

JE DECOUVRE L'ORDINATEUR

L'unité centrale et les périphériques

Nom :	 	 	 	 	 	 			
Prénom :	 	 	 	 	 	 			
Classe :	 	 	 	 	 				

http://www.techno-flash.com



Aides-toi de la leçon animée sur l'ordinateur pour répondre aux activités ci-dessous !

ACTIVITE N°1 : Inscris le nom de chaque élément de l'ordinateur sur le dessin ci-dessous.



ACTIVITE N°2 : Inscris le type et le nom des périphériques dans les cadres



ACTIVITE N°3 : Complète le tableau ci-dessous

Périphérique	Fonction	Périphérique	Fonction
	Sert à lire ou à voir des informations.		Sert à lire les données contenues sur une disquette et à en enregistrer.
	Permet à un ordinateur de communiquer avec d'autres ordinateurs.		Permet de numériser des textes ou des images.
	Permet de restituer le son des programmes multimédia.		Sert à contrôler les programmes de jeux.
	Sert à saisir du texte, des chiffres ou des commandes.		Sert à lire les données contenues sur un CD-Rom.
	Permet de copier sur du papier les textes, dessins ou photos affichés sur le moniteur.		Permet de sélectionner, déplacer et manipuler des objets à l'écran.

Nom	CI5 : TICES	date
Prénom		classe
	Activité : le réseau informatique du	
	College	

<u>Taper adresse site internet :</u>

http://techno-flash.com/animations/reseau_college/reseau_college.html



Cliquer sur l'onglet « topologie »

Comment relier les 4 ordinateurs afin qu'ils puissent échanger ?

1 ^{ère} idée :	
oème · 1/	
2 ^{sho} idee :	
 C'est quoi le réseau en étoile ? 	

• Cliquer sur l'onglet **commutateur**. Donne le rôle du commutateur.

• Cliquer sur l'onglet wifi . A quoi sert le wifi ? A quoi est reliée la borne Wifi ?
• Cliquer sur l'onglet serveur . Qu'est-ce qu'un serveur ?
 Cliquer sur l'onglet internet. Qu'est-ce que la partie modem permet-elle ?
Qu'est-ce que la partie routeur permet-elle ?

Nom :	CI 5 : les tices	Classe :
Prénom :	Activité 3 : au cœur de l'unité centrale	Date :

Taper l'adresse de site ci-dessous :

http://techno-flash.com/animations/unicenligne/unicenligne.html

Répondre aux questions ci-dessous en faisant des phrases.

• Cliquer l'onglet carte mère.

Qu'est-ce-que la carte mère ?

Donner pour chacune des lettres le nom de la pièce correspondante.

	A :
	В :
(🎽 📰 📖 🏢	<i>C</i> :
1	D :
	E :
	F :

• Cliquer sur l'onglet processeur. Qu'est-ce-que le processeur ?



Qu'est-ce qui permet de refroidir le processeur ?

.....

- 1 kilo-hertz =hertz
- 1 mégahertz =.....kilo-hertz
- 1 gigahertz =mégahertz
 - Cliquer sur l'onglet mémoire. Qu'est-ce qu'une mémoire vive ?

• Dessiner ci-dessous une barrette de RAM.

• Cliquer sur l'onglet carte d'extension. Qu'est-ce-qu'une carte d'extension?

 Cliquer sur l'onglet lecteur de carte mémoire. Donner les différents formats de cartes mémoires.

nom	CI 5 : les tices	classe
Prénom	Activité 4 : programmation informatique	Date

Répondre aux questions en faisant des phrases.

Vous devez faire des recherches internet.

Questions :

1/ Donner la définition de la programmation informatique.

2/ Donner la définition de système binaire.

3/Dessine les logos de langage ci-dessous dans les cases.

Logo PHP

Logo android

Logo java

Logo linux

Logo html 5

Logo python

Nom :	CI 5 :communication et gestion de l'information	Classe :
Prénom :	Activité 5 : initiation au logiciel scratch	Date :

Activité 1 : Les bases du logiciel SRATCH 2.0

<u>1-Histoire du logiciel « scratch » :</u>



Le nombre d'utilisateur à ce jour est estimé à 7,5 millions d'utilisateur du logiciel scratch.

2- Prise en main du logiciel :

1. lancer internet explorer ou mozilla firefox ou google chrome

2. taper dans la barre de recherche : " scratch"



- 3. cliquer sur le 1^{er} lien : scratch official site
- 4. vous arrivez sur le site internet de scratch

(passer à la page suivante pour la suite de l'exercice)

Exercice 1 : Découverte du site web " scratch"

Voici à quoi ressemble la page d'accueil ci-dessous

	piorer Discuter A pro	pus Alde Q	Recherche Re	joindre Scratch	Se connecter
Create stories, g Share with other	ames, and anim s around the wo	ations rld	when	clicked	
ESSAIE LE	VOIR DES EXEM	REJOINS (it's free	SCRATC e) move change play dru say We	0 st cold im 4 for 0.2 be come to Scratchi fo	23 Rats Dr @ secs
A creative learning comm	nunity with 17 715 614 p	rojects shared			
A creative learning comm A PROPOS SCRATCH POUR L Projets Sélectionnés	nunity with 17 715 614 p LES EDUCATEURS POUR LES S	rojects shared			

A partir de la page d'accueil du site internet, vous devez répondre aux questions ci-dessous.

1/Donner le nom des rubriques qui se trouvent en haut de la page d'accueil

2/Quel est la rubrique qui permet de créer des programmes ?

.....

astuce : Pour retourner à la page d'accueil il faut cliquer sur le logo scratch



4/Traduire la phrase suivante : de l'anglais en français

" Create stories, games, and animations. Share with others around the world"

.....

5/ Traduire la phrase suivante : de l'anglais en français

"A creative learning community with 17 715 614 projects shared"

.....

.....

Exercice 2 : initiation au logiciel " scratch"

- cliquer sur l'onglet " créer
- la page ci-dessous apparait



1/ Cliquer sur script puis donner le nom de chacune des familles de blocs.

* MOUVEMENT	*
*	*
*	*
*	*
*	*

2/ Comment s'appelle les personnages comme " sprite 1" :

.....

.....

3/ Est-il possible d'ajouter des sons dans scratch ? Si oui , expliquer comment ?

4/ Peut-on changer l'arrière-plan sur scratch car pour l'instant il est blanc ?

.....

5/ reproduit le programme ci-dessous sur scratch. Puis teste le !



6/ reproduit le programme ci-dessous sur scratch. Puis teste le !



NOM :	CI 5 : communication et gestion de l'information	Classe :
Microsoft Visual Besic	<u>Activité 6 :</u> autres logiciels , exos d'applications scratch	JavaScript
Prénom :		Date :

CONSIGNES :

Répondre aux questions ci-dessous en faisant des phrases ; vous devez utiliser internet : faire des recherches sur des sites afin de répondre aux questions sur la programmation informatique.

Exercice 1 : culture sur les autres logiciels de programmation

1/ Qu'est-ce que le logiciel microsoft visual basic ? (donner une définition brève)

.....

2/ A t'on avis est-ce que logiciel **visual basic** est plus simple que le logiciel **scratch** ? explique pourquoi.

.....

3/Qu'est-ce que le logiciel Java? (donner une définition brève)

TOURNER LA PAGE

4/Qu'est-ce que le logiciel Python ? (Donner une définition brève)

.....

Exercice 2 : programmation sur le logiciel scratch

- lancer internet explorer ou mozilla ou chrome
- 2. aller sur le site scratch
- 3. puis cliquer sur l'onglet créer
- 4. la page suivante apparait rappel de l'activité précédente :



- il existe 8 familles de blocs qui sont les suivantes :

mouvements , apparence, sons, stylo, données, événements, contrôle, capteurs, opérateurs, ajouter blocs

Questions : répondre aux questions en cherchant parmis les familles de blocs

PARTIE 1 : exercice sur les familles de bloc

1/ Dans quelle famille de bloc peut-on trouver des blocs qui permettent de réaliser des déplacements de personnages ?

.....

.....

2/ Réprésente ci-dessous 3 blocs qui permettent de déplacer les personnages.

avancer de 10 Ceci est un exemple - ne pas le reproduire

3/ Dans la famille de bloc mouvement (en bleu) , chercher le bloc qui permet de positionner le personnage suivant x et Y. Compléter le bloc ci-dessous.



4/Le personnage se déplace suivant x et y . Compléter le tableau ci-dessous avec les terme**s abscisse et ordonnée**.

Axe représenté	Nom de l'axe
×	
У	

5/ Dans quelle famille de bloc peut-on créer une variable ?

.....

6/ Dans quelle **famille de bloc** peut-on trouver des blocs qui permettent de réaliser **des opérations mathématiques** ? (tel que addition, soustraction, ...)

.....

7/ Dans quelle **famille de bloc** peut-on trouver des blocs qui permettent de **déclencher les programmes avec le drapeau vert** ?

.....

8/ On souhaite **cacher/ montrer** un personnage. Dans quelle famille de bloc peut-on trouver ce bloc ?

.....

9/ Répresente ci-dessous le bloc qui permet de répéter 10 fois un mouvement.

PARTIE 2 : exercice création d'un mini-jeu

exercice 1: JEU DE POMMES

utiliser le logiciel scratch pour réaliser ce travail.

On souhaite réaliser un mini-jeu dans lequel des pommes tombent d'un arbre ; l'objectif est de récupérer ces pommes à l'aide d'un bol .

Instructions du jeu :

Appuyez sur les touches fléchées pour se déplacer à gauche et à droite. Les pommes rouges valent 100pts, les pommes pourries sont -10pts, et les pommes d'or valent 5pts.Et les mégas pommes dorés 10pts

<u>Ton travail :</u>

1. tu dois réaliser dans un premier temps un arrière plan avec un pommier (*ci-dessous un modèle que tu doit suivre*)



Pour créer un arrière-plan il faut cliquer sur l'icone symbolisé par un stylo





<u>Ton travail détaillé :</u>



SCRIPT (à reproduire sur scratch) pomme rouge :





bol : SCRIPT (à reproduire sur scratch)

ind 1 - cor circle	mettre temps 🔻 à 🛛
péter indéfiniment	réinitialiser le chronomètre
si touche flèche droite pressée? alors	attendre 30 secondes
ajouter 10 à x	mettre temps v à chronomètre
si touche flèche gauche pressée? alors	si score > - meilleur score) alors
ajouter -10 à x	mettre meilleur score 🛪 à score
🖌 🖌 🔶 🗠 🔶	mettre = meilleur username = a nom d'utilisateu







quand 🏓 est cliqué	quand 🍋 est cliqué	quand 🍋 est cliqué
aller à Position aléatoire	aller à Position aléatoire	mettre score à 0
ajouter 180 à y	ajouter 180 à y	répéter indéfiniment
	répéter indéfiniment	si Bowl v touché? alors
	ajouter -5 à y	jouer le son pop 🔻
	si ordonnée y < -170 alors	ajouter à score 🔻 5
	aller à Position aléatoire	aller à Position aléatoire
	donner la valeur 180 à y	donner la valeur 180 à y



pomme mega doré: SCRIPT (à reproduire sur scratch)



Vous pouvez tester votre programme !