

DOSSIERS ET FICHIERS



CARNET DE L'ENSEIGNANT·E

CodeNPlay



Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Pas de Modification

SOMMAIRE



- **Séquence 1** : Navigation dans l'ordinateur
 - **Séquence 2** : Les différents formats de fichier
 - **Séquence 3** : Jeu de piste numérique
-
- Boîte à outils (annexes, affiches, matériel)
 - Liste des compétences

LISTE DU MATÉRIEL PAR SÉQUENCE



Nous avons choisi le matériel qui nous semble intéressant et accessible pour effectuer les premiers pas numériques des élèves.

Séquence	Matériel
Séquence 1	• Trois boîtes (=dossiers) + des classeurs (= sous-dossiers) + des feuilles (= fichiers) • un ordinateur de bureau ou un ordinateur portable
Séquence 2	• Le jeu imprimé et plastifié (pour le nombre de groupes)
Séquence 3	• un ordinateur par binôme • la banque de fichiers (enregistrée sur le bureau de l'ordinateur ou sur une clé USB)



NAVIGUER DANS SON ORDINATEUR

Objectifs :

- Savoir utiliser, en contexte, les termes fichier et dossier.
- Comprendre comment l'information est organisée dans un ordinateur.
- Manipuler pour comprendre l'organisation des fichiers et des dossiers dans un ordinateur.
- Apprendre à manipuler les dossiers.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir(s) :

- Vocabulaire spécifique au software.

Savoir-faire :

- Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.
- Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.

Compétence(s) :

- Organiser des données afin de faciliter leur gestion.

Matériel :

- des boîtes (dossiers), des classeurs (sous-dossiers) et des feuilles (fichiers)
- un ordinateur par binôme.
- Fiche élève 1 : Création de dossiers

Déroulement de l'activité

Fichier et dossier	
50'	
Situation mobilisatrice	• Poser la question suivante aux élèves : Quelle est la différence entre un dossier et un fichier ? • Proposition des élèves : noter les mots-clés les plus judicieux afin de créer une définition. Pour faire comprendre aux élèves la différence entre un dossier et un fichier, il est intéressant de leur expliquer grâce à une métaphore : • Un dossier, c'est comme une boîte où l'on peut mettre plein de choses différentes (des fichiers, mais aussi d'autres dossiers). On peut mettre un dossier dans un autre dossier, comme des boîtes dans une boîte plus grande. • Un fichier, c'est comme une feuille de papier où l'on peut écrire quelque chose (comme une histoire, une liste de courses, etc.), ou comme une photo ou une vidéo. On peut mettre un fichier dans un dossier, comme une feuille de papier dans une boîte En résumé : un dossier est comme une boîte où l'on peut mettre plein de choses différentes, alors qu'un fichier est une seule chose (comme une feuille de papier ou une photo). Les dossiers et les fichiers sont tous les deux stockés sur l'ordinateur, comme des boîtes et des feuilles de papier dans une armoire.
Manipulation pour mieux comprendre	• Proposer une boîte (dossier) que l'on nomme "mathématiques", une autre nommée "français" et une dernière nommée "éveil" • Proposer des sous-dossiers (par exemple des classeurs) : Pour le dossier math : solides et figures, nombres et opérations, grandeurs, traitement de données Pour le dossier français : lecture, conjugaison, grammaire, orthographe. Pour le dossier éveil : sciences, histoire, géographie. • Proposer des fichiers : des feuilles avec un titre explicite pour que les élèves puissent les ranger dans le bon dossier. Grâce à cette activité, les élèves comprendront le principe de l'arborescence de dossiers.

Création de dossiers

50'

Exercices sur la gestion de dossiers

- Montrer une arborescence de dossiers (v. annexe) : faire le rapport avec la manipulation (boîtes, classeurs, ...) : utiliser le TBI pour rappeler comment créer un dossier.
- Distribuer la fiche : Gestion de dossiers.
- Lire les consignes collectivement pour vérifier la compréhension de tous.
- Former des binômes (rappel du rôle du pilote et du copilote)
- Travail des élèves, vérifier si toutes les étapes sont réalisées.
- Lorsque les élèves ont terminé les étapes décrites dans la fiche.
- Demander de :
 - faire glisser un fichier dans un dossier choisi ;
 - dupliquer un fichier et le placer dans un dossier.

Il est possible de travailler collectivement si les élèves éprouvent des difficultés. (Travailler étape par étape et montrer les manipulations au fur et à mesure).

Voici le référentiel qui illustre l'arborescence de dossiers.





DIFFÉRENTS FORMATS DE FICHIER

Objectifs :

- Reconnaître les différents formats de fichiers courants.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir(s) :

- Vocabulaire spécifique au software.

Matériel :

- Le jeu de mémoire : Les formats des fichiers



Les différents formats de fichiers

50'

Discussion

- Quels sont les différents formats de fichiers que l'on peut retrouver dans un ordinateur ?

Les élèves donnent leurs propositions.

réponses attendues :

1. Fichiers de texte : tels que les fichiers TXT (fichiers de texte brut), DOC (fichiers de traitement de texte de Microsoft Word) et ODT (fichiers de traitement de texte de OpenOffice).
2. Fichiers de tableur : tels que les fichiers XLS (feuilles de calcul de Microsoft Excel) et ODS (feuilles de calcul de OpenOffice).
3. Fichiers d'image : tels que les fichiers JPEG, PNG et GIF.
4. Fichiers de présentation : tels que les fichiers PPT (présentations de Microsoft PowerPoint) et ODP (présentations de OpenOffice).
5. Fichiers de son : tels que les fichiers MP3 et WAV.
6. Fichiers vidéo : tels que les fichiers AVI, MP4 et MOV.

Jeu

- Afin de travailler sur les différents formats de fichiers, proposer un jeu de mémorisation (v. annexe)
- Lorsque les élèves ont terminé de jouer, faire une mise en commun pour partager les formats découverts et à quoi ils correspondent.



JEU DE PISTE NUMÉRIQUE

Objectifs :

- Déplacer, dupliquer, supprimer un fichier.
- Créer, (re)nommer un fichier et un dossier.
- Organiser des fichiers, des dossiers numériques.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir(s) :

- Vocabulaire spécifique au software.

Savoir-faire :

- Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.
- Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.

Compétence(s) :

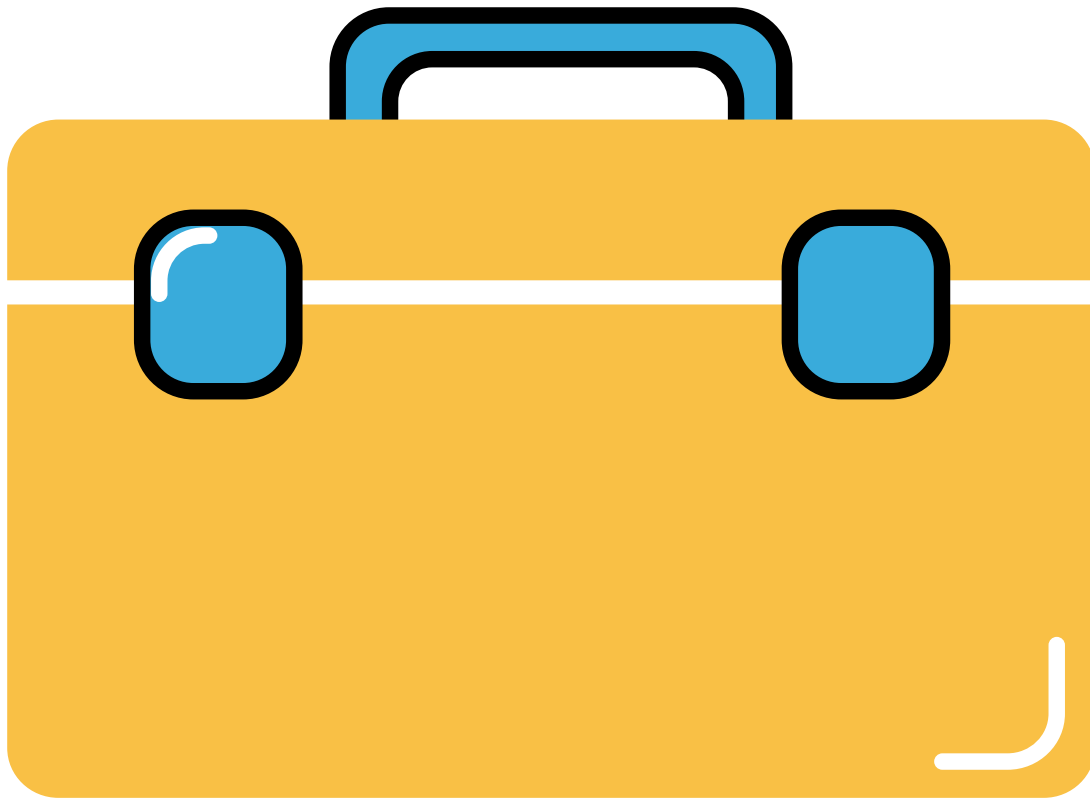
- Organiser des données afin de faciliter leur gestion.

Matériel :

- un ordinateur par binôme.
- Les dossiers numériques pour réaliser la recherche (disponible sur la clé USB).
- Fiche élève 2 : Jeu de piste numérique

Jeu de piste numérique 50'	
Rappel	Rappel de la séance sur la navigation dans l'ordinateur. (si nécessaire expliquer de nouveau l'arborescence de dossiers. (Si élève en difficulté rappeler la mise en situation avec les boîtes et les dossiers) 10'
Jeu de piste	• Annoncer aux élèves que nous allons réaliser un jeu de piste numérique : "Vous aurez 5 missions à résoudre". • Former des binômes. • Pour résoudre les missions, dire aux élèves qu'ils doivent utiliser le dossier "jeu de piste". • Chaque mission doit être validée pour passer à la mission suivante. • Lorsque le binôme a terminé toutes les missions, il reçoit le badge :  Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)
Correction	• Mise en commun pour partager ses impressions sur le jeu de piste : les compétences acquises, les difficultés rencontrées.

LA BOITE À OUTILS



CodeNPlay

BADGES DE COMPÉTENCES

ORDINATEUR

JE SUIS CAPABLE DE :

ALLUMER ET ÉTEINDRE UN ORDINATEUR
UTILISER LA SOURIS
UTILISER LE CLAVIER

TRAITEMENT DE TEXTE

JE SUIS CAPABLE DE :

SAISIR ET ENRICHIR UN TEXTE
ENREGISTRER UN DOCUMENT

RECHERCHE

JE SUIS CAPABLE DE :

EFFECTUER UNE RECHERCHE
DÉTERMINER DES MOTS-CLÉS POUR FAIRE
UNE RECHERCHE

IMAGE

JE SUIS CAPABLE DE :

INSÉRER UNE IMAGE
DUPLIQUER UNE IMAGE
REDIMENSIONNER UNE IMAGE

DESSIN

JE SUIS CAPABLE DE :

UTILISER UN LOGICIEL POUR DESSINER
ENREGISTRER MA PRODUCTION
ANIMER MON DESSIN

CRÉATION

JE SUIS CAPABLE DE :

- DESSINER À L'AIDE D'UN LOGICIEL
- CRÉER UNE ANIMATION
- AJOUTER DU SON À UNE VIDÉO

NAVIGATION

JE SUIS CAPABLE DE :

