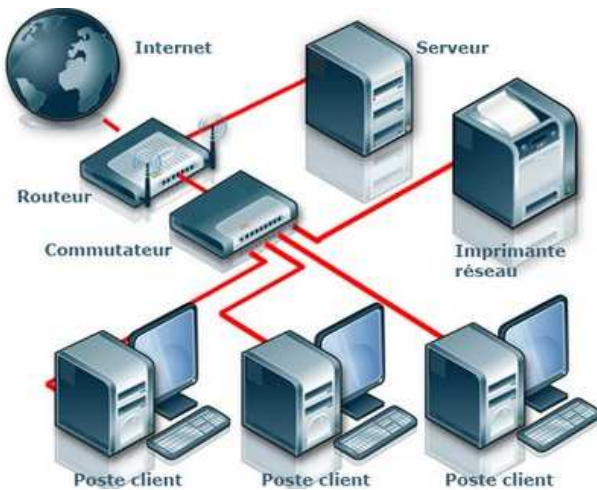


CONNAISSANCES	NIVEAU	CAPACITES
Serveurs. Postes de travail. Terminaux mobiles. Périphériques. Logiciels.	1	- Identifier les principaux composants matériels et logiciels d'un environnement informatique.
Acquisition et restitution des données	3	- Entrer des informations : clavier, lecture magnétique, scanner, appareil photo. - Restituer des informations : affichage (écrans...), impression (encre, 3D, braille...), son, pilotage de machines...
Stockage des données, arborescence.		- Recenser des données, les classer, les identifier, les stocker, les retrouver dans une arborescence,
Mémoire. Unité de stockage.	2	- Distinguer le rôle des différents types de mémoire.
Consultation de documents numériques.	3	- Création et transmission de documents numériques.

SOCLE COMMUN

C.3	Pratiquer une démarche scientifique ou technologique, résoudre des problèmes	Utiliser et produire un document
C.4	S'approprier un environnement informatique de travail	Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition Utiliser les périphériques à disposition Utiliser les logiciels et les services à disposition

1. L'ENVIRONNEMENT D'UNE SALLE INFORMATIQUE



Au collège, les ordinateurs (**postes de travail**) sont en **réseau** ; ainsi ils peuvent communiquer tous ensemble pour **échanger des données** au travers d'un **serveur** qui contrôle tous les échanges.

Le gestionnaire du réseau de l'établissement attribue à chaque utilisateur un **login** et un **mot de passe** pour accéder à tout ou partie des ressources disponibles.

Dans un réseau on peut également avoir des terminaux mobiles comme les ordinateurs

portables, PDA, Pocket PC, etc.

Tout ordinateur est constitué d'une **unité centrale** et de **périphériques**.

On distingue :

Les **périphériques d'entrée**, qui nous permettent de communiquer vers l'**Unité Centrale** et les **périphériques de sortie**, qui permettent à l'UC de nous restituer des informations.



2. LES LOGICIELS

Les logiciels sont des programmes indispensables au fonctionnement de l'ordinateur, qui permettent de créer ou traiter des informations numériques.

Selon ses besoins, l'utilisateur aura recours à un logiciel spécifique :

- un traitement de texte	Pour rédiger toutes sortes de documents à base de textes mais également avec des images, photos,... (lettre, bulletins,...)
- un tableur-grapheur	Pour faire des tableaux, des calculs automatisés et des graphiques associés,
- un logiciel de C.F.A.O.	Conception et Fabrication Assistée par Ordinateur pour dessiner une pièce et piloter l'automate qui la façonnera.
-un logiciel de communication	Internet, messagerie, dialogue, ...

3. LE STOCKAGE DES INFORMATIONS

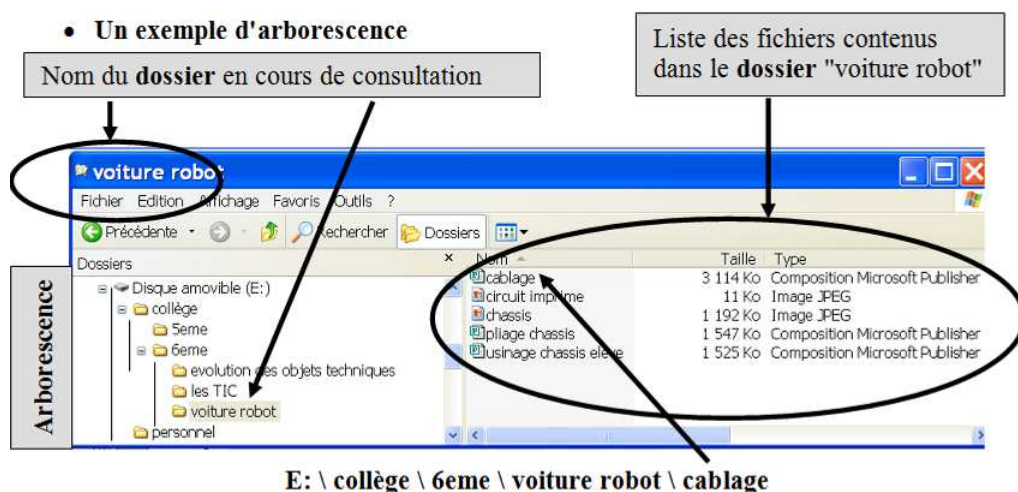
Lorsque tu crées ou tu modifies un fichier, tu utilises la **mémoire vive** de l'ordinateur qui sera effacée lorsque tu quittes le logiciel. Il faut donc absolument l'enregistrer pour sauvegarder ton travail sur une **unité de stockage** appelée **mémoire de masse** (disque dur, CD-ROM, clé USB,...).

4. CONSULTATION DE DOCUMENTS NUMERIQUES

Pour consulter à nouveau un document stocké sur le serveur ou ton ordinateur, tu peux utiliser la **commande ouvrir** du menu fichier après avoir ouvert le logiciel approprié.

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.



Adresse du fichier "cablage" stocké sur le disque **amovible** E: (par exemple, une clef USB) :

Pour ouvrir un document ou l'enregistrer, il faut donc toujours préciser 3 choses :
Le nom du Disque, le nom du Dossier, le nom du Fichier