L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE · QUESTIONNER LE MONDE · CONNAISSANCE DE L'OUTIL INFORMATIQUE 6 · P3

Bien utiliser un ordinateur en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★★ | 35 min | Objectif : utiliser un ordinateur | Version dys

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Utiliser la souris et le clavier, puis ranger ses documents dans des dossiers.

Nino te résume l'essentiel

- Un ordinateur a besoin de plusieurs outils pour fonctionner.
- La souris, le clavier et l'écran ont chacun un rôle précis.
- Range tes fichiers dans des dossiers pour les retrouver facilement.

La leçon

Un ordinateur, à quoi ça sert ?

Un ordinateur est une machine qui aide à travailler, créer et chercher des informations. À l'école, tu peux écrire une histoire, dessiner, écouter un document ou faire un exercice. À la maison, tu peux regarder des photos de famille ou préparer une carte d'anniversaire. L'ordinateur ne pense pas tout seul. Il suit les ordres que tu lui donnes. Pour lui donner un ordre, tu utilises souvent la souris et le clavier. Tu regardes le résultat sur l'écran. Certains ordinateurs sont posés sur une table. D'autres se ferment et se transportent dans un sac. Ils servent tous à peu près de la même façon. Avant de commencer, installe-toi bien. Pose tes pieds au sol si tu peux. Garde ton dos droit. Place l'écran en face de toi. Ne tire pas sur les fils. Tes mains doivent être propres et sèches. Utilise le matériel avec calme. Ainsi, tu travailles mieux et l'ordinateur reste en bon état.

Les outils autour de l'ordinateur

Outil	Son rôle	Exemple

L'écran	Il montre les images, les mots et les boutons.	Tu lis ton texte sur l'écran.
Le clavier	Il permet d'écrire des lettres, des chiffres et des signes.	Tu écris ton prénom.
La souris	Elle permet de déplacer une flèche et de choisir.	Tu ouvres un jeu de calcul.
Les haut-parleurs	Ils font entendre les sons.	Tu écoutes une consigne.
L'imprimante	Elle imprime sur du papier.	Tu imprimes un dessin.

Pilote la souris avec précision

La souris fait bouger une petite flèche sur l'écran. Cette flèche s'appelle le pointeur. Pose doucement ta main sur la souris. Fais-la glisser sur le tapis ou sur la table. Regarde le pointeur se déplacer. Pour choisir un bouton, place le pointeur dessus. Appuie une fois sur le bouton gauche. C'est un clic. Pour ouvrir un dossier ou un document, il faut souvent cliquer deux fois rapidement. C'est un double-clic. Pour déplacer une image, clique dessus sans lâcher le bouton. Fais glisser la souris. Puis relâche le bouton à l'endroit voulu. Cela s'appelle faire glisser. Ne clique pas très vite partout. Attends de voir ce qui se passe à l'écran. Si tu as fait une erreur, demande de l'aide ou utilise le bouton qui permet d'annuler, quand il est présent. Sur certaines souris, une petite roue aide à monter ou descendre dans une page. Fais-la tourner doucement. Tu verras le contenu défiler.

Le tuyau de Nino

Pour bien viser avec la souris, arrête ta main une seconde sur le bouton choisi. Ensuite, clique une seule fois. Comme un renard qui pose sa patte sans bruit, tu seras plus précis.

Écris avec le clavier

- Cherche les lettres comme sur ton prénom. Appuie doucement sur une touche.
- Utilise la barre d'espace pour laisser un espace entre deux mots.
- Utilise la touche Entrée pour aller à la ligne suivante.
- Utilise Retour arrière pour effacer la lettre située à gauche du trait qui clignote.
- Utilise la touche Maj quand tu dois écrire une majuscule. Garde-la appuyée pendant que tu tapes la lettre.
- Regarde l'écran après quelques mots. Tu peux ainsi repérer une lettre oubliée.
- Ne tape pas toutes les touches au hasard. Chaque touche donne un signe précis.

Comprends ce que tu vois à l'écran

Sur l'écran, tu peux voir des images avec un petit dessin et un nom. Elles s'appellent des icônes. Une icône peut ouvrir un programme, un dossier ou un fichier. Un programme est un outil de l'ordinateur. Il peut servir à écrire, à dessiner ou à écouter un son. Un fichier est un travail enregistré dans l'ordinateur. Par exemple, ton texte sur les animaux est un fichier. Ton dessin de château est aussi un fichier. Un dossier est comme une boîte de rangement. Il peut contenir plusieurs fichiers. Tu peux créer un dossier nommé « École ». Dans ce dossier, tu peux ranger ton texte, ton dessin et ta recherche. Un nom clair aide beaucoup. Écris par exemple « Poeme_printemps » ou « Dessin_chateau ». Évite un nom comme « nouveau » ou « travail ». Quelques jours plus tard, tu ne saurais plus ce qu'il contient. Avant de fermer un document, enregistre ton travail. Enregistrer veut dire garder ton fichier dans l'ordinateur. Choisis le bon dossier, puis vérifie le nom du fichier. Tu pourras alors le retrouver plus facilement.

Attention piège !

> Fermer un document ne veut pas toujours dire l'enregistrer. Si tu fermes sans enregistrer, ton texte ou ton dessin peut disparaître. Quand tu as bien travaillé, pense à enregistrer avant de quitter.

Range ton travail pas à pas

Imagine ton ordinateur comme ta chambre. Si tous tes jeux, tes livres et tes vêtements sont posés au sol, tu ne retrouves rien. Les dossiers servent à ranger les fichiers. Commence par choisir le dossier demandé. Il peut s'appeler « Classe », « Documents » ou « Travaux ». Ouvre ce dossier avec un double-clic, si l'ordinateur le demande. Cherche ensuite le bouton qui permet de créer un nouveau dossier. Donne-lui un nom simple. Par exemple, crée un dossier nommé « Animaux ». Tu peux y placer ton texte sur le renard et ton dessin de lapin. Quand tu enregistres, lis le chemin affiché. Le chemin indique l'endroit où sera rangé ton fichier. Vérifie aussi le nom. Si tu travailles avec un camarade, ne change pas le nom de son fichier sans lui demander. Ne supprime pas un fichier que tu ne connais pas. Il peut être important pour quelqu'un d'autre. Si tu ne sais pas quoi faire, arrête-toi et demande à l'adulte présent.

Utilise le matériel avec soin

L'ordinateur est un outil partagé. Respecte le travail des autres. Utilise seulement les programmes demandés. Ne change pas les réglages sans autorisation. Ne débranche pas un câble pour jouer avec. Ne mange pas au-dessus du clavier. Une miette ou une goutte de jus peut abîmer le matériel. Quand tu écoutes un son, règle le volume avec l'adulte ou avec la consigne donnée. Un son trop fort gêne les autres élèves. Si un

message étrange apparaît, ne clique pas au hasard. Lis-le avec un adulte. Si une page te demande un mot de passe, ne cherche pas à le deviner. Les mots de passe sont personnels. Ne donne pas non plus ton prénom complet, ton adresse ou une photo de toi sans l'accord d'un adulte. À la fin, ferme le document comme on te l'a appris. Range la souris à sa place. Laisse l'espace propre pour le prochain utilisateur.

À retenir

Utilise un double-clic seulement quand l'ordinateur demande d'ouvrir un élément. Pour choisir un bouton ou une lettre, un clic suffit souvent. Regarde toujours l'écran pour vérifier ce que tu viens de faire.

Exemples résolus

Ouvrir un dossier de travail

Énoncé. Tu veux ouvrir le dossier nommé « Poésies » sur l'écran.

1. Cherche l'icône qui porte le nom « Poésies ».
2. Place le pointeur de la souris sur cette icône.
3. Clique deux fois rapidement avec le bouton gauche.
4. Regarde l'écran pour vérifier que le dossier s'est ouvert.

Résultat : Le dossier « Poésies » est ouvert. Tu peux voir les fichiers rangés dedans.

Enregistrer un dessin

Énoncé. Tu as terminé un dessin de ta famille. Tu dois le garder dans le dossier « Dessins ».

1. Choisis la commande qui permet d'enregistrer.
2. Ouvre le dossier « Dessins ».
3. Écris un nom clair, par exemple « Ma_famille ».
4. Vérifie le nom et le dossier choisi.
5. Valide l'enregistrement.

Résultat : Le fichier « Ma_famille » est rangé dans le dossier « Dessins ».

Mes exercices

1 Les outils de l'ordinateur ★★★

Relie chaque outil à son rôle.

1. Écran .....
2. Clavier .....
3. Souris .....

2 Les gestes avec la souris ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Un clic permet souvent de choisir un bouton. .....
2. Je dois cliquer partout très vite. .....
3. Un double-clic peut ouvrir un dossier. .....

3 Les touches utiles ★★★

Complète chaque phrase avec le bon mot : espace, Entrée, Retour arrière.

1. Pour séparer deux mots, j'utilise la barre d'_____. .....
2. Pour aller à la ligne, j'utilise la touche _____. .....
3. Pour effacer la lettre à gauche, j'utilise _____. .....

4 Le bon rangement ★★★

Choisis le dossier qui convient le mieux à chaque fichier.

1. Le fichier « Poeme_automne » va dans : A. Jeux B. Poésies C. Photos D. Musique
.....
2. Le fichier « Dessin_chat » va dans : A. Dessins B. Calculs C. Sons D. Textes
.....
3. Le fichier « Chanson_ecole » va dans : A. Photos B. Musique C. Histoires D. Jeux
.....

5 Dessine le rangement ★★★

Usage classe et famille autorisé

Dessine un grand dossier nommé « Animaux ». Écris dedans les deux fichiers « Renard » et « Lapin ».

1. Représente le dossier et les deux fichiers à l'intérieur. .....

6 Garder son texte ★★☆

Remets les actions dans l'ordre en écrivant 1, 2, 3 et 4.

1. Donner un nom clair au fichier. .....

2. Choisir la commande pour enregistrer. .....

3. Choisir le dossier « Textes ». .....

4. Valider l'enregistrement. .....

7 Les bons réflexes ★★★

Explique ce que tu fais dans chaque situation.

Un message que tu ne comprends pas apparaît sur l'écran.

.....

.....

.....

Tu as fini ton dessin sur l'ordinateur.

.....

.....

.....

Tu vois un fichier dont tu ne connais pas le nom.

.....

.....

Usage classe et famille autorisé

Évaluation

Lis chaque question, puis écris ou choisis la bonne réponse.

Barème : 20 points

1. Cite deux outils de l'ordinateur. ..... / 3

2. À quoi sert la souris ? ..... / 3

3. Quelle touche utilises-tu pour aller à la ligne ? ..... / 2

4. Explique la différence entre un fichier et un dossier. ..... / 4

5. Tu termines un texte. Que fais-tu avant de le fermer ? ..... / 3

6. Un message inconnu apparaît. Que fais-tu ? ..... / 3

7. Donne un bon nom pour un fichier qui contient un dessin de maison. / 2

.....

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : une pause pour viser

Avant de cliquer, pose le pointeur sur le bon bouton et compte doucement jusqu'à un. Ton clic sera plus précis.

Le tuyau de Nino : un bon nom

Donne à chaque fichier un nom qui raconte ce qu'il contient. Ainsi, tu retrouves ton travail comme tu retrouves un livre grâce à son titre.

Le tuyau de Nino : je vérifie

Après une action, regarde l'écran. Tu sais tout de suite si le dossier s'est ouvert ou si ton mot s'est écrit.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches de Questionner le monde CE2** · /questionner-le-monde-ce2/
- **Matériaux conducteurs et isolants en CE2** · /questionner-le-monde-ce2/les-objets-techniques-ce2/materiaux-conducteurs-et-isolants/
- **Carte d'identité de la Terre en CE2** · /questionner-le-monde-ce2/carte-d-identite-de-la-terre/