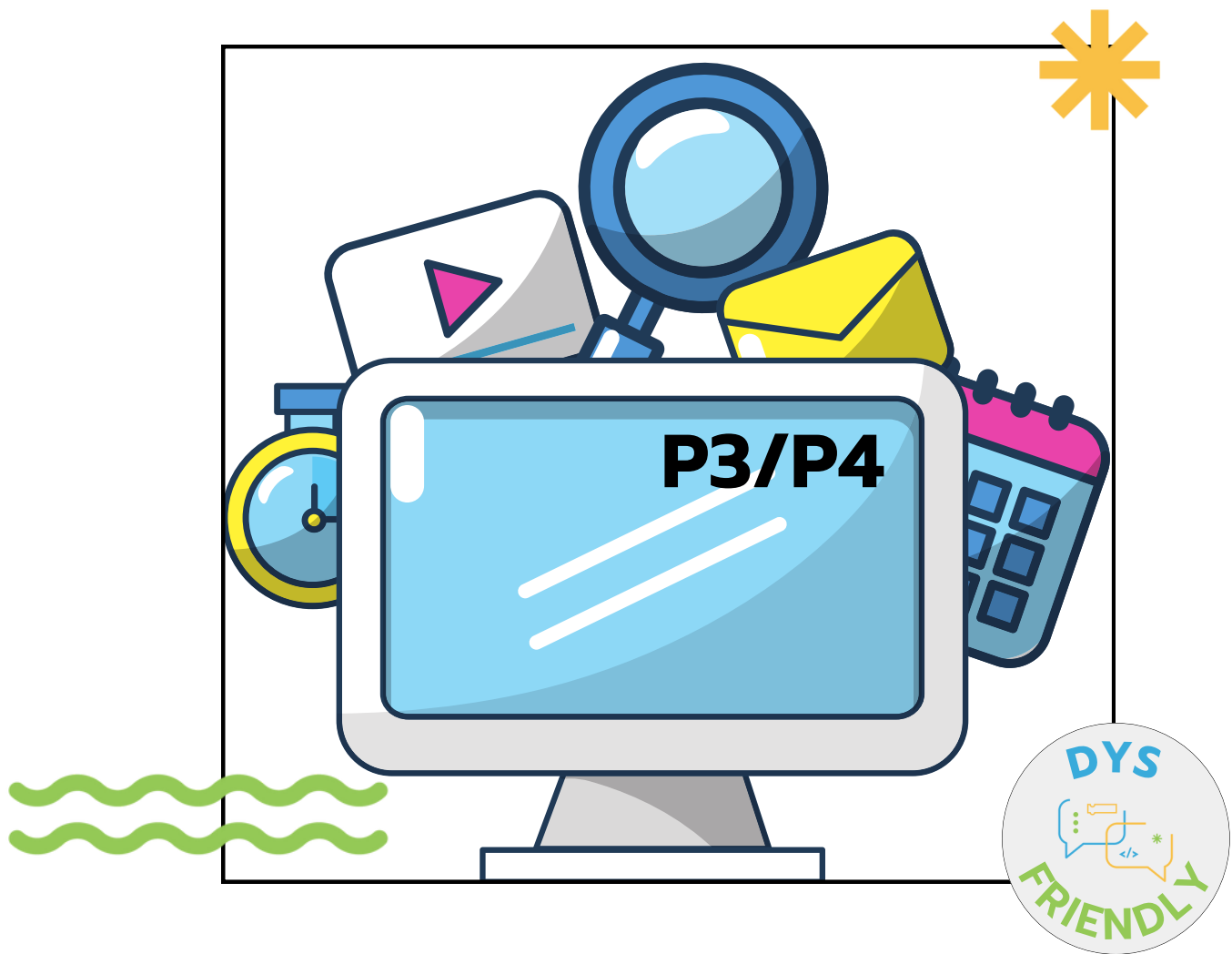


L'ordinateur, internet et moi !



Carnet de l'apprenant

CodeNPlay

Sommaire



BLOC 1 :

- Fiche 1 : Ordinateur ou non ?
- Fiche 2 : L'ordinateur / Entrée et/ou sortie ?
- Fiche 3 : Travailler en binôme
- Fiche 4 : La souris
- Fiche 4bis : Le pavé tactile
- Fiche 5 : Le clavier
- Fiche 6 : Eteindre l'ordinateur
- Fiche 7 : Saisir un texte
- Fiche 7 bis : Saisir et enrichir un texte
- Fiche 8 : Enregistrer un document
- Fiche 9 : Un peu de vocabulaire
- Fiche 10 : Faire une recherche : mode d'emploi
- Fiche 10 bis : Faire une recherche : exercice

BLOC 2 :

- Fiche 1 : Traiter une image fixe
- Fiche 2 : Créer une fiche documentaire
- Fiche 2 bis : Je vérifie mon travail
- Fiche 3 : Dessiner à l'aide d'un logiciel

BLOC 3 :

- Fiche 1 : Naviguer sur un site internet
- Fiche 2 : Mon premier rallye web

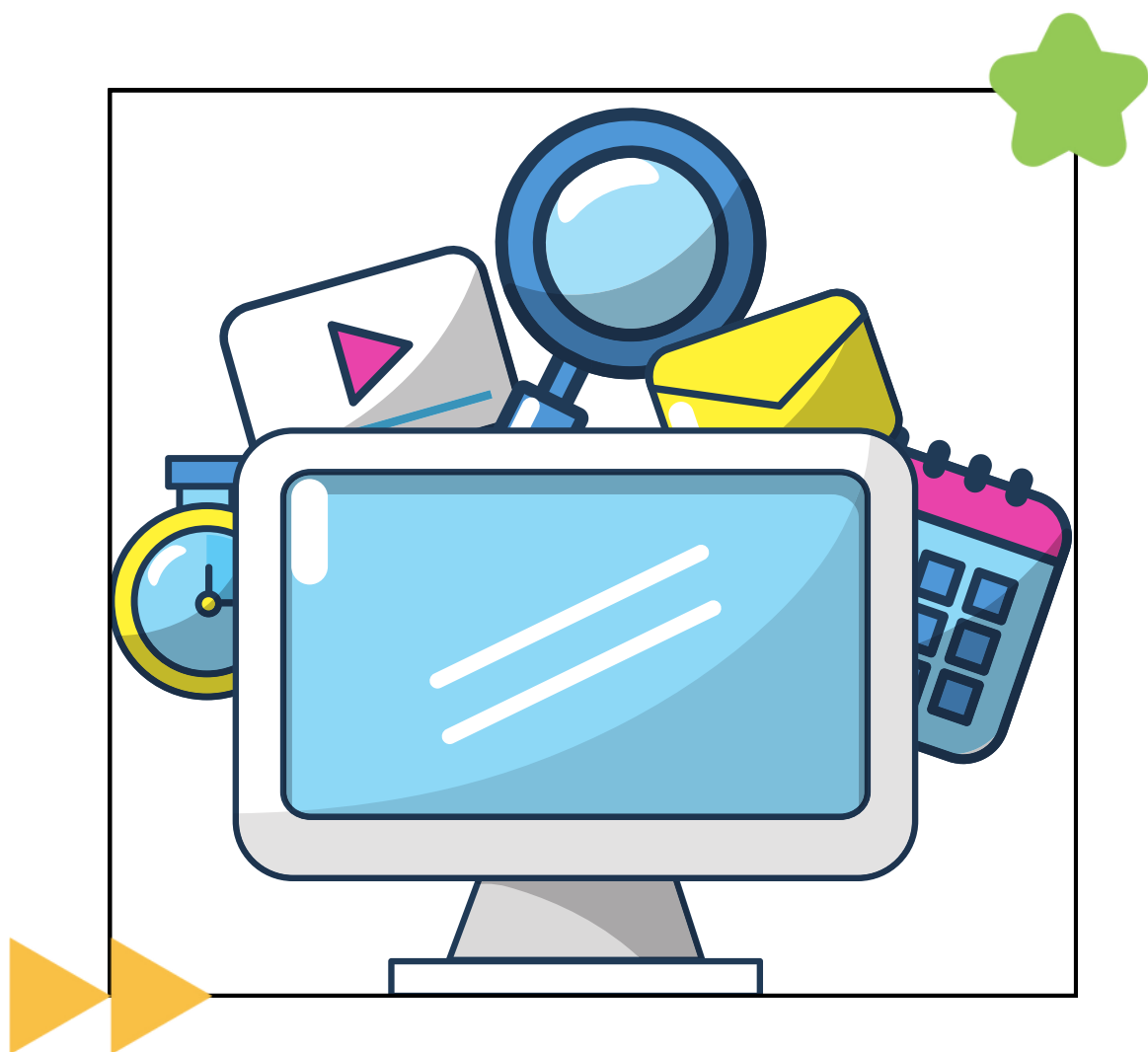
BLOC 4 :

- Fiche 1 : Création de dossiers
- Fiche 2 : Jeu de piste numérique

MES BADGES

Bloc 1

Mes premiers pas numériques



CodeNPlay



Ordinateur ou non ?

Il y a des **ordinateurs** partout autour de nous.

Par exemple : le PC, la tablette tactile, le smartphone, la montre connectée sont des ordinateurs.

Nomme ces quelques exemples:



.....



.....



.....



.....

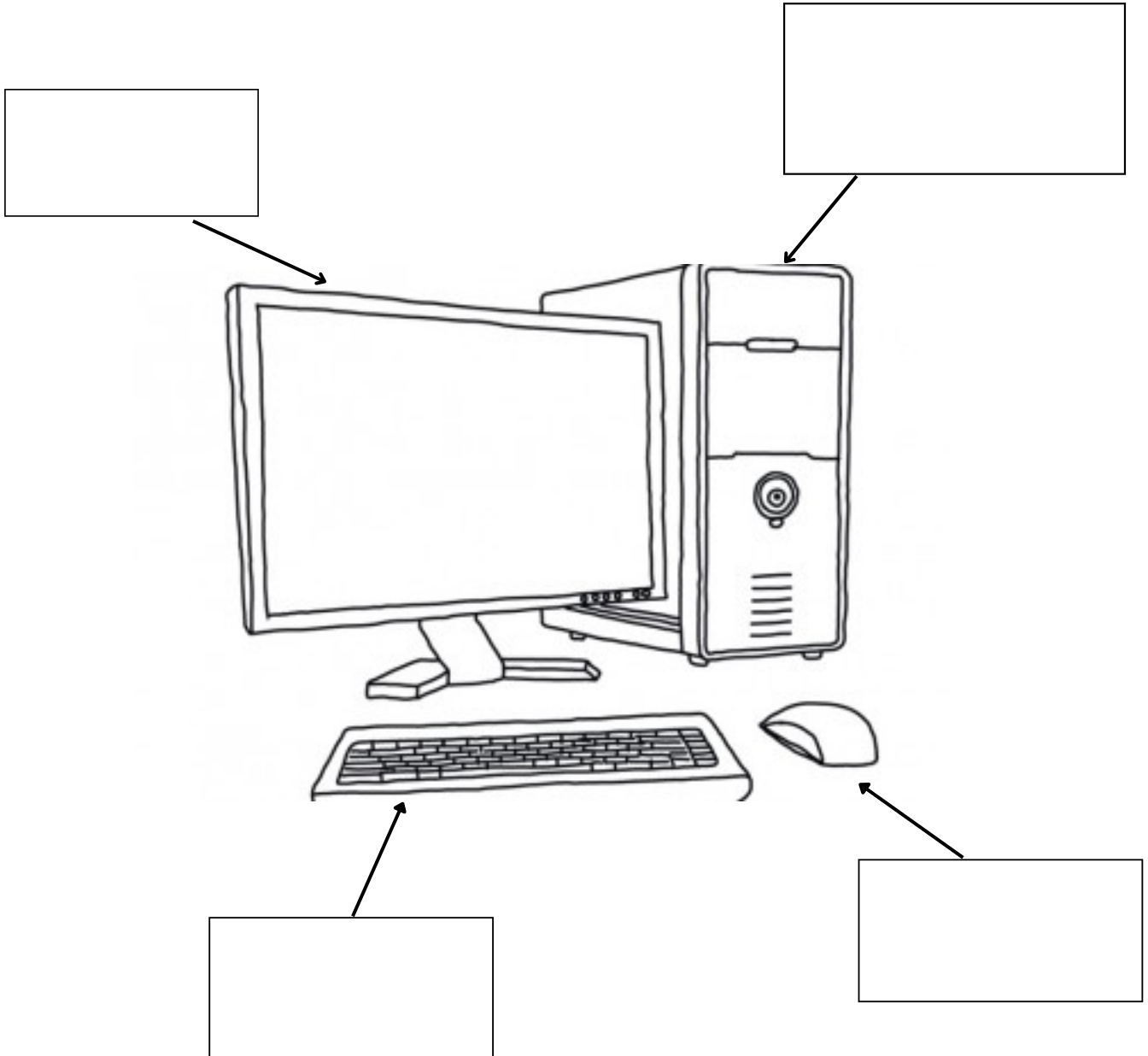


.....



L'ordinateur

Ecris le nom de chaque élément.



Pour t'aider :

la souris - le clavier - la tour - l'écran

Entrée et/ou sortie ?

