



Informatique en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

30 min

Objectif : Informatique

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Nommer les appareils de l'ordinateur, ranger des fichiers et donner des consignes précises.



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Un ordinateur reçoit des informations, les traite et montre un résultat.
- ▶ Tu peux utiliser le clavier, la souris, l'écran et d'autres appareils.
- ▶ Avec Nino, apprends à ranger tes fichiers et à rester prudent sur Internet.

La leçon

L'informatique, qu'est-ce que c'est ?

L'informatique sert à utiliser des appareils numériques. Un appareil numérique peut recevoir des informations, les garder, les transformer et donner une réponse. L'ordinateur de la classe est un appareil numérique. Une tablette et un téléphone en sont aussi. Quand tu écris une phrase au clavier, l'ordinateur reçoit tes lettres. Quand tu cliques sur Imprimer, il prépare ton travail pour l'imprimante. Quand tu regardes une photo, il l'affiche sur l'écran. L'ordinateur n'est pas magique. Il suit des consignes données par une personne ou par un programme. Un programme est une suite de consignes que l'ordinateur peut suivre. Par exemple, un programme de dessin te permet de choisir une couleur, de tracer un trait et d'effacer. Tu utilises l'informatique à l'école, à la maison, à la bibliothèque ou dans certains magasins. Nino explore ces outils avec toi. Il te rappelle une idée importante : c'est toi qui réfléchis. L'appareil t'aide, mais il ne décide pas à ta place.

Les appareils autour de l'ordinateur

Appareil	À quoi sert-il ?	Exemple
L'écran	Il montre les images, les mots et les boutons.	Tu lis une histoire ou tu regardes ton dessin.
Le clavier	Il sert à écrire des lettres, des chiffres et des signes.	Tu tapes ton prénom.
La souris	Elle sert à déplacer le pointeur et à cliquer.	Tu ouvres un jeu de calcul.
L'imprimante	Elle imprime sur du papier.	Tu imprimes ton poème.
Le casque	Il permet d'écouter un son.	Tu écoutes une consigne sans gêner les autres.
L'appareil photo	Il prend des photos ou des vidéos.	Tu photographies une maquette de sciences.

■ Entrer et sortir des informations

Pour bien comprendre un ordinateur, pense à une boîte qui travaille. D'abord, tu lui donnes une information. C'est une entrée. Le clavier donne des lettres. La souris donne un clic. Le microphone donne ta voix. L'appareil photo donne une image. Ensuite, l'ordinateur traite cette information. Cela veut dire qu'il fait ce que demande le programme. Enfin, il te donne un résultat. C'est une sortie. L'écran montre un texte. Le casque fait entendre une chanson. L'imprimante sort une feuille. Voici un exemple. Tu écris « Bonjour mamie » avec le clavier. Les lettres entrent dans l'ordinateur. Ton logiciel de texte les range. L'écran montre ensuite la phrase. Si tu choisis Imprimer, l'imprimante produit une feuille. Certains appareils peuvent être à la fois une entrée et une sortie. Une tablette montre une image sur son écran. Son écran tactile reçoit aussi ton doigt quand tu touches un bouton.

■ Démarre et utilise l'ordinateur avec soin

- Installe-toi correctement. Pose les deux pieds au sol et garde tes mains propres et sèches.
- Allume l'ordinateur seulement avec l'accord de l'adulte.
- Attends calmement que l'écran soit prêt. Ne tape pas sur les touches pendant le démarrage.
- Tiens la souris sans la serrer. Déplace-la doucement sur le tapis.
- Pour cliquer, appuie une fois sur le bouton gauche de la souris, puis relâche-le.
- Pour écrire, appuie doucement sur une touche du clavier.
- Lis les mots à l'écran avant de cliquer. Un bouton peut fermer ton travail.
- Quand tu as fini, enregistre ton travail si l'adulte te le demande.
- Ferme le programme avec l'adulte ou suis la consigne donnée.
- Ne tire jamais sur les fils et ne mange pas près du matériel.

■ Le tuyau de Nino

Avant de cliquer, arrête ta patte de renard une seconde. Lis le mot ou regarde le dessin du bouton. Puis clique une seule fois. Si rien ne se passe tout de suite, attends. Cliquer beaucoup de fois peut ouvrir plusieurs fenêtres.

■ Les fichiers et les dossiers

Quand tu crées un dessin, un texte ou une photo, ton travail peut être gardé dans l'ordinateur. Ce travail gardé s'appelle un fichier. Un fichier peut être un dessin de ton chat, une histoire, une photo de la sortie ou un enregistrement de lecture. Pour retrouver facilement tes fichiers, tu les ranges dans des dossiers. Un dossier ressemble à une chemise de rangement. Dans ton cartable, tu peux avoir une pochette pour les maths et une autre pour la lecture. Dans l'ordinateur, c'est pareil. Tu peux avoir un dossier nommé « École ». À l'intérieur, tu peux ranger un dossier « Poésies » et un dossier « Dessins ». Donne un nom clair à ton fichier. « Poeme_Lina » est plus facile à retrouver que « truc ». Si tu travailles sur un même texte plusieurs jours, choisis toujours le même dossier. Demande à l'adulte où tu dois enregistrer ton travail. Ne déplace pas et ne supprime pas les fichiers des autres. Si tu fais une erreur, ne panique pas. Appelle l'adulte avant de cliquer sur Supprimer.

■ Attention piège !

Le bouton avec une croix peut fermer une fenêtre. S'il y a un travail non enregistré, il peut disparaître. Enregistre d'abord ton texte ou ton dessin quand la consigne le demande. Puis ferme calmement.

■ Donner des consignes précises

Un ordinateur suit des consignes dans l'ordre. Pour le faire agir, il faut donner des consignes simples et précises. C'est aussi utile quand tu expliques un jeu à un camarade. Imagine que Nino doit dessiner un carré sur l'écran. Tu peux lui dire : avance de trois cases, tourne à droite, avance de trois cases, tourne à droite. Il recommence jusqu'à fermer le carré. Si tu dis seulement « dessine un carré », Nino ne sait pas toujours par où commencer. Une suite de consignes dans l'ordre s'appelle un algorithme. Tu fais déjà des algorithmes dans la vie courante. Pour préparer ton cartable, tu peux suivre cet ordre : regarde l'emploi du temps, prends le cahier demandé, prends la trousse, vérifie ton sac. L'ordre compte. Si tu mets ton goûter avant de refermer la boîte,

cela peut être moins pratique. Dans un programme, une erreur dans une consigne peut donner un résultat inattendu. Relis chaque étape. Teste ensuite. Si le résultat n'est pas bon, change une consigne et essaie encore.

Pour créer une bonne suite de consignes

- Choisis un but clair. Par exemple : faire avancer un personnage jusqu'au trésor.
- Découpe le travail en petites actions.
- Utilise des mots précis : avance, tourne, ouvre, écris, enregistre.
- Place les actions dans le bon ordre.
- Teste les consignes une par une si c'est possible.
- Cherche calmement l'étape qui ne marche pas.
- Corrige l'étape, puis recommence le test.

Être prudent et respectueux sur Internet

Internet permet de chercher des informations, de regarder des images ou d'envoyer des messages. Il faut toujours l'utiliser avec les règles données par l'adulte. Sur Internet, une personne peut dire quelque chose de faux. Vérifie avec ton enseignant, tes parents ou un livre. Ne donne pas ton nom complet, ton adresse, ton numéro de téléphone, ton école ou une photo de toi sans l'accord d'un adulte. Un mot de passe est secret. Ne le dis pas à un camarade. Si un message te rend triste, te fait peur ou te semble bizarre, ne réponds pas. Montre-le tout de suite à un adulte de confiance. Reste poli quand tu écris. Derrière un écran, il y a de vraies personnes. Ne copie pas le travail d'un autre en disant que c'est le tien. Quand tu utilises une image ou un texte trouvé en ligne, demande ce que tu as le droit de faire. Nino dit : sur Internet, tu ne restes jamais seul face à un problème.

La règle de Nino pour le numérique

Si une information est personnelle, garde-la pour toi et les adultes qui t'accompagnent. Si tu hésites avant un clic, un message ou un partage, arrête-toi et demande de l'aide.

Exemples résolus

Ranger un dessin

Énoncé. Tu as dessiné un renard pour l'école. Tu veux pouvoir le retrouver demain.

1. Ouvre le dossier demandé par l'adulte, par exemple « École ».
2. Cherche le dossier « Dessins » ou crée-le si l'adulte le demande.
3. Choisis Enregistrer.
4. Écris un nom clair, par exemple « Renard_Nino ».
5. Vérifie le dossier choisi avant de valider.

Résultat : Le dessin est enregistré dans le dossier « Dessins » avec un nom facile à retrouver.

Faire avancer un personnage

Énoncé. Un personnage doit aller tout droit jusqu'à une étoile placée trois cases plus loin.

1. Regarde la position du personnage et celle de l'étoile.
2. Compte les trois cases à parcourir.
3. Choisis la consigne « avance de 3 cases ».
4. Lance le programme.
5. Vérifie que le personnage arrive sur l'étoile.

Résultat : La consigne « avance de 3 cases » permet au personnage d'atteindre l'étoile.

Réagir à un message étrange

Énoncé. Un inconnu t'écrit et te demande le nom de ton école.

1. Ne réponds pas au message.
2. Ne donne pas le nom de ton école.
3. Montre le message à un adulte de confiance.
4. Suis la décision de l'adulte.

Résultat : Tu protèges tes informