

	<h2>Mon environnement informatique</h2>	6 <sup>ème</sup>
		Doc : 1
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les principaux composants matériels et logiciels d'un environnement informatique ;</li> <li>• Recenser des données, les classer, les identifier, les stocker, les retrouver dans une arborescence.</li> </ul>		

### A – L'organisation des données

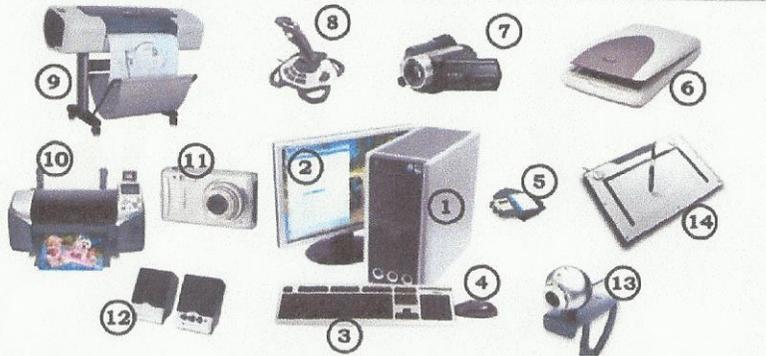
L'organisation hiérarchique est représentée sous forme d'une arborescence.

Tous les documents réalisés en technologie devront être enregistrés dans un dossier « *Technologie* » créé dans ton dossier perso ou sur le réseau.

1. Donne l'arborescence du dossier « Technologie » sur le réseau. (Déjà utilisé en classe)

### B – L'ordinateur et ses périphériques

1. Identifier les différents composants de ton poste informatique, appelés périphériques de l'ordinateur



2. Retrouver le nom des différents composants et donner son repère.

L'\_\_\_\_\_ c'est le cœur de l'ordinateur. Elle reçoit et traite l'information.

Le \_\_\_\_\_ sert à taper les informations (chiffres, lettres, signes).

L'\_\_\_\_\_ permet de voir les informations tapées au clavier et les résultats du traitement par l'unité centrale.

L'\_\_\_\_\_ permet d'imprimer sur papier le contenu de l'écran.

La \_\_\_\_\_ permet de déplacer rapidement le curseur sur l'écran et de valider.

Le \_\_\_\_\_ permet de copier (numériser) des textes, des images et de les archiver dans l'ordinateur.

L'\_\_\_\_\_ permet de réaliser des clichés exploitables par un ordinateur (impression, retouche).

Exercice : Citer les périphériques manquants et classer tous les périphériques en 3 catégories (au dos de la feuille)

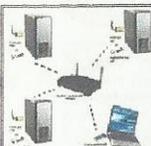
### C – Les composants internes de l'ordinateur

Pour permettre aux différents périphériques de fonctionner ensemble, l'ordinateur doit réaliser certaines tâches : calculer, stocker de l'information...

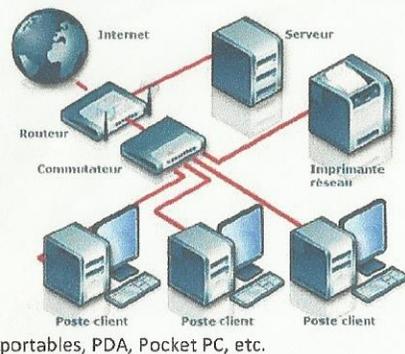
Les composants internes de l'ordinateur sont destinés à remplir ces fonctions.

1. Relie par un trait : Fonction - Nom du composant - Photo

Fonction	Nom du composant	Photo
Calculer	● Graveur de DVD ●	
Stocker temporairement de l'information	● Alimentation électrique ●	
Graver des informations sur un support DVD	● Disque dur ●	
Connecter tous les autres composants. Élément central de l'ordinateur	● Carte mère ●	
Stocker des informations en grande quantité	● Barrette de mémoire ●	
Stocker des informations pour pouvoir les transporter	● Clefs USB ●	
Alimenter en énergie les composants	● Processeur ●	

	<h1>Mon environnement informatique</h1>	6 <sup>ème</sup> Doc : 2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les principaux composants matériels et logiciels d'un environnement informatique ;</li> <li>• Recenser des données, les classer, les identifier, les stocker, les retrouver dans une arborescence.</li> </ul>	

## 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.

• Un exemple d'arborescence

Nom du dossier en cours de consultation

Liste des fichiers contenus dans le dossier "voiture robot"

Arborescence

E : \ collège \ 6eme \ voiture robot \ cablage

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