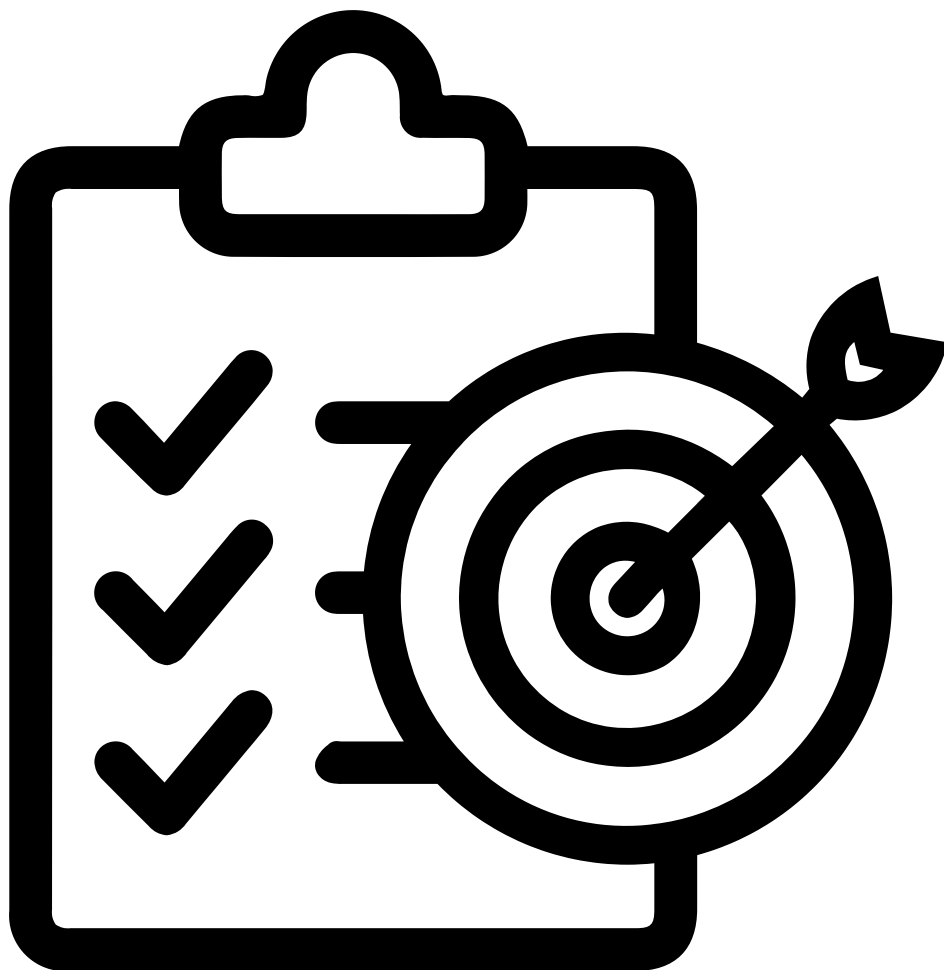
TROUVER DES INFORMATIONS
SUR UN SITE
NAVIGUER SUR PLUSIEURS
SITES POUR TROUVER DES
INFORMATIONS

DOSSIERS ET FICHIERS

JE SUIS CAPABLE DE :

CRÉER ET RENOMMER UN DOSSIER.
SUPPRIMER UN FICHIER OU UN
DOSSIER.
DUPLIQUER UN DOSSIER OU UN FICHIER.

LISTE DES COMPÉTENCES



CodeNPlay

Informations et données

Savoirs

Vocabulaire spécifique au software.

Séquences 1,2,3

Savoir-faire

Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.

Séquences 1 et 3

Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.

Séquence 1 et 3

Compétences

Organiser des données afin de faciliter leur gestion.

Séquence 3

Création de contenus

Savoirs

Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

- Bloc 1 : Séquence 3
- Bloc 2 : Séquences 1, 2, 3

Savoir-faire

Utiliser les fonctions principales d'un outil de création de contenus

- Bloc 1 : Séquences 2 et 3

Traiter une image fixe

- Bloc 2 : Séquences 1, 2

Respecter les droits de propriété.

- Bloc 2 : Séquence 2

Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.

- Bloc 4 : Séquence 1

Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.

- Bloc 4 : Séquence 1

Compétences

Produire et traiter des contenus multimédias

- Bloc 1 : Séquences 2 et 3
- Bloc 2 : Séquences 2, 3 et 4



QUI SOMMES-NOUS ?

CodeNPlay est né en 2017 du constat que dans un monde de plus en plus façonné par les technologies numériques, il devient essentiel pour chaque citoyen d'en cerner les enjeux et d'en saisir les opportunités. Quel que soit le secteur de l'emploi, mais aussi dans la vie de tous les jours, aujourd'hui tout est modélisé, quantifié et facilité par des procédés informatiques. Comprendre le fonctionnement des outils numériques, et donc les bases de programmation derrière ceux-ci, devient ainsi crucial à bien des égards : égalité des chances, marché de l'emploi, éthique et citoyenneté

NOTRE MISSION

CodeNPlay s'est donné comme mission de mener la transition numérique dans les écoles primaires en habilitant les enseignant·es à former leurs élèves à la pensée informatique, la robotique et la citoyenneté numérique.

CONTACT



www.codenplay.be



contact@codenplay.be



Cantersteen 12, 1000 Bruxelles





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)**