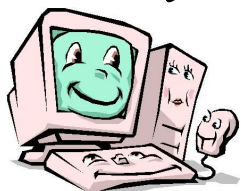




1. Les bases de l'ordinateur

Quelques termes informatique :

- *Application/Logiciel* p10
- *Fenêtre* p11
- *Menu* p11
- *Unité Centrale* p12
- *Carte Mère* p13
- *U.S.B.* p14





1. Les bases de l'ordinateur

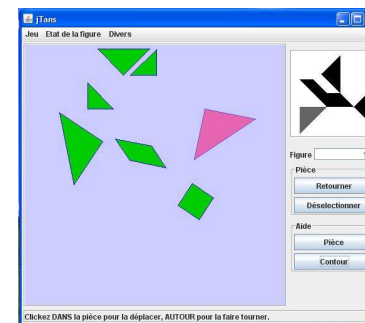


Dessin



Paint

Application / Logiciel :
C'est ce qu'on nomme habituellement un programme. Le petit jeu de la page 8 jTans est une application, un logiciel ; c'est le cas aussi d'un programme de mise en page comme **Dessin de LibreOffice** (utilisé pour faire ce document), de **Paint** (un programme simple pour dessiner, de **Scratch** (permet aux enfants de fabriquer des programmes)...



jTans



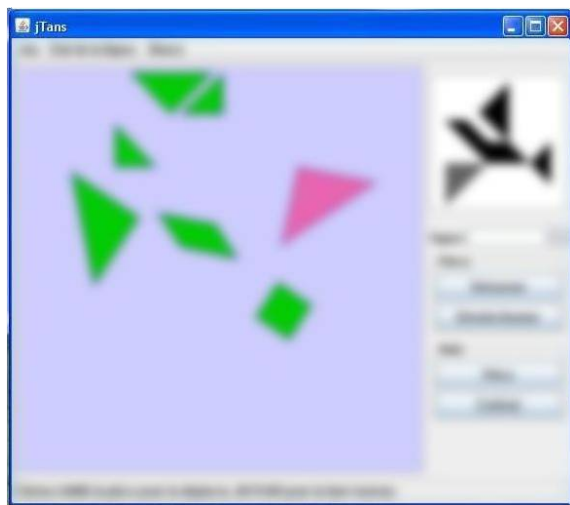
Scratch



1. Les bases de l'ordinateur

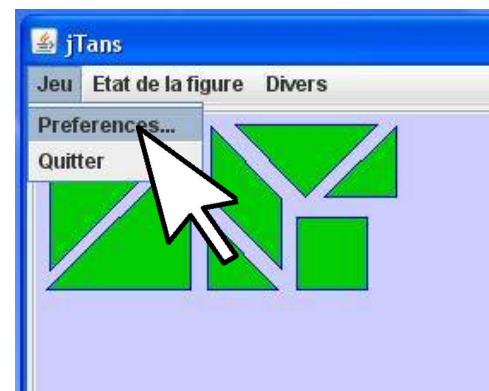
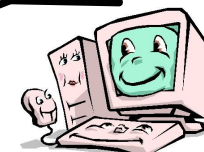
Fenêtre :

Tous les programmes apparaissent dans des **fenêtres**, c'est ainsi que l'on nomme les cadres (bleus dans l'exemple ci-dessous) dans lesquels les **applications** apparaissent



Menu :

Dans un restaurant le **menu** permet de choisir ce que l'on veut manger. Dans un **programme**, cela permet de donner de le commander. Exemple sur l'image ci-dessous avec la souris (la flèche blanche).





1. Les bases de l'ordinateur

L'unité centrale:

C'est la grosse boîte !!!

Il y a pas mal de choses dedans !!!

On parle aussi de l'U.C. !

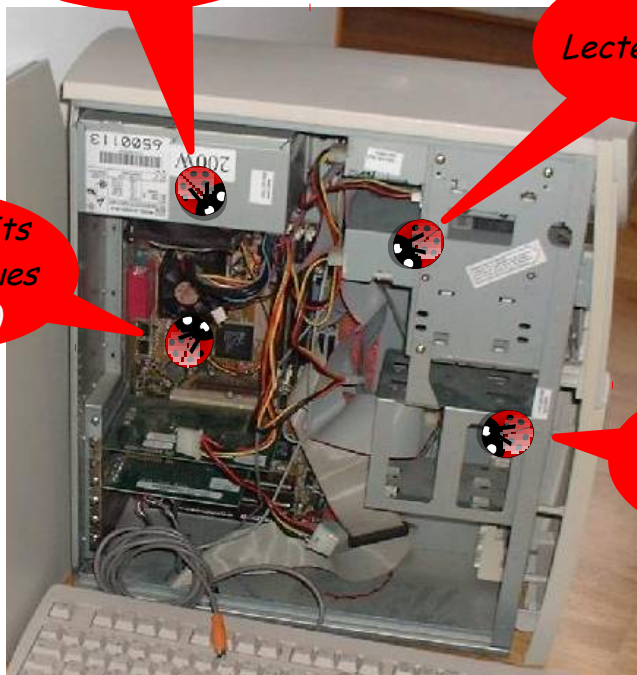


Le transformateur
de courant !

Les circuits
électroniques
(cf p13)

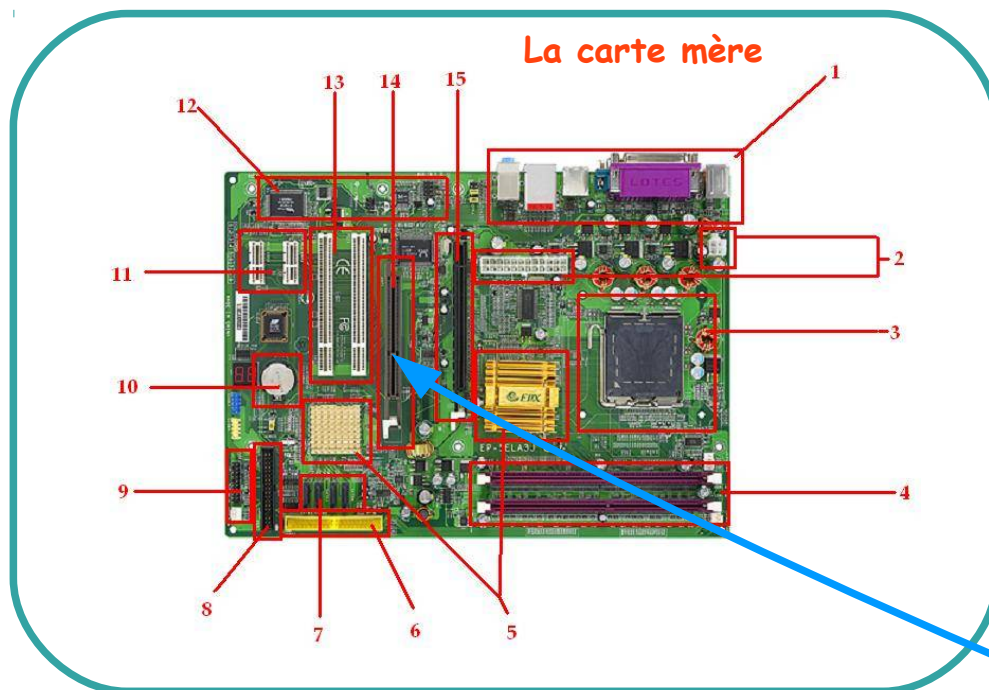
Lecteur de CD

Disque Dur



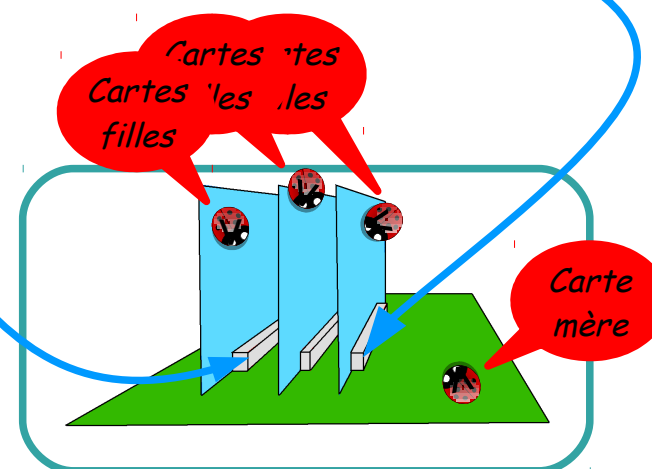
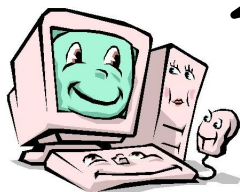


1. Les bases de l'ordinateur



- 1 : Les connecteurs arrières (cf p3)
- 2 : Les connecteurs d'alimentation
- 3 : Emplacement du cœur de l'ordinateur (le microprocesseur)
- 4 : C'est ici qu'on rajoute des barrettes de mémoire
- 5 : Composants réglant les échanges d'informations (chipset)
- 6 & 7 : Connection vers les disques dur
- 8 : Connection vers le lecteur de disquette
- 9 : Connection vers les voyants et les boutons du boîtier
- 10 : la pile (pour garder l'heure, la date et d'autres informations)
- 11, 12 : connecteurs plus ou moins utilisés
- 13, 14 & 15 : Connecteurs pour les cartes filles

Les cartes
(mère et filles)
c'est ça l'ordinateur
en fait !





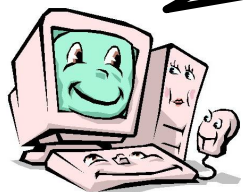
1. Les bases de l'ordinateur

U.S.B. :

Universal Serial Bus

Ce connecteur permet de relier
des souris, des claviers, des mémoires,
des imprimantes, des appareils photos,
des disques durs externes...

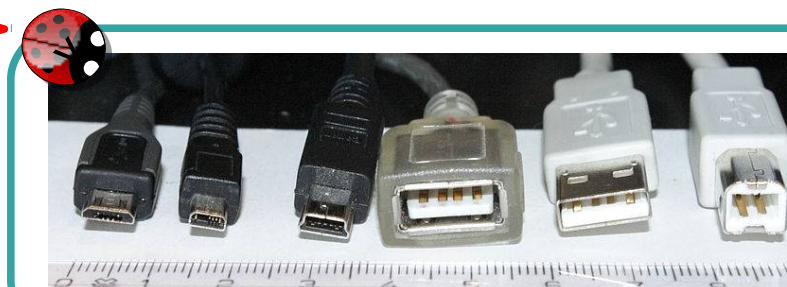
C'est vraiment une prise
universelle !



Souvent,
ça se présente
comme ça !



Mais ça peut aussi
se présenter
comme ça !



Une clef U.S.B.
est une mémoire.

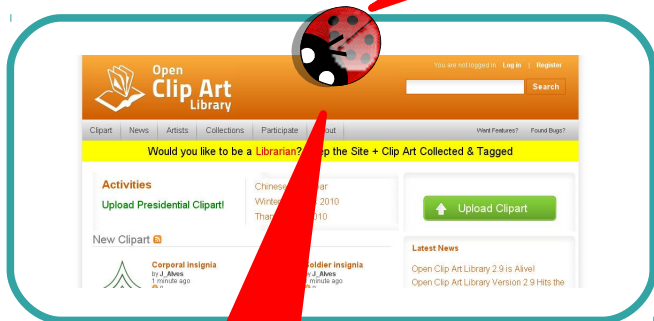


est le logo
U.S.B.



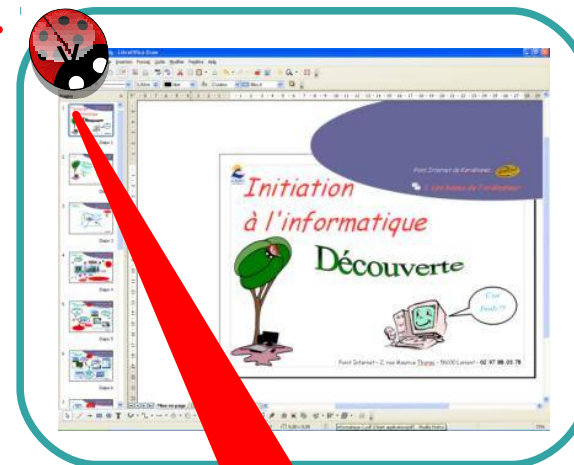
1. Les bases de l'ordinateur

Tous les jolis
icônes
proviennent
de là !!!



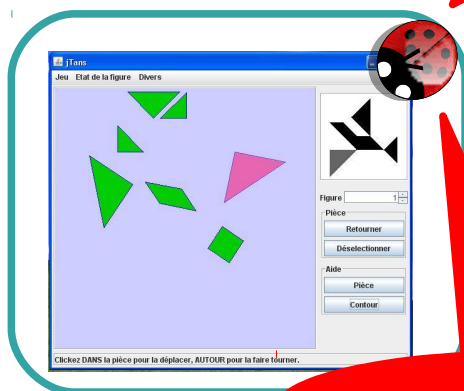
<http://www.openclipart.org>

Ce document a été
réalisé grâce
à LibreOffice



<http://fr.libreoffice.org>

Ce petit jeu
de Tangram
s'appelle jTans



<http://jtans.sourceforge.net>

Ces images et ce logiciel
sont libres et gratuits !!!