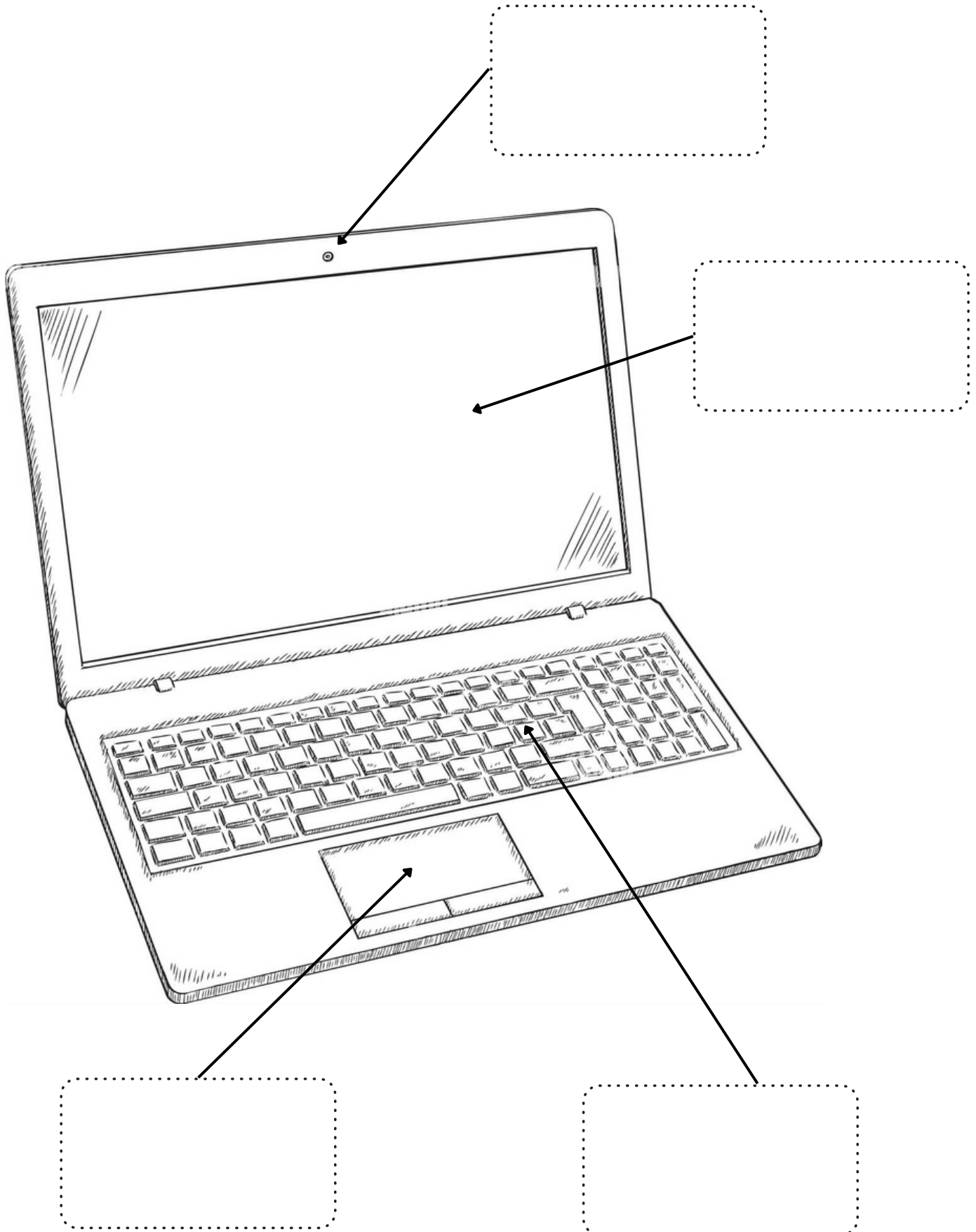
Découpe les images des périphériques (BO2).
Colle-les dans la bonne colonne.

ENTRÉE

SORTIE

LES DEUX

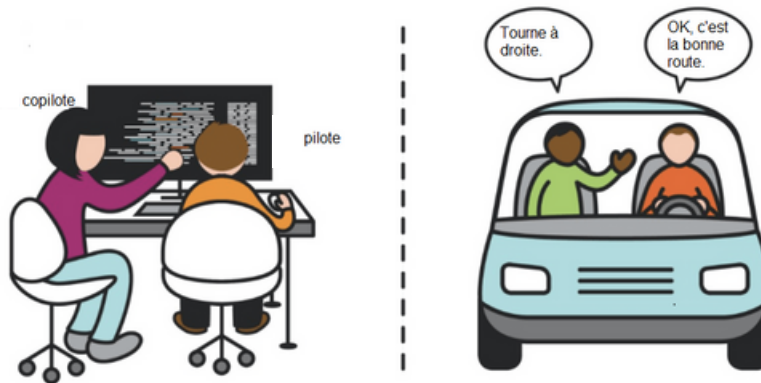
Quels sont les **périphériques** que tu retrouves sur cet ordinateur portable ?



Pour t'aider : écran, caméra, pavé tactile, clavier



Travailler en binôme



Recopie ce que doit faire chacun des membres du binôme.

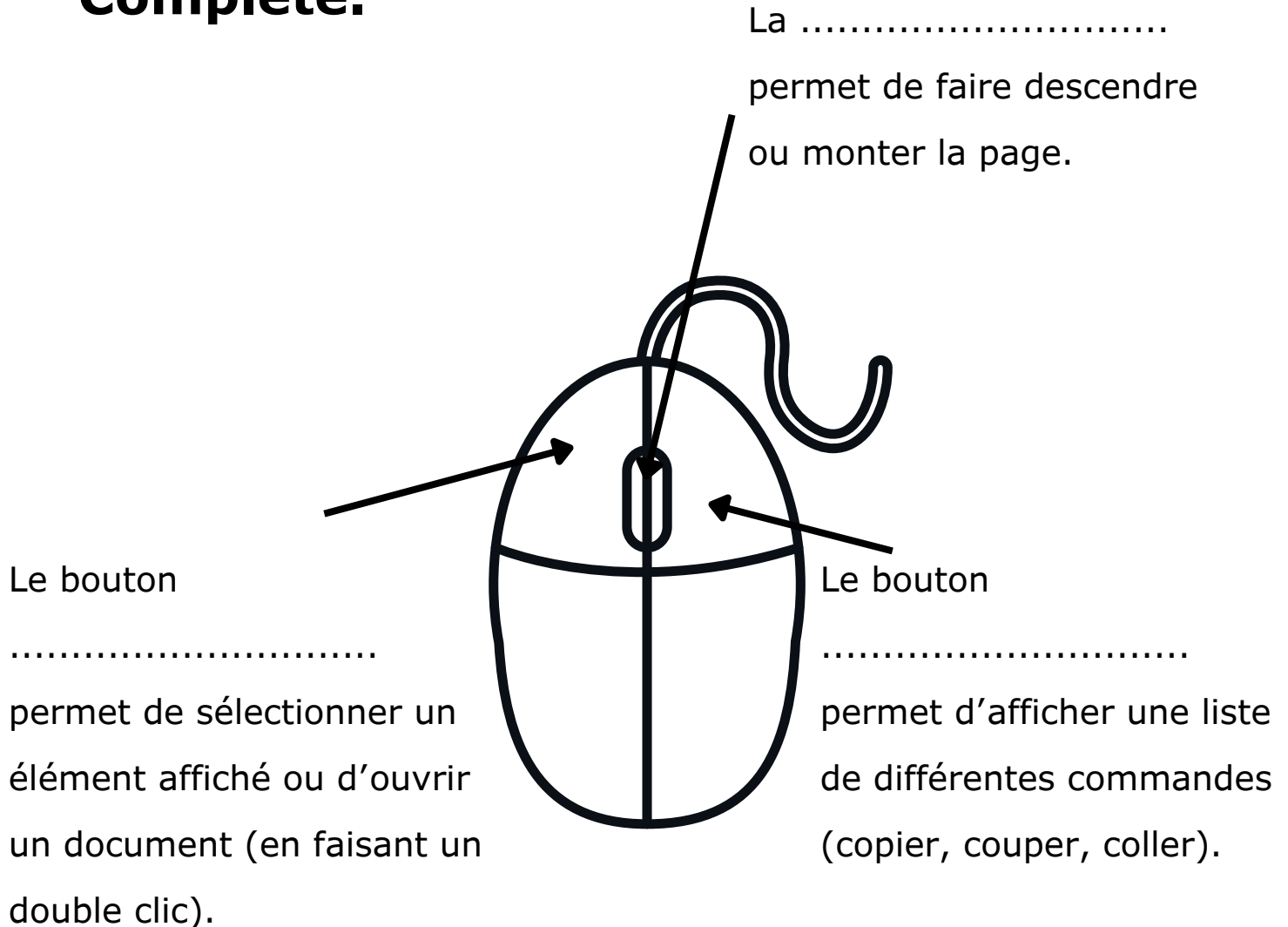
COPILOTE

- 1
.....
- 2
.....
- 3
.....
- 4
.....
- 5
.....
- 6
.....

PILOTE

- 1
.....
- 2
.....
- 3
.....
- 4
.....
- 5
.....
- 6
.....

La souris

Complète.

- **Colorie** en rouge le bouton de gauche de la souris, en bleu celui de droite et en jaune la mollette.
- Entraîne-toi à l'utilisation de la souris grâce à des petits jeux proposés sur ce site : <https://www.minimouse.us/index.html>



La pavé tactile



1 Zone du pavé tactile

2 Zone de clic gauche

3 Zone de clic droit

- Pour **déplacer** le **pointeur** sur l'écran, fais glisser un seul doigt sur le **pavé tactile**.
- Pour faire un **clic simple**, tape **une fois** avec un seul doigt sur le pavé tactile. (= clic gauche de la souris)
- Pour faire un **double clic**, tape **2 fois rapidement** avec un seul doigt sur le pavé tactile. (= double clic gauche de la souris)
- Pour faire un **clic droit**, tape **une seule fois avec deux doigts** sur le pavé tactile. (= clic droit de la souris)
- Faire **défiler** le contenu d'une fenêtre, place **deux doigts** sur le pavé tactile et **glissez-les** horizontalement ou verticalement.

Le clavier

Ton défi :

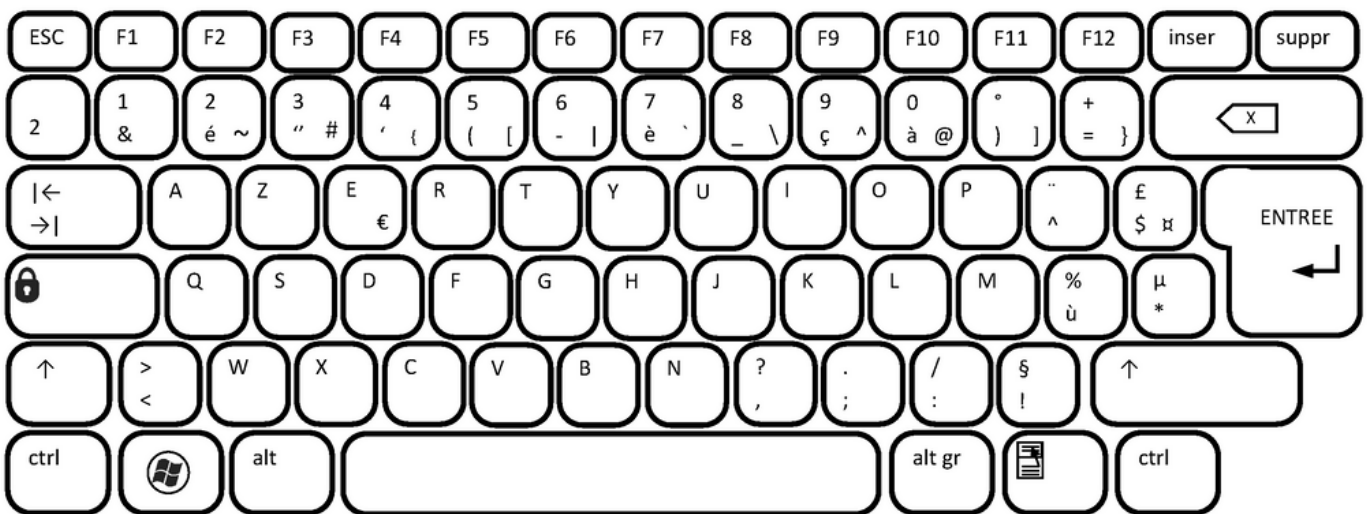
Lance le logiciel de traitement de texte de ton ordinateur.

Recopie cette phrase en respectant la ponctuation et l'orthographe.

Tu as 2 minutes pour réaliser cette tâche !

Le numérique, c'est super chouette !

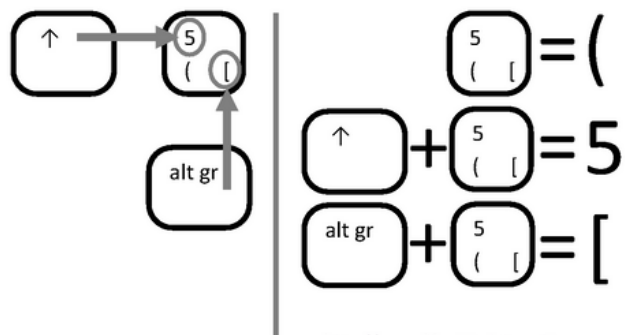
Pour m'aider :



Légende :

- ☐ Mettre un espace entre deux caractères avec la touche «ESPACE»
- ☐ Revenir à la ligne avec la touche «ENTREE»
- ☐ Effacer ce qui se trouve avant le curseur avec «»
- ☐ Effacer ce qui se trouve après le curseur avec la touche «suppr»
- ☐ Quitter avec la touche «Echap» ou «ESC»
- ☐ Ecrire les majuscules ou les symboles en haut des touches avec «↑»
- ☐ Ecrire les lettres avec les touches alphabétiques.
- ☐ Ecrire les lettres accentuées et le «ç»

Utiliser les différents caractères d'une touche :





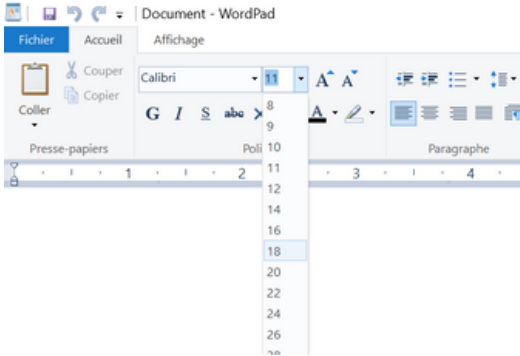
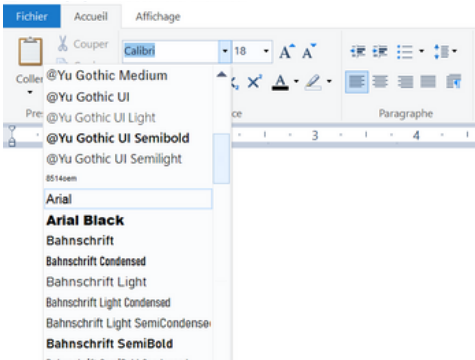
Éteindre un ordinateur

Lis les différentes étapes pour éteindre ton ordinateur correctement.

