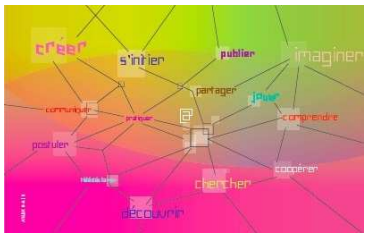
L’informatique pour débutants

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



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Sommaire

- 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 bibliothèquee 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 :

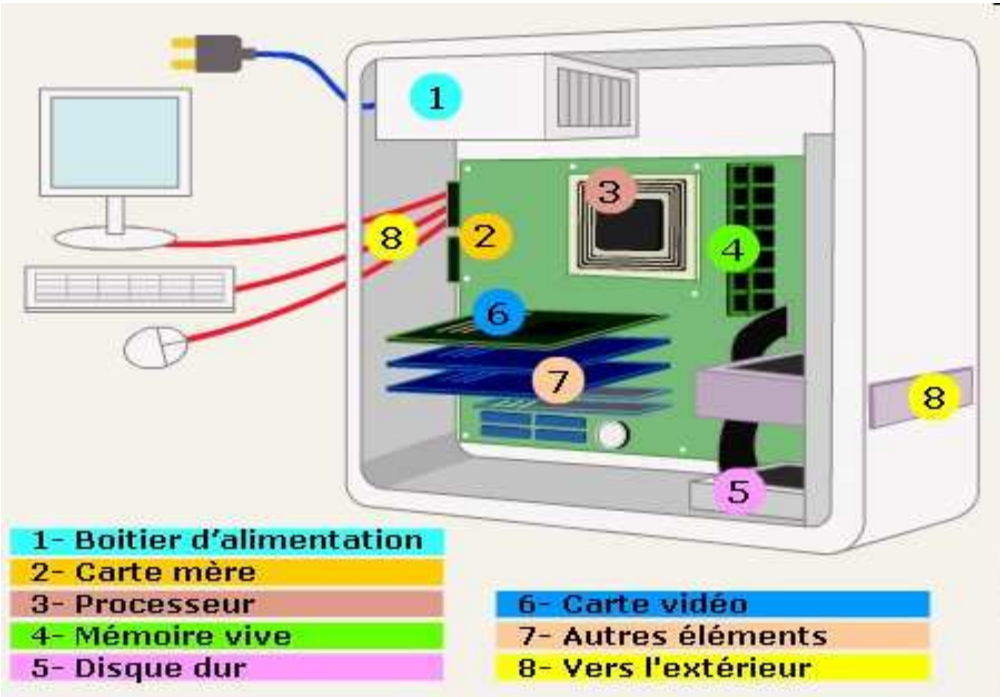
Vous n'avez pas encore d'ordinateur ; votre intention est de faire simplement du traitement de texte et de surfer occasionnellement sur Internet, un ordinateur d'entrée de gamme vous conviendra.

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.

Système d'exploitation et logiciels

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

Le système d'exploitation contrôle le fonctionnement des différents éléments matériels.

Un logiciel d'application donne à l'ordinateur des instructions pour qu'il réalise des tâches spécifiques (traitement de texte, jeu, par exemple).

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

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

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

On retrouve :

- les logiciels de bureautique (Word, Excel, PowerPoint) ou Open office gratuit à télécharger.
- les logiciels pour accéder à internet (Exemple : Pour accéder à 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

- 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.

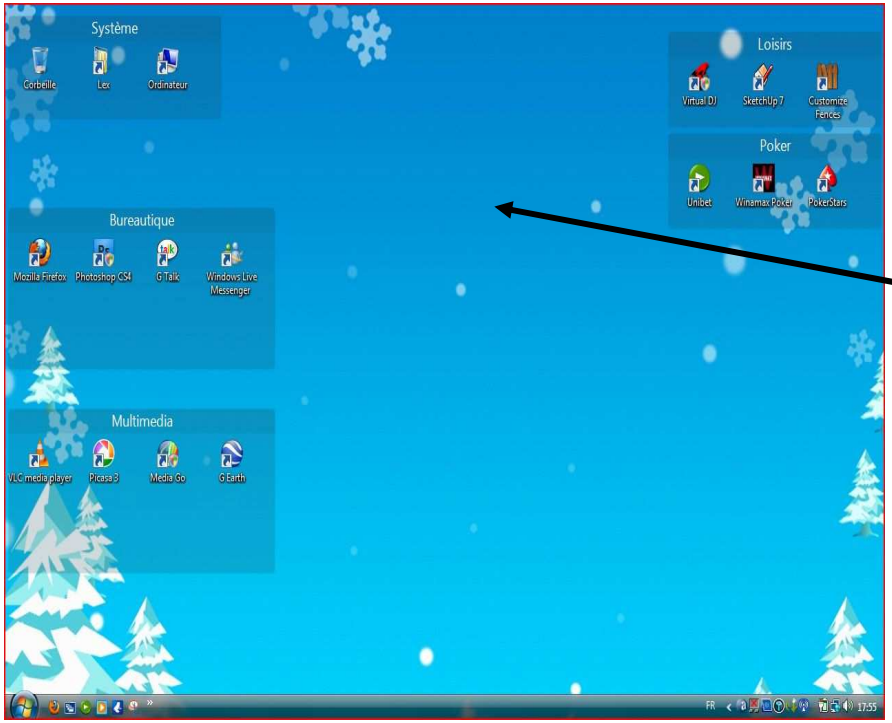
Découvrir l'ordinateur et ses périphériques :

En savoir plus :

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

Le bureau de l'ordinateur et ses icônes

A la découverte de Windows Seven ou 7



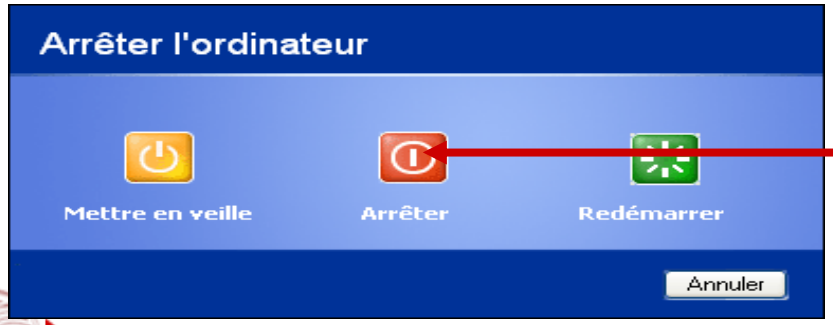
Afin de mieux comprendre l'ordinateur, il faut comparer celui-ci à un classeur de dossiers « papier ». Chez vous, vous classez vos factures, courriers dans des **dossiers**. Les équivalents pour l'ordinateur sont : poste de travail, corbeille, mes documents, applications internet, bureautique, photo,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

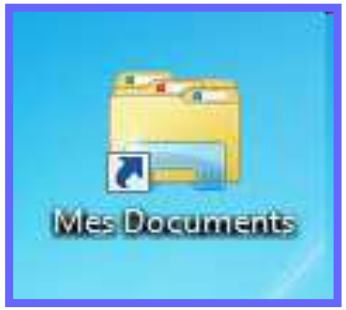
Sur le bureau :
3 icônes essentielles :

- **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,

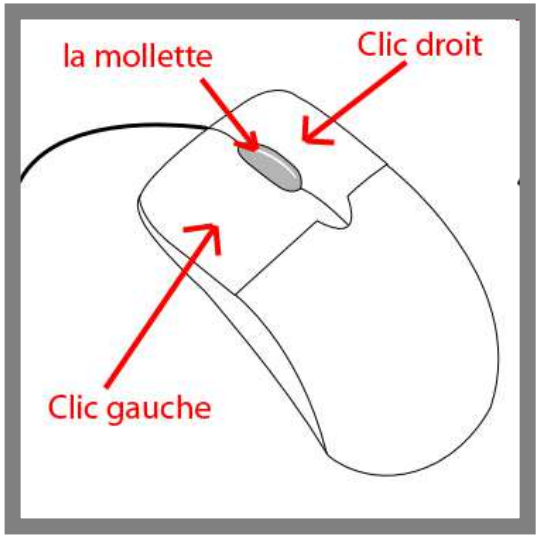
- **la Corbeille** : contient tous les fichiers qui ont été supprimés. Mais, si on clique sur l'icône Corbeille, on peut restaurer - récupérer des documents ou vider définitivement la corbeille.





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

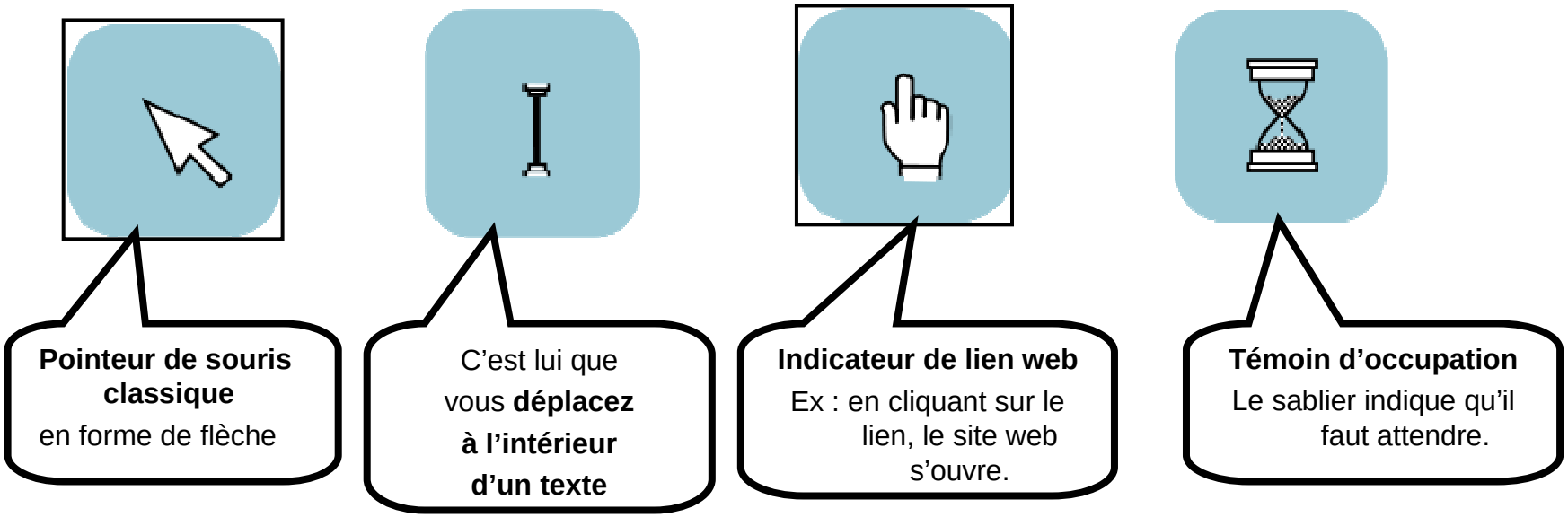
Il affiche un menu dit contextuel.
Ce menu est différent en fonction de l'endroit ou de l'élément sur lequel est effectué le clic droit. Ce menu vous propose des actions simples et plus rapides.

La mollette (au centre)

Elle permet de se déplacer verticalement.

Apprivoiser la souris

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.

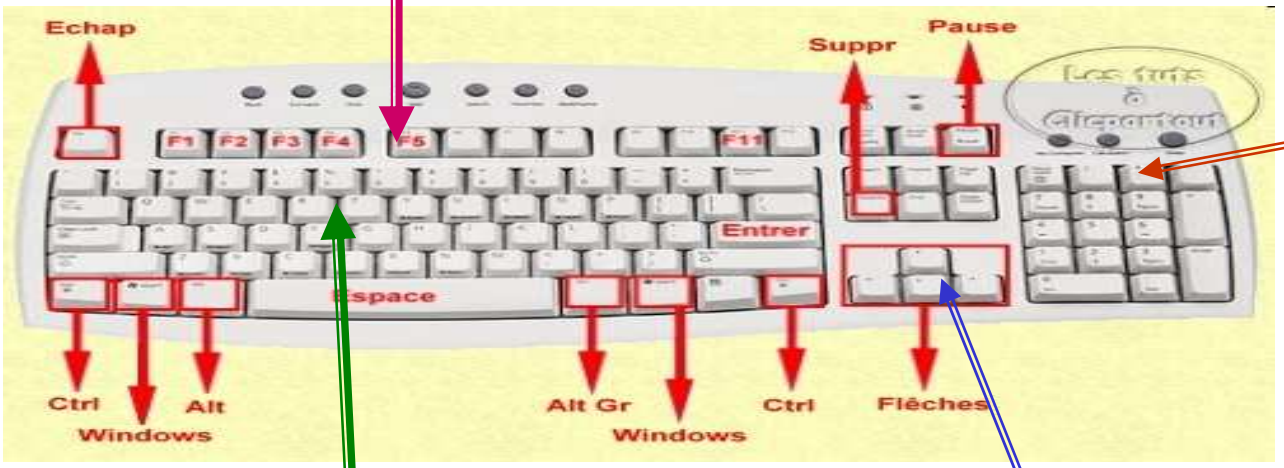
Témoin d'occupation
Le sablier indique qu'il faut attendre.

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.

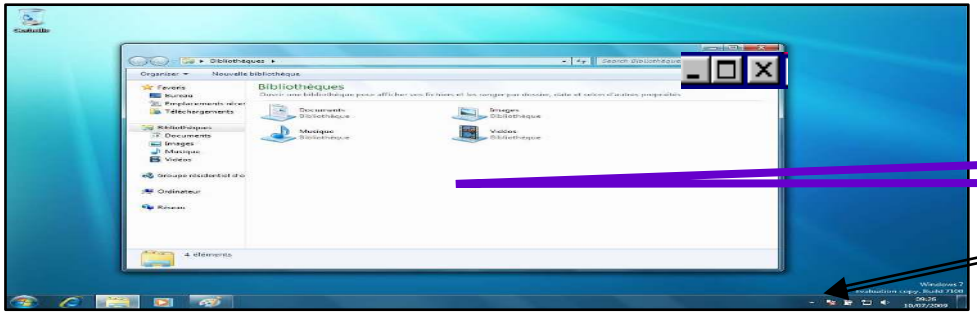
Raccourcis clavier généraux

* 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

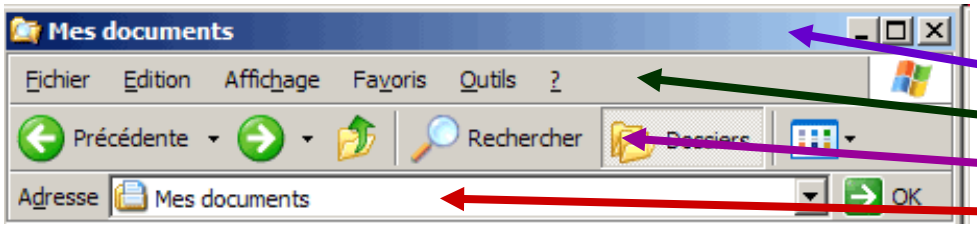
Ouverture d'un logiciel
- arborescence des fichiers

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.

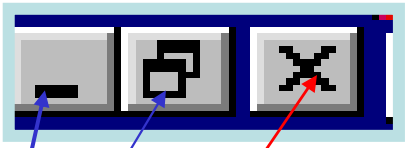


La fenêtre

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.

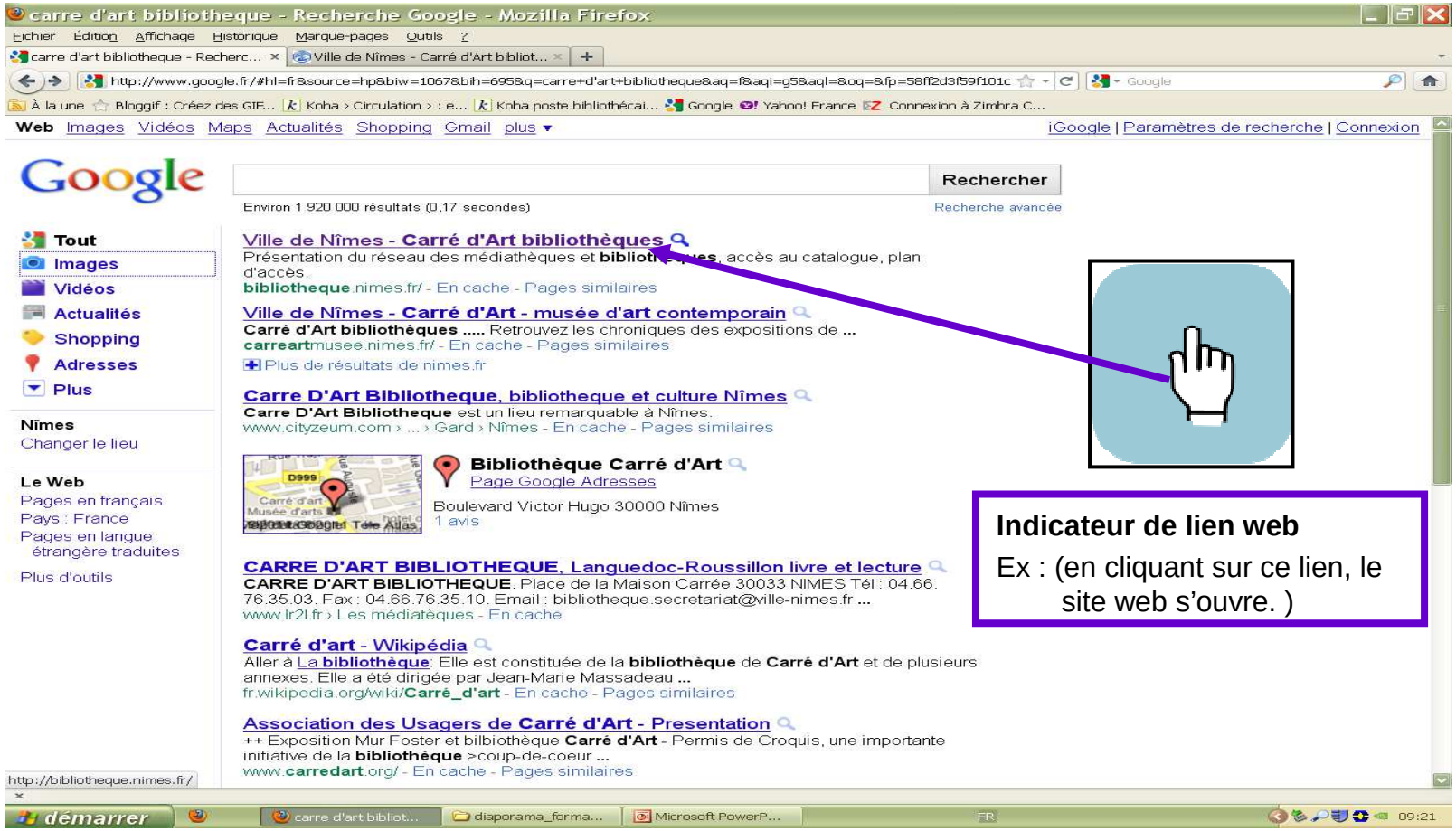
Agrandir/restaurer : agrandit ou réduit la fenêtre

Fermer : ferme la fenêtre

Expérimenter

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

http://bibliotheque.nimes.fr/



Le site de Carré d'Art Bibliothèques

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

http://bibliotheque.nimes.fr



Les informations sur les formations

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

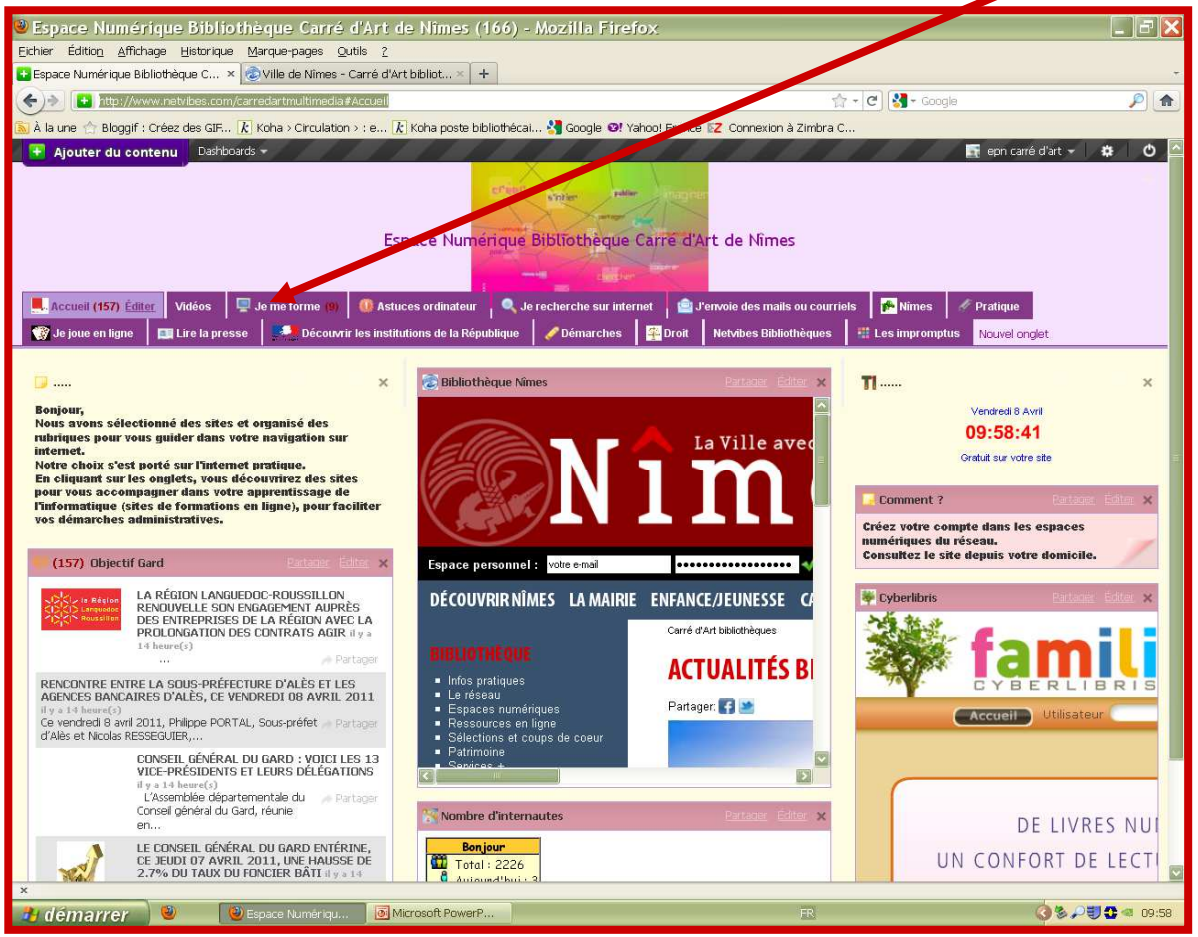
http://www.nimes.fr/index.php?id=1727



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

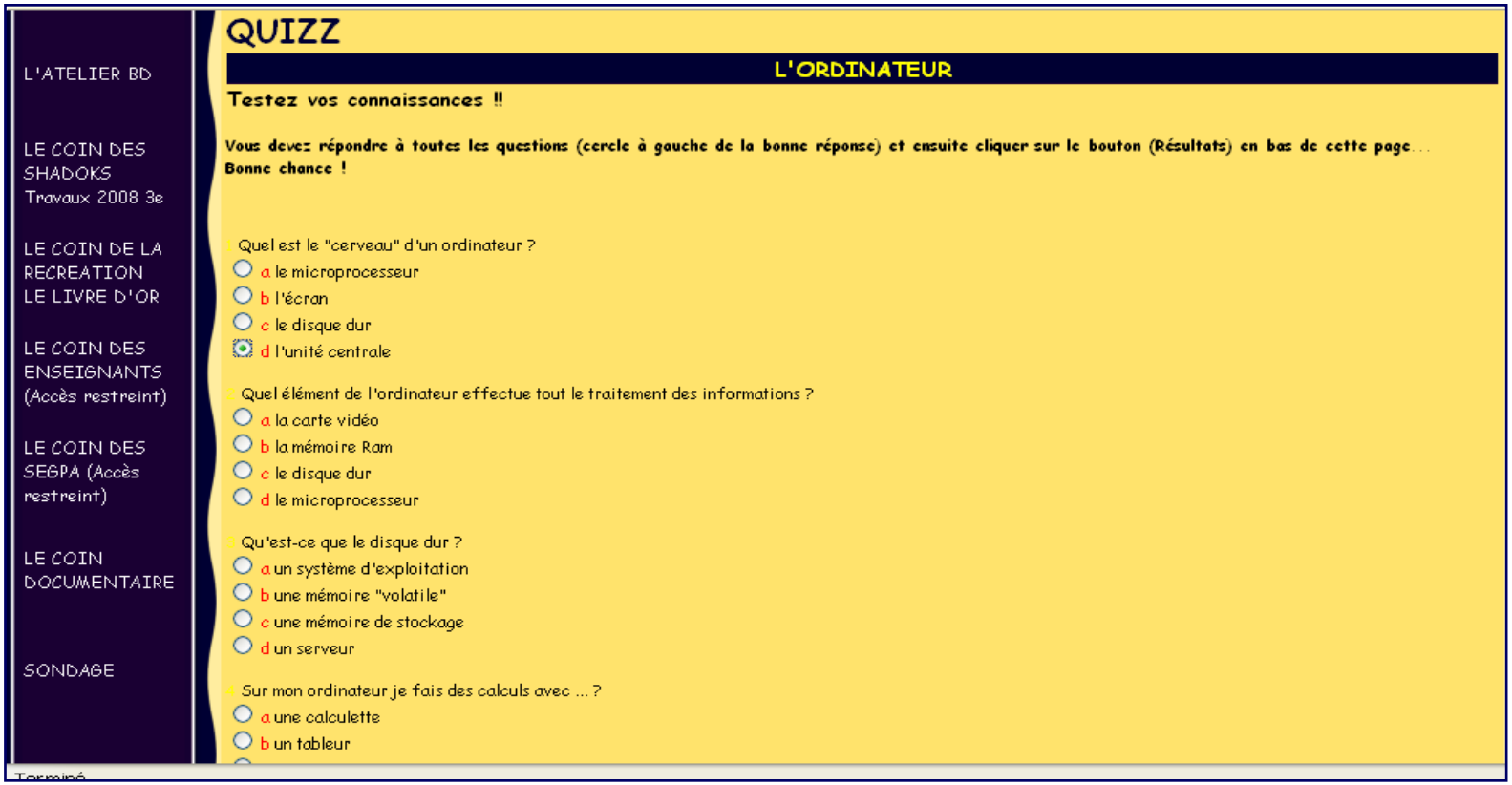
Pour vous aider dans votre apprentissage de l'informatique, nous avons repéré des sites de formations en ligne. Pour vous guider, nous avons créé une page web dite « enrichie ». C'est comme un tableau de bord qui rassemble des liens, il suffit notamment de **cliquer sur l'onglet "Je me forme"** pour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

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



Testez vos connaissances en jouant
Le quizz informatique

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



Et pour conclure

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

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر