



L'informatique pour débutants

Etre à l'aise face à son ordinateur
Découvrir les clefs de l'informatique
Devenir un internaute averti

Espace Public Numérique

<http://bibliotheque.nimes.fr>

bibliotheque.ecm@ville-nimes.fr

Tél. : 04.66.76.35.96



■	L'informatique pour débutants	Page 1
■	Sommaire	Page 2
■	Qu'est-ce qu'un ordinateur ?	Page 3
■	Le matériel : schéma général de l'ordinateur	Page 4
■	Notre conseil	Page 5
■	Le matériel : schéma général de l'unité centrale	Page 6
■	Système d'exploitation et logiciels	Page 7
■	Les périphériques	Page 8
■	Le bureau de l'ordinateur et ses icônes	Page 9
■	Les icônes essentielles	Page 10
■	Présentation de la souris	Page 11
■	Apprivoiser la souris	Page 12
■	Le clavier	Page 13
■	Les touches raccourcis	Page 14
■	Ouverture d'un logiciel : arborescence des fichiers	Page 15
■	Expérimenter	Page 16
■	Le site de Carré d'Art Bibliothèques	Page 17
■	Les informations sur les formations	Page 18
■	Le netvibes de l'espace numérique de la bibliothèque	Page 19
■	Le quizz informatique	Page 20
■	Conclusion et sources	Page 21

Qu'est-ce qu'un ordinateur ?



Un ordinateur est une machine qui permet de travailler avec des informations (nombres, mots, images, sons) appelées données.

Les ordinateurs peuvent traiter très vite de grandes quantités de données, les stocker et les afficher.

Le premier ordinateur fut imaginé dans les années 1830 par un inventeur britannique, Charles Babbage.

En 1971 apparaît le premier micro-ordinateur.

Notre conseil

Lorsque vous aurez acquis les bases (maniement de la souris, ouvrir-fermer des fichiers, etc), il vous faudra pratiquer pour avancer. Vous êtes en situation d'apprentissage comme un nouveau conducteur.

En route, pour découvrir l'informatique et là, ne soyez pas prudents !!! N'hésitez pas à cliquer.

Sourire de l'informatique *cliquez sur le lien ci-dessous*

<http://ac-nancy-metz.fr/petitspoetes/html/labotechno/laboclin.html>

L'informatique, c'est comme l'arithmétique.

J'ai des tics quand je clique.

L'informatique, c'est un tic-tac de plus,

Quand je l'éteins, ça fait clac !

Quand je l'allume, ça fait clic !

Et quand je joue

Ça fait clic ! clac !

(Ahmed Ouannoughi – CM2)



Le matériel : schéma général de l'ordinateur



Les indispensables

L'unité centrale
L'écran
Le clavier
La souris

En complément :

Connexion internet
Imprimante
Enceintes acoustiques ou haut-parleurs
Webcam
Disque dur externe
Manette de jeu

Un système informatique a besoin de matériel et de logiciels.

Le matériel est constitué par les éléments physiques de la machine.

Notre conseil :

Vous n'avez pas encore d'ordinateur ; votre intention est de faire simplement du traitement de texte et de surfer occasionnellement sur Internet, un ordinateur d'entrée de gamme vous conviendra.

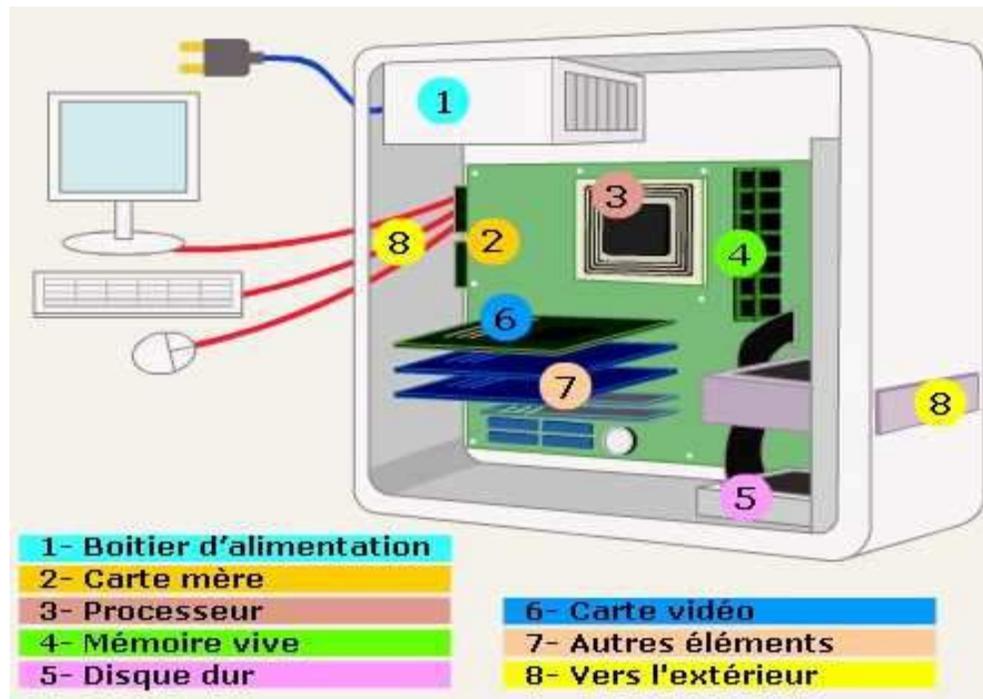
Pour faire votre choix, regardez alors :