- En bas, à gauche de ton écran, **clique** avec le bouton gauche de ta souris sur le bouton démarrer  .
- **Clique** avec le bouton de gauche de ta souris sur le signe. 
- **Clique** sur "arrêter" toujours avec le bouton de gauche de ta souris.

Saisir un texte

Lis les différentes étapes afin de saisir un texte.

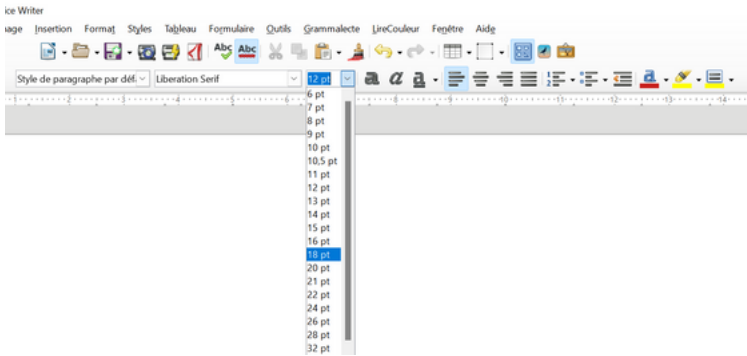
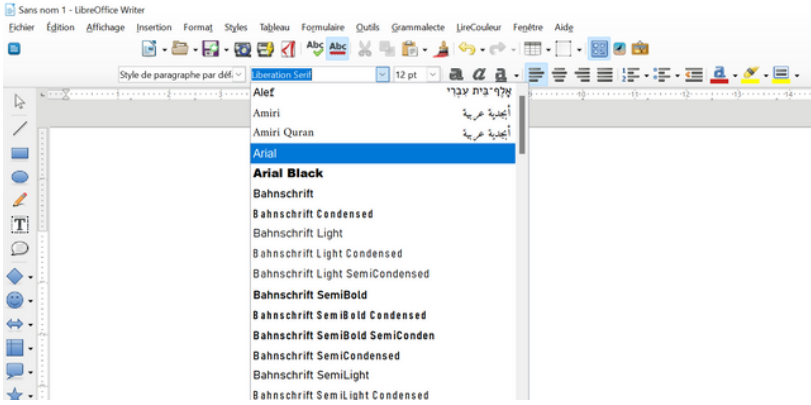
Lance le logiciel de traitement de texte.	 
Recopie le texte suivant : Aujourd'hui, nous utilisons l'ordinateur pour écrire un texte. Nous recopions quelques phrases avec le clavier. Les élèves travaillent en regardant le clavier. Certains adultes écrivent sans regarder le clavier.	 
Change la taille de la police : Tu dois choisir 18. 	 
Change la police d'écriture : Tu dois choisir ARIAL 	 

Tu as terminé, **écris** 2 phrases supplémentaires.

Change la taille et la police.

Saisir un texte (Libreoffice)

Lis les différentes étapes afin de saisir un texte.

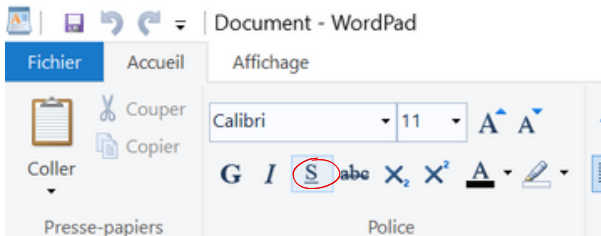
Lance le logiciel de traitement de texte.	 
Recopie le texte suivant : Aujourd'hui, nous utilisons l'ordinateur pour écrire un texte. Nous recopions quelques phrases avec le clavier. Les élèves travaillent en regardant le clavier. Certains adultes écrivent sans regarder le clavier.	 
Change la taille de la police : Tu dois choisir 18. 	 
Change la police d'écriture : Tu dois choisir ARIAL 	 

Tu as terminé, **écris** 2 phrases supplémentaires.

Change la taille et la police.

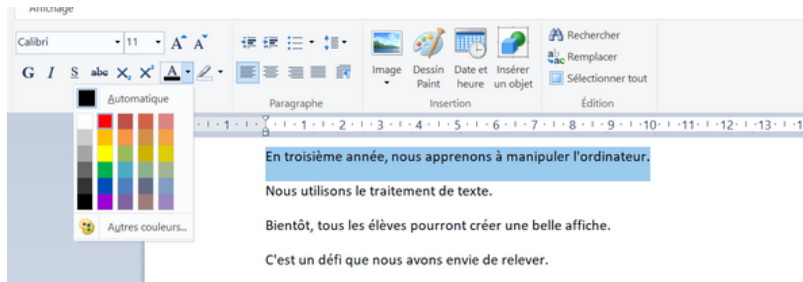
Saisir et enrichir un texte

Lis les différentes étapes afin de produire un nouveau contenu.

Lance le logiciel de traitement de texte.	😊 😞
Recopie le texte suivant : Cette année, nous apprenons à manipuler l'ordinateur. Nous utilisons le traitement de texte. Bientôt, tous les élèves pourront créer une belle affiche. C'est un défi que nous avons envie de relever.	😊 😞
Change la taille de la police : Tu dois choisir 22.	😊 😞
Change la police d'écriture : Tu dois choisir Comic sans MS	😊 😞
Souligne le deuxième mot de chaque phrase. 	😊 😞

Saisir et enrichir un texte

Donne une couleur différente pour chaque phrase.



Enregistre le document que tu viens de créer dans le dossier "Travail des élèves".
Pour te rappeler la procédure, **utilise** la fiche 8.





Saisir et enrichir un texte (Libreoffice)

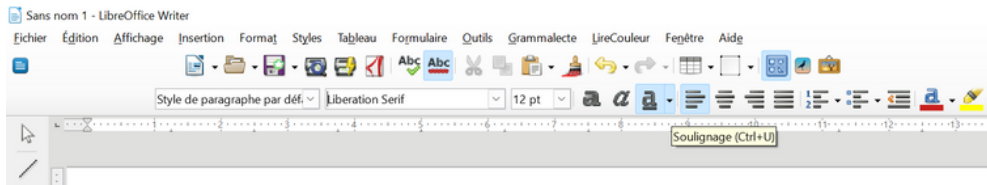
Lis les différentes étapes afin de produire un nouveau contenu.

Lance le logiciel de traitement de texte.	 
Recopie le texte suivant : Cette année, nous apprenons à manipuler l'ordinateur. Nous utilisons le traitement de texte. Bientôt, tous les élèves pourront créer une belle affiche. C'est un défi que nous avons envie de relever.	 
Change la taille de la police : Tu dois choisir 22.	 
Change la police d'écriture : Tu dois choisir Comic sans MS	 

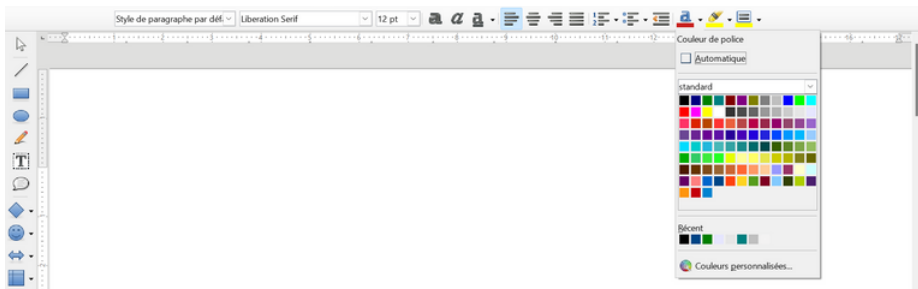
Mes premiers pas
numériques

Saisir et enrichir un texte (Libreoffice)

Souligne le deuxième mot de chaque phrase.



Donne une couleur différente pour chaque phrase.



Enregistre le document que tu viens de créer dans le dossier "Travail des élèves".
Pour te rappeler la procédure, **utilise** la fiche 8.





Enregistrer un document

Voici les étapes pour enregistrer ton document dans la mémoire de l'ordinateur.

Clique sur fichier.

Choisis "enregistrer sous".

Tape le nom du document que tu veux enregistrer.

Choisis le dossier où tu veux enregistrer ton document.

Clique sur le bouton "enregistrer".





Un peu de vocabulaire

Qu'est-ce qu'internet ?

C'est un gigantesque **réseau** informatique qui relie entre eux des millions d'ordinateurs dans le monde.

Un navigateur est un **logiciel** qui permet d'afficher des sites web.

Voici quelques exemples :



Firefox



Safari



Microsoft edge



Google chrome



Un peu de vocabulaire

Un moteur de recherche est un **logiciel** permettant d'effectuer une recherche notamment sur le web.

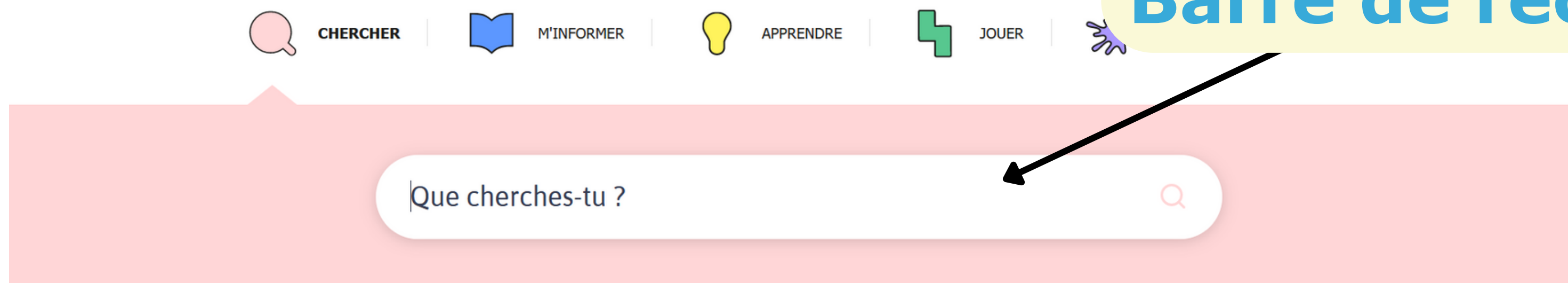
Voici un exemple :



Adresse URL du moteur de recherche



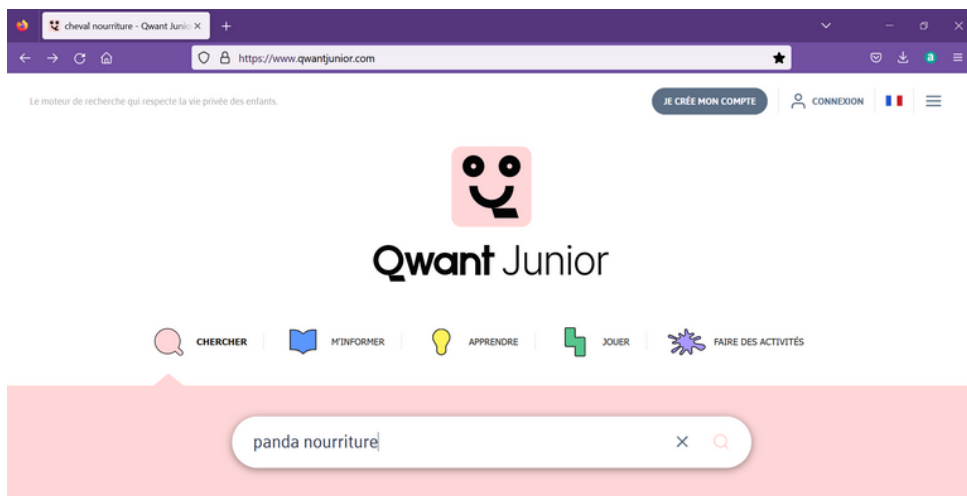
Barre de recherche



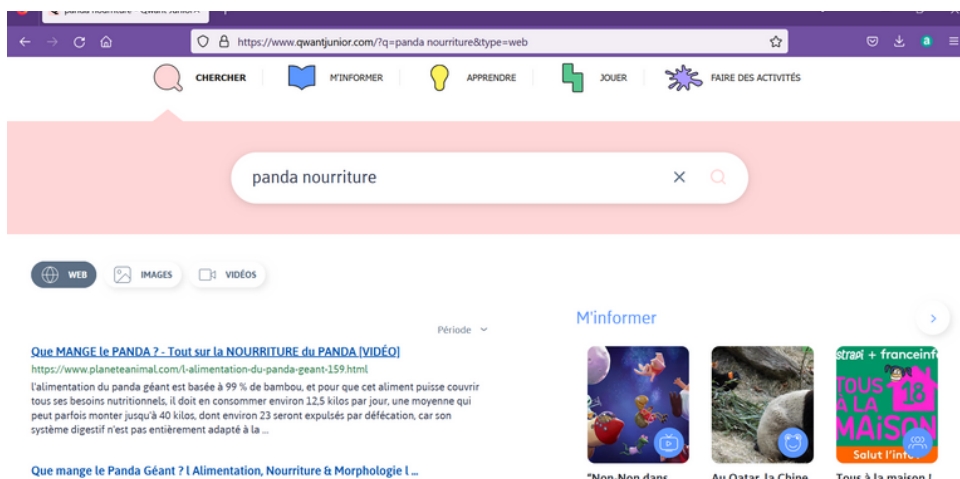


Faire une recherche : mode d'emploi

- 1 **Ouvre** une nouvelle fenêtre du navigateur.
- 2 Dans la barre de recherche, **écris** les mots-clés qui te permettront de trouver les informations dont tu as besoin.

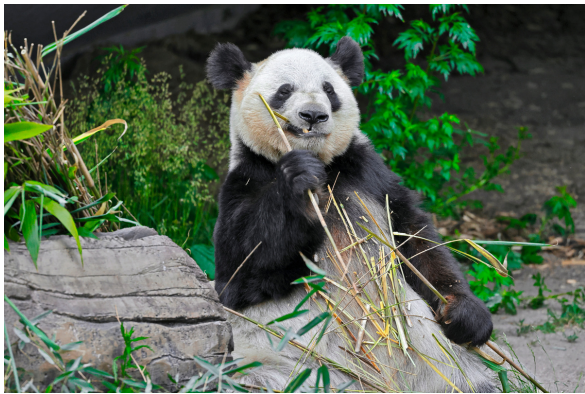


- 3 **Clique** sur les sites qui répondent à tes questions.



Faire une recherche : exercice

Complète cette fiche documentaire sur le panda



Que mangent les pandas ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche :

Ma réponse :

Où vivent-ils ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche :

Ma réponse :

Combien pèse environ un panda ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche :

Ma réponse :

Combien de temps peut vivre un panda ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche :

Ma réponse :

Bloc 2

Créer des contenus multimédias



CodeNPlay

Traiter une image (sur Libreoffice)

Défi n°1 :

Insère l'image d'un animal.

Indice :



Clique sur le bouton **"insérer une image"**.

Choisis dans le dossier l'image que tu désires insérer.

Fais un **double clic** pour insérer l'image.

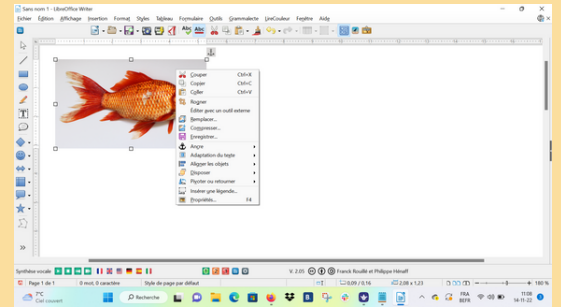
Défi n°2 :

Duplique l'image.

Indice :

Fais un **clic droit** sur l'image.

Clique sur **copier** et ensuite sur **coller**.



Défi n°3 :

Reproduis l'exemple ci-dessous avec l'animal que tu as choisi.



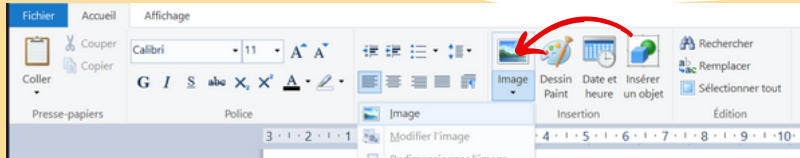
Enregistre ta production en la nommant : animal + nom prénom

Traiter une image (sur Wordpad)

Défi n°1 :

Insère l'image d'un animal.

Indice :



Clique sur le bouton "**image**".

Choisis dans le dossier l'image que tu désires insérer.

Fais un **double clic** pour insérer l'image.

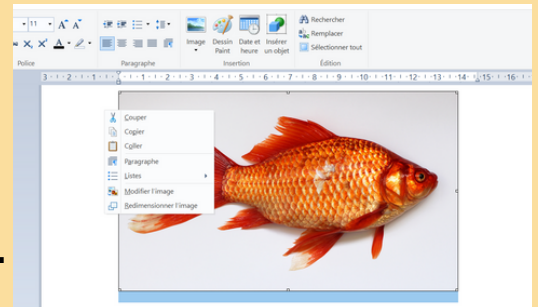
Défi n°2 :

Duplique l'image.

Indice :

Fais un **clic droit** sur l'image.

Clique sur **copier** et ensuite sur **coller**.



Défi n°3 :

Reproduis l'exemple ci-dessous avec l'animal que tu as choisi.



Enregistre ta production en la nommant : animal + nom prénom

Création de
contenus

Créer une fiche documentaire un animal

Grâce à ton badge "recherche", tu es capable d'utiliser un moteur de recherche.

Nom de l'animal :

Habitat :

Nourriture :

Poids :

Taille :

Durée de vie :

Petits :

Création de
contenus

Créer une fiche documentaire: un personnage célèbre

Grâce à ton badge "recherche", tu es capable d'utiliser un moteur de recherche.

Nom et prénom :

Date de naissance :

Date de mort :

Lieu de naissance :

Fonction :

Quelques événements importants dans sa vie :

.....
.....
.....
.....



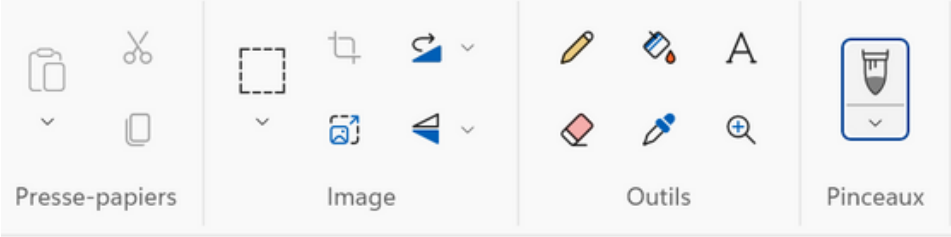
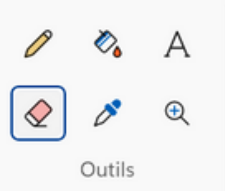
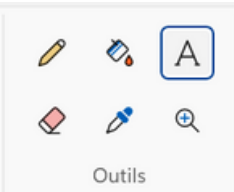


Je vérifie mon travail

J'ai écrit un titre .	☐	☐
J'ai inséré au moins une image .	☐	☐
J'ai ajouté une zone de texte .	☐	☐
J'ai souligné le titre .	☐	☐
J'ai mis de la couleur .	☐	☐
J'ai écrit toutes les informations .	☐	☐
J'ai enregistré ma production.	☐	☐

Dessiner à l'aide d'un logiciel (paint)

Lis les différentes étapes afin de créer une affiche

Lance PAINT	 
Clique sur le pinceau et dessine une maison. <i>Ta maison doit avoir un toit, une cheminée, une porte et une fenêtre.</i> 	 
Clique sur le pot de peinture et clique sur le toit de la maison.  <i>Tu peux choisir la couleur que tu préfères.</i>	 
Clique sur la gomme et efface la fenêtre. 	 
Clique sur la lettre A de la zone OUTILS. Ecris ton prénom à droite de la maison. 	 

Enregistre ta production à la nommant : maison + nom prénom

Bloc 3

Recherche et navigation



CodeNPlay

Naviguer sur un site internet

Ouvre une nouvelle fenêtre du navigateur.	 
Ecris au bon endroit cette adresse internet https://www.vinzelou.net pour accéder directement au site.	 
Clique sur 	 
Clique sur "par thème" et choisis le thème "alimentation". Quand tu seras arrivé·e sur la page, réponds aux questions ci-dessous.	 

Réponds aux questions

- Combien de vidéos sont proposées sur le thème de l'alimentation ? Ecris le titre des 3 activités proposées : - Dans quelle autre langue, peux-tu regarder les vidéos de Vinz et Lou ?
--

Tu peux maintenant découvrir librement le site de Vinz et Lou.

Quel est le thème que tu as envie d'explorer ?

.....

Mon premier rallye web

Réalise ces trois premières étapes pour accéder aux sites dont tu auras besoin.

Ouvre une nouvelle fenêtre du navigateur.	 
Ecris au bon endroit cette adresse internet pour accéder https://fr.vikidia.org/wiki/Belgique directement à la page du site.	 
Ouvre un nouvel onglet sur le navigateur et saisis cette adresse https://www.monarchie.be/fr	 

Sur ces deux sites, tu vas pouvoir trouver toutes les informations pour compléter le questionnaire.

N'hésite pas à naviguer sur les sites, recherche les rubriques dont tu auras besoin.

Questionnaire : la Belgique

CARTE D'IDENTITÉ DE LA BELGIQUE



CAPITALE :

POPULATION :

SUPERFICIE :

LANGUES OFFICIELLES :

.....



LA FAMILLE ROYALE

- Quelle est la date de naissance du roi Philippe ?

.....

- Comment s'appelle son épouse ?

.....

- Combien d'enfants le roi et la reine ont-ils eu ?

.....

- Qui est le père du roi Philippe ?

.....

VRAI OU FAUX ?

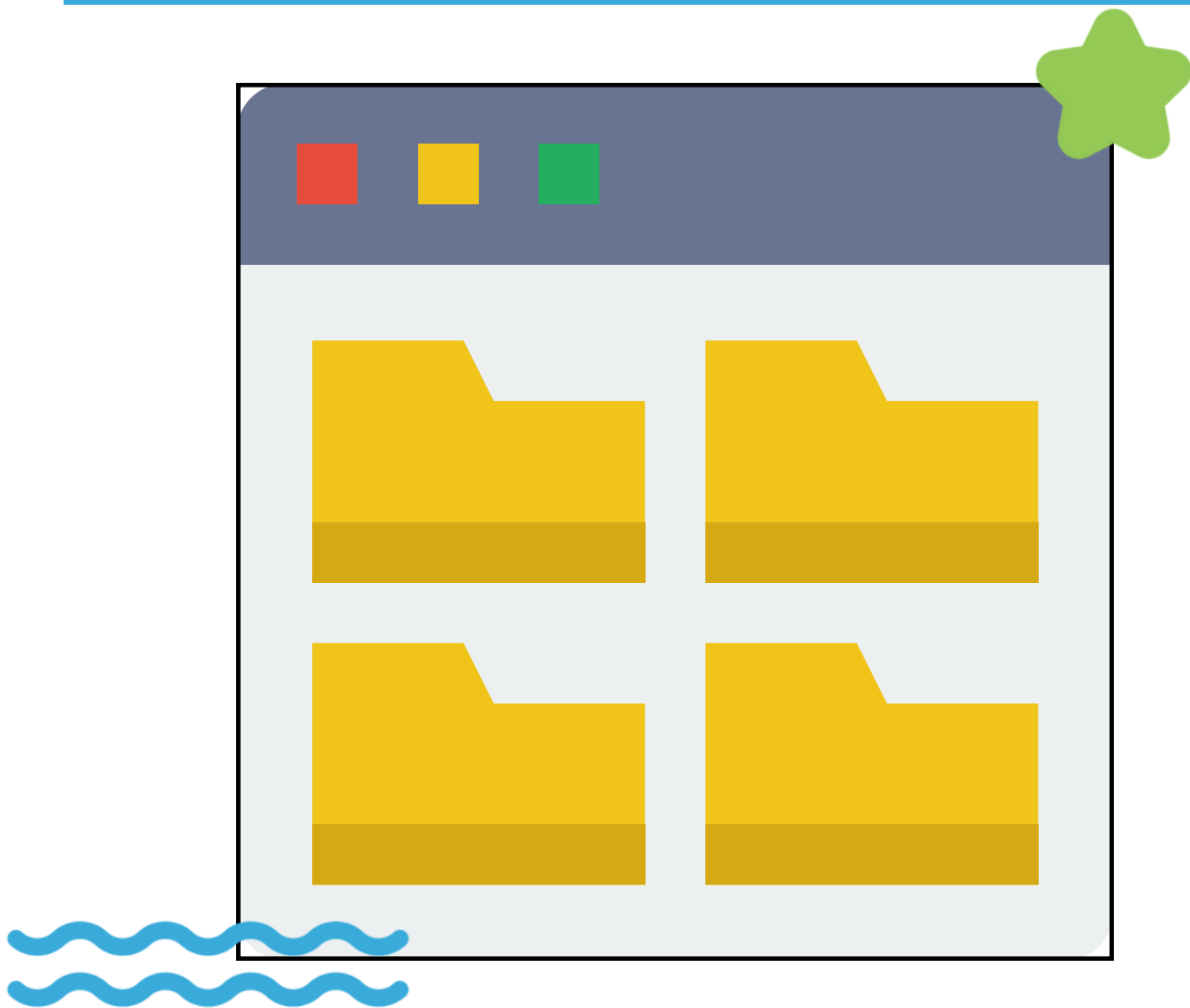
On peut visiter le palais royal.	☒ ☐
La fille aînée du roi s'appelle Eléonore.	☒ ☐
La Suisse est un pays frontalier de la Belgique.	☒ ☐
La Belgique est devenue indépendante en 1830.	☒ ☐
Le premier ministre s'appelle Alexander De Croo	☒ ☐

RÉPONDZ AUX QUESTIONS

- Qui est le premier roi des Belges ?
- Quelle est la devise de la Belgique ?
.....
.....
- Quand a lieu la fête nationale belge ?

Bloc 4

Dossiers et fichiers



CodeNPlay

Création de dossiers (sous Windows)

Réalise les étapes données pour devenir un champion de la création de dossiers.

Ouvre l'explorateur de fichiers.  Astuce : Appuie sur la touche Windows + E de ton clavier.	 
Dans l'explorateur de fichiers, navigue jusqu'à l'emplacement où tu souhaites créer ton nouveau dossier	 
Clique sur le bouton "Nouveau dossier" situé dans la barre d'outils en haut de l'Explorateur de fichiers.	 
Nomme le nouveau dossier par ton nom et prénom.	 
Ouvre ce dossier et crée les trois dossiers suivants : « Math », « Français » et « Eveil ».	 
Dans le dossier « Math », crée les sous-dossiers « numération » et « grandeurs ».	 
Dans le dossier « Français », crée les sous-dossiers « lecture » et « orthographe ».	 
Dans le dossier « Eveil », crée les sous-dossiers « Histoire » et « Sciences ».	 



Jeu de piste numérique



Réalise toutes les missions en 30 minutes maximum.

MISSION N°1 :

- **Ouvre** le dossier "images".
- **Choisis** le dossier "animaux".
- Un image intruse s'est glissée dans le dossier, **supprime-la**.

Ecris le nom de l'image que tu as supprimée ?

MISSION N°2 :

- Dans le dossier "vidéos", on retrouve une vidéo où l'on voit des lions.
- **Regarde-la** et **écris** le nombre de lions que tu as vus.

MISSION N°3 :

- **Ouvre** le dossier " vidéos".
- **Choisis** la vidéo 2 et regarde-la.
- **Entoure** le temps qu'il fait.





Jeu de piste numérique



Réalise toutes les missions en 30 minutes maximum.

MISSION N°4 :

- **Ouvre** le dossier "sons et musiques".
un fichier a été nommé 1.
- **Ecoute** le son attentivement.
- **Entoure** le nom qui pourrait convenir : vagues,
hennissement, verre.
- **Renomme** ce fichier avec le nom qui convient.

MISSION N°5 :

- **Combien de sous-dossiers y-a-t-il dans le dossier
"images" ?**

Mes badges



Quand tu reçois un badge, colle-le sur cette page.



www.codenplay.be
Cantersteen 12
1000 Bruxelles
contact@codenplay.be

L'ordinateur, internet et moi !
2023

Autrice : Trichili Sonia

Relectures : Fischer Grégoire - Julie Henry et Fanny Boraita
(Digifactory ASBL)