- les **périphériques fournis** et leur ergonomie (moniteur ou écran, enceintes, webcam, imprimante),
- la **logithèque fournie** (suite bureautique, logiciel antivirus, encyclopédie, jeux),
- les **possibilités d'évolution** (carte graphique, carte son, augmentation mémoire disque dur).

Si vous avez fait le choix d'un ordinateur portable, les indispensables sont intégrés.



Le matériel : schéma général de l'unité centrale



- ❑ Tous les ordinateurs ont le même matériel de base. Le microprocesseur est leur «cerveau». Il gère les informations qui entrent et sortent de l'ordinateur.
La mémoire stocke les programmes et les données pendant leur utilisation.
- ❑ Les programmes et les données sont conservés de façon permanente sur des dispositifs de stockage. La plupart des ordinateurs sont ainsi équipés d'un disque dur qui stocke les données sur un disque métallique, dans l'ordinateur. Dans certains dispositifs de stockage (CD, DVD), les données sont placées sur des disques qui peuvent passer d'une machine à l'autre.
Ces supports facilitent le partage des données.



Les logiciels sont les programmes, ou instructions, qui indiquent au matériel ce qu'il faut faire.
Il y a **2 types de logiciels** : les **systemes d'exploitation** et les **logiciels d'application**.

Le systeme d'exploitation controle le fonctionnement des differents elements materiels.

Un logiciel d'application donne a l'ordinateur des instructions pour qu'il realise des taches specifiques (traitement de texte, jeu, par exemple).

Utiliser un ordinateur, c'est utiliser un systeme d'exploitation.

Vous achetez un ordinateur en 2011, le systeme d'exploitation est Windows Seven ou 7.

Pour un utilisateur, ce sont les logiciels ou programmes qui sont interessants.

On retrouve :

- les logiciels de bureautique (Word, Excel, PowerPoint) ou Open office gratuit a telecharger.
- les logiciels pour acceder a internet (Exemple : Pour acceder a internet, il faut cliquer sur un logiciel de navigation (Internet Explorer ou Mozilla Firefox, Google Chrome (ne pas confondre avec le moteur de recherche Google) ou Safari.)
- les logiciels de traitement d'image (Photofiltre, Adobe Photoshop, ...)
- les logiciels de gestion informatique, dessin technique, etc.



- Les périphériques d'entrée et de sortie sont un autre matériel.
Les périphériques d'entrée (clavier, souris, par exemple) permettent à l'utilisateur de saisir des données ou des commandes dans l'ordinateur.
Les périphériques de sortie (écran, imprimante, haut-parleurs, par exemple) permettent à l'utilisateur de voir ou d'entendre les résultats produits par l'ordinateur.

- Les ordinateurs sont souvent reliés à des périphériques de communication, ou périphériques réseau.
Ces matériels permettent d'envoyer des données entre machines et de se connecter à Internet. Les modems transmettent des données par les câbles du téléphone ou de la télévision. Certains périphériques de communication sans fil (wi-fi) envoient des données par voie aérienne à l'aide d'une petite antenne.

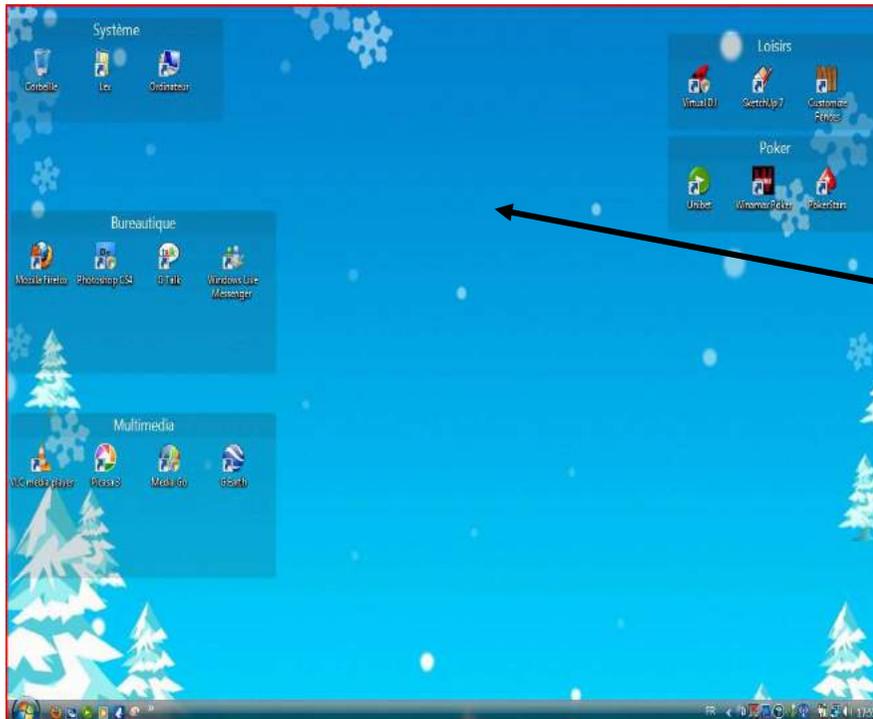
Découvrir l'ordinateur et ses périphériques :

En savoir plus :

http://www.cite-sciences.fr/carrefour-numerique/ressources/tutoriel/ordinateur/cyberbase09_home.html



A la découverte de Windows Seven ou 7



Afin de mieux comprendre l'ordinateur, il faut comparer celui-ci à un classeur de dossiers « papier ». Chez vous, vous classez vos factures, courriers dans des **dossiers**. Les équivalents pour l'ordinateur sont : poste de travail, corbeille, mes documents, applications internet, bureautique, photo, etc...

Le **Bureau** est la zone d'écran principale qui s'affiche une fois que vous avez allumé l'ordinateur et ouvert une session Windows.

Tout comme la surface d'un vrai bureau, cette zone sert de plan de travail.

Lorsque vous ouvrez des programmes ou des dossiers, ceux-ci s'affichent sur le bureau.

Vous pouvez également placer des éléments sur le bureau, tels que des fichiers ou des dossiers et les organiser selon les préférences.



Important

Pour éteindre l'ordinateur, il faut cliquer sur **Arrêter**

Sauf en cas de blocage complet, il est déconseillé d'arrêter l'ordinateur en appuyant sur le bouton de mise en route.

Les icônes essentielles

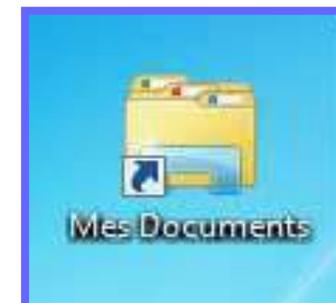
Sur le bureau :

3 icônes essentielles :

■ **le Poste de travail ou ordinateur** : permet d'accéder au contenu du disque dur (C:), au lecteur de cd-rom, au lecteur DVD ou lecteur de clé USB,

■ **le dossier Mes documents ou le nom de l'utilisateur** : sert à ranger les fichiers personnels. Exemple : dossier mes images, dossier ma musique, dossier mes vidéos,

■ **la Corbeille** : contient tous les fichiers qui ont été supprimés. Mais, si on clique sur l'icône Corbeille, on peut restaurer - récupérer des documents ou vider définitivement la corbeille.



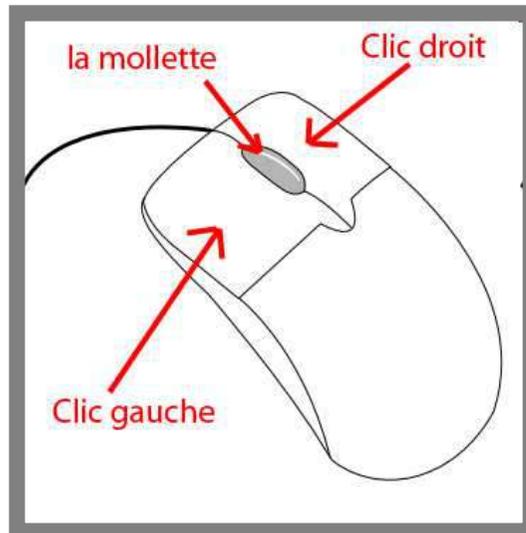
Présentation de la souris



Pour se servir de l'ordinateur, la souris est l'outil indispensable.

La souris vous permet de piloter votre ordinateur.
Elle sélectionne, déplace, manipule des éléments présents dans votre ordinateur.
Elle est constituée de deux boutons :

- **clic gauche,**
 - **clic droit,**
- et souvent d'une **mollette**.



Clic gauche

Le clic : appui bref sur le bouton gauche de la souris
Permet de sélectionner un objet, de valider un choix. **C'est le clic le plus utilisé.**

Le double clic : 2 appuis brefs sur le bouton gauche de la souris
Permet principalement d'ouvrir un élément que vous avez sélectionné
exemple : l'icône de Mozilla Firefox – pour ouvrir l'application d'internet.

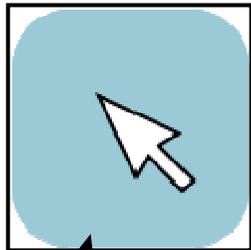
Clic droit

Il affiche un menu dit contextuel.
Ce menu est différent en fonction de l'endroit ou de l'élément sur lequel est effectué le clic droit. Ce menu vous propose des actions simples et plus rapides.

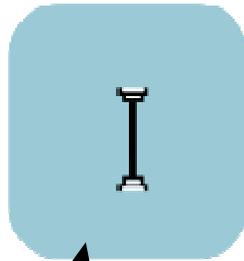
La mollette (au centre)

Elle permet de se déplacer verticalement.

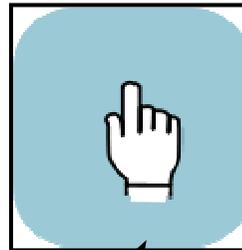
Lorsque vous déplacez la souris sur l'écran, son pointeur se déplace dans la même direction sur votre écran. **Le pointeur peut prendre les formes suivantes :**



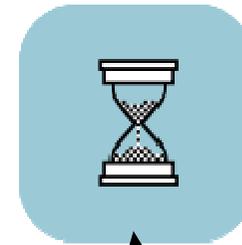
Pointeur de souris classique
en forme de flèche



C'est lui que vous **déplacez** à l'intérieur d'un texte



Indicateur de lien web
Ex : en cliquant sur le lien, le site web s'ouvre.



Témoin d'occupation
Le sablier indique qu'il faut attendre.

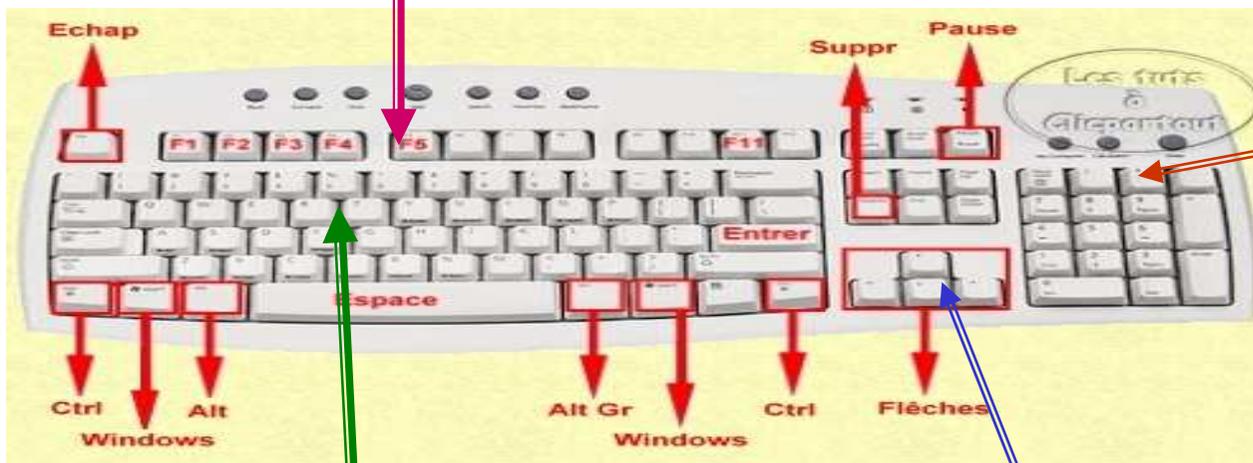
Cliquez sur le lien ci-dessous pour visualiser un support de formation de la Cité des Sciences en ligne « Apprivoiser la souris ».

http://www.cite-sciences.fr/carrefour-numerique/ressources/tutoriel/cyberbase05/souris_home.swf

Le clavier

Le clavier est un périphérique qui permet la saisie des informations en direction de l'ordinateur.
Les bases du clavier sont nécessaires pour « travailler » sur l'ordinateur.

Les touches **de fonction** : ex : F5 pour visualiser un diaporama.



Les touches **numériques** permettent de saisir rapidement les chiffres. Penser à activer le verrouillage clavier pour accéder aux chiffres.

Les touches **alphanumériques** comprennent les lettres, les ponctuations et les Fonctions essentielles pour rédiger un texte.

Les touches **directionnelles** permettent de se déplacer rapidement dans un texte.

Pour taper les caractères €, @ (arobase), #, il faut **maintenir appuyée** la touche **Alt Gr** et la touche désirée.

Apprendre le clavier en s'amusant :

http://www.cite-sciences.fr/carrefour-numerique/ressources/tutoriel/cyberbase03/decouverte_home.swf



Les touches raccourcis



Votre ordinateur se bloque, pas de panique, cela arrive !!!
Vous appuyez sur **la touche fenêtre Windows**.
Une fenêtre apparaît et vous pouvez soit fermer
la session de travail soit arrêter l'ordinateur.



Touche Echap ou Esc : annule la tâche en cours.

Raccourcis clavier généraux

- * Ctrl+C (**Copier**)
- * Ctrl+X (**Couper**)
- * Ctrl+V (**Coller**)
- * Ctrl+Z (**Annuler**)
- * Suppr (**Supprimer**)
- * Ctrl + P (**Imprimer**)

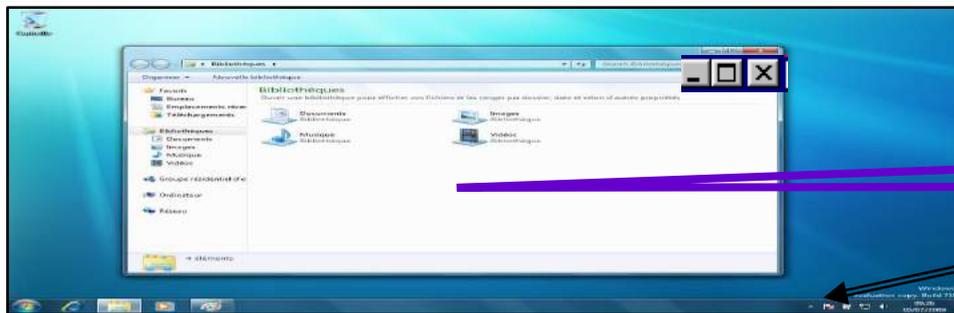
Pour connaître plus de touches raccourcis, cliquez sur ce lien :

<http://www.pcastuces.com/pratique/windows/clavier/page1.htm>



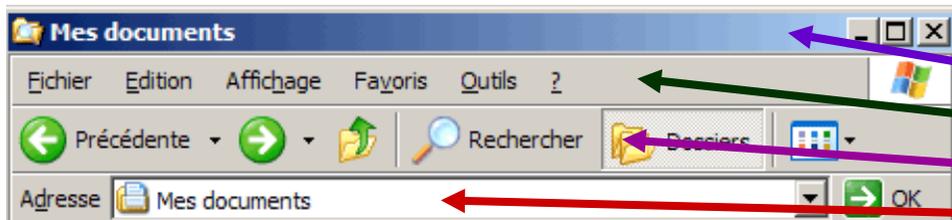
Ouverture d'un logiciel - arborescence des fichiers

Pour accéder à vos dossiers (documents, images, musique), cliquez pour ouvrir, une fenêtre apparaît. Quelle que soit l'application (traitement de texte, internet, photos), la procédure est identique.



La fenêtre

La barre de tâches



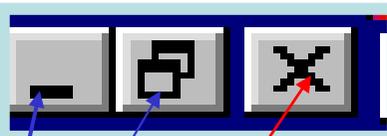
De haut en bas

Barre de titre

Barre des menus

Barre d'outils

Barre d'adresse



Les trois icônes situées à l'extrême droite de la barre de titre

Réduire : le document n'est pas fermé, il est placé en bas de la fenêtre dans la barre de tâches, il faut cliquer pour le réafficher.

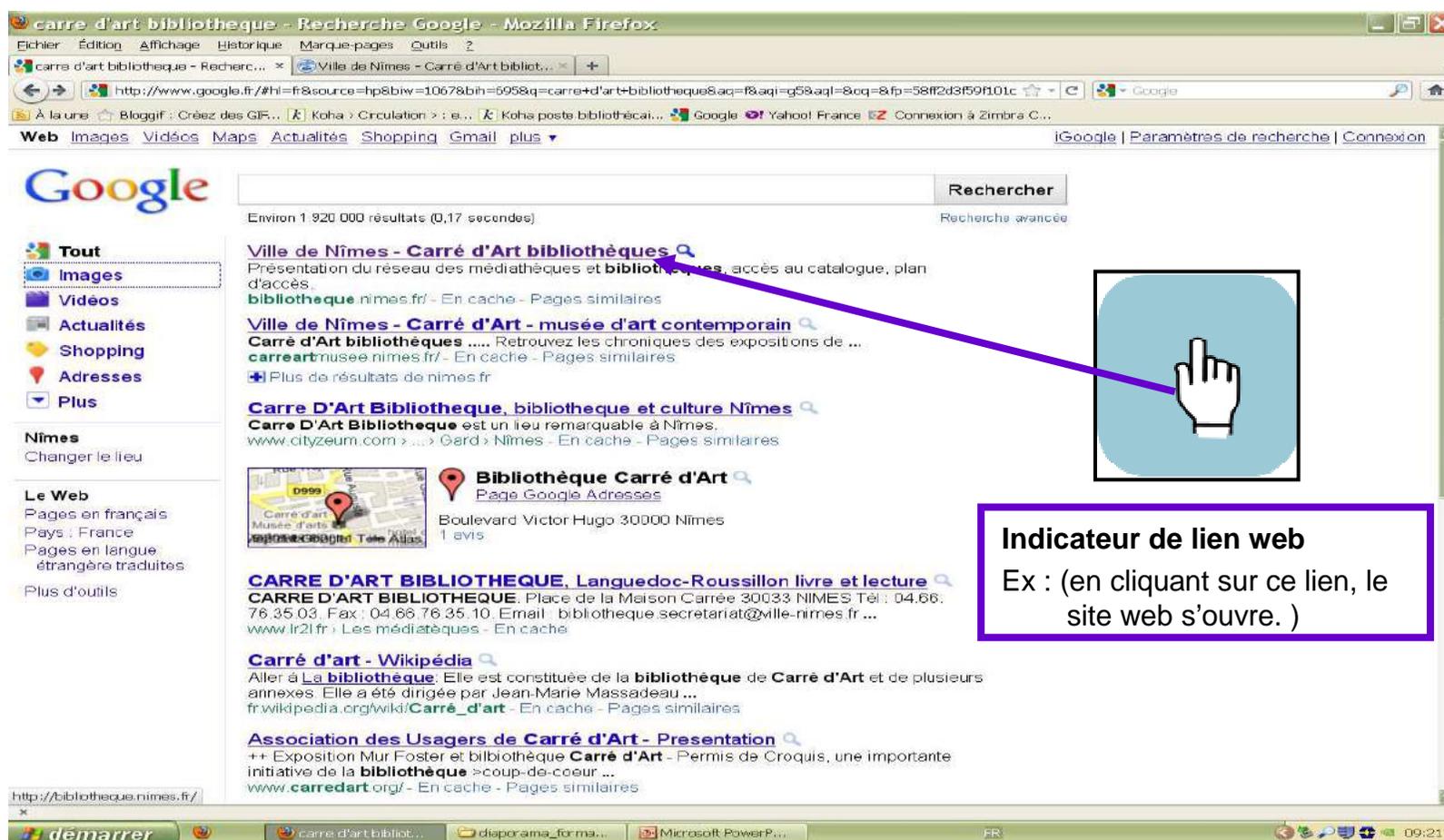
Agrandir/restaurer : agrandit ou réduit la fenêtre

Fermer : ferme la fenêtre



Vous voilà initié(e) à l'informatique, découvrez le site des bibliothèques de Nîmes

<http://bibliotheque.nimes.fr/>



The screenshot shows a Google search interface in Mozilla Firefox. The search query is "Carre d'Art bibliothèques". The results list several links related to the Carré d'Art library and museum in Nîmes. A red box highlights the first result: "Ville de Nîmes - Carré d'Art bibliothèques". A hand cursor icon is positioned over this link. A callout box with a red border contains the text: "Indicateur de lien web Ex : (en cliquant sur ce lien, le site web s'ouvre.)".



Vous avez ouvert le site de la bibliothèque de Nîmes, cliquez pour le découvrir

<http://bibliotheque.nimes.fr>



The screenshot shows the Carré d'Art Bibliothèques website interface. At the top, there is a navigation bar with the Nîmes logo and the slogan "La Ville avec un accent Nîmes". Below this is a "Espace personnel" section with a login form and a "Créer mon compte" link. A horizontal menu lists various city services: DÉCOUVRIR NÎMES, LA MAIRIE, ENFANCE/JEUNESSE, CADRE DE VIE, CULTURE, SPORTS, SANTÉ/SENIORS/SOLIDARITÉ, and URBANISME/HABITAT. The main content area features a "Carré d'Art bibliothèques" header and a "ACTUALITÉS BIBLIOTHÈQUE" section. A featured article highlights a meeting with author Jean-Christophe Bailly for his book "Le Dépaysement: voyages en France". To the right, there is a search bar and a "Rechercher" button. Below the search bar, there are buttons for "EN DIRECT" (with sub-options for "RECHERCHE CATALOGUE" and "ACCES COMPTE LECTEUR") and "LES RENDEZ-VOUS DES BIBLIOTHÈQUES". A sidebar on the left lists "BIBLIOTHÈQUE" resources like "Infos pratiques", "Le réseau", and "Espaces numériques".

Pour trouver la page sur les formations numériques, cliquez sur la rubrique **Infos pratiques**, puis sur l'onglet **Se former**.

<http://www.nimes.fr/index.php?id=1727>



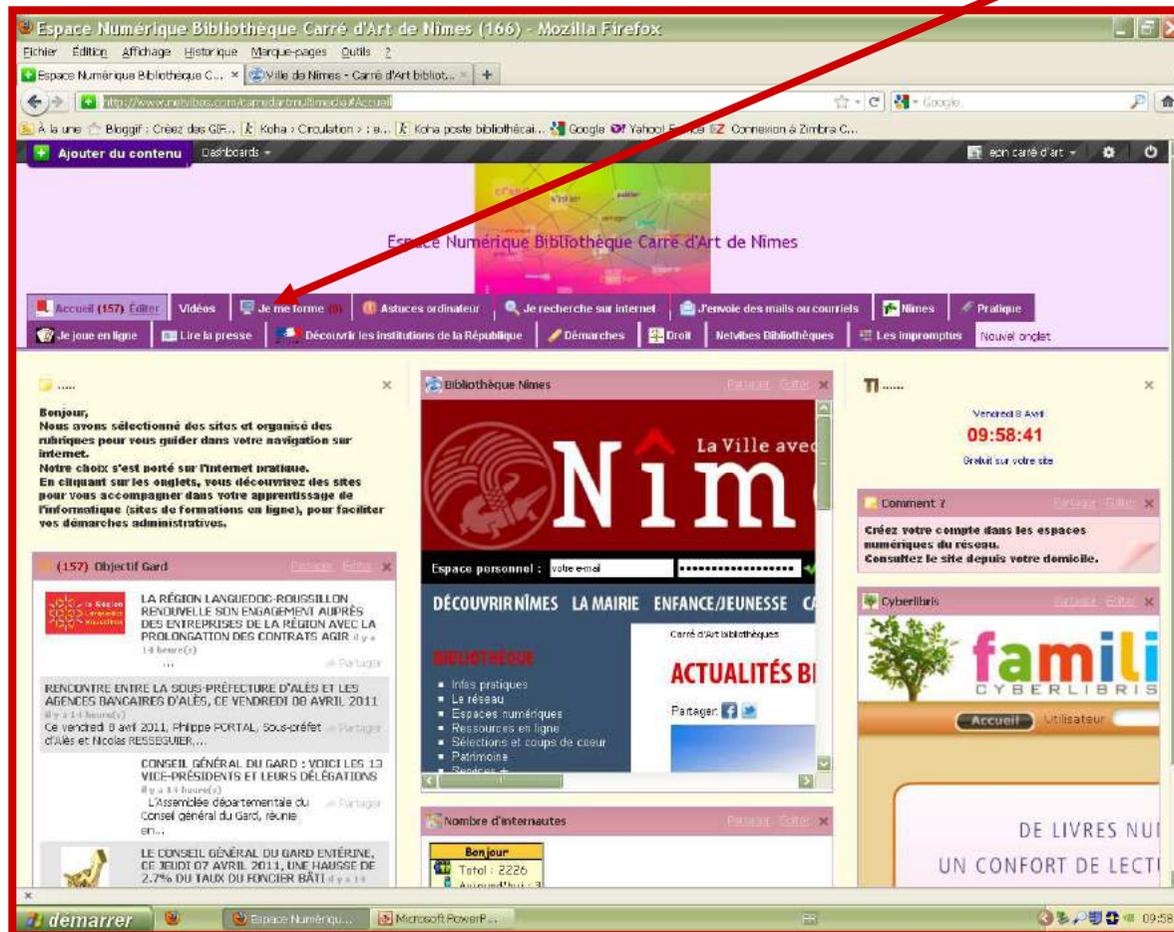
The screenshot shows the Carré d'Art Bibliothèques website. The main content area is titled 'Infos pratiques' and features a search bar, a magnifying glass icon, and a text area stating: 'Dans toutes les bibliothèques de Nîmes, entrée et consultation libres et gratuites. Accès pour les personnes handicapées. Télécharger le guide du lecteur'. Below this is a navigation bar with buttons for 'S'inscrire', 'Emprunter', 'Consulter', 'Surfer', 'Se former', 'Partager', 'Tarifs', and 'Règlement'. The 'Se former' section is highlighted, showing a colorful graphic and the text: 'Je m'initie au multimédia dans les espaces numériques. En savoir plus'. The left sidebar contains a menu for 'BIBLIOTHÈQUE' with items like 'Infos pratiques', 'Le réseau', 'Espaces numériques', 'Ressources en ligne', 'Sélections et coups de cœur', 'Patrimoine', 'Services +', and 'Foire aux questions'. Below the menu is the Carré d'Art Bibliothèques logo and a section for 'EN DIRECT' with links for 'RECHERCHE CATALOGUE' and 'ACCES COMPTE LECTEUR'. At the bottom of the sidebar, there is a section for 'LES RENDEZ-VOUS DES BIBLIOTHÈQUES' with a 'Terminé' status.



Le « Netvibes » de l'espace numérique Carré d'Art

Pour vous aider dans votre apprentissage de l'informatique, nous avons repéré des sites de formations en ligne. Pour vous guider, nous avons créé une page web dite « enrichie ». C'est comme un tableau de bord qui rassemble des liens, il suffit notamment de **cliquer sur l'onglet « Je me forme »** pour accéder aux sites.

<http://www.netvibes.com/carredartmultimedia#Accueil>



<http://ebookenherbe.free.fr/lecoininformatiq/index.html#bv000002>

L'ATELIER BD

LE COIN DES SHADOKS
Travaux 2008 3e

LE COIN DE LA RECREATION
LE LIVRE D'OR

LE COIN DES ENSEIGNANTS
(Accès restreint)

LE COIN DES SEGPA (Accès restreint)

LE COIN DOCUMENTAIRE

SONDAGE

QUIZZ

L'ORDINATEUR

Testez vos connaissances !!

Vous devez répondre à toutes les questions (cercle à gauche de la bonne réponse) et ensuite cliquer sur le bouton (Résultats) en bas de cette page... Bonne chance !

1 Quel est le "cerveau" d'un ordinateur ?

- a le microprocesseur
- b l'écran
- c le disque dur
- d l'unité centrale

2 Quel élément de l'ordinateur effectue tout le traitement des informations ?

- a la carte vidéo
- b la mémoire Ram
- c le disque dur
- d le microprocesseur

3 Qu'est-ce que le disque dur ?

- a un système d'exploitation
- b une mémoire "volatile"
- c une mémoire de stockage
- d un serveur

4 Sur mon ordinateur je fais des calculs avec ... ?

- a une calculatrice
- b un tableur

Entraînez-vous régulièrement dans cette première étape de découverte de l'informatique pour acquérir de solides bases.

D'autres initiations vous attendent : Internet, traitement de texte, messagerie électronique...

Sources :

Carrefour numérique Cité Sciences et de l'industrie

Aide Windows de Microsoft

PC astuces

Comment ça marche

Ybet

Universalis Junior



Support de formation réalisé par Ginette Mérisse, formatrice multimédia.
Espace numérique Bibliothèque Carré d'Art – Mai 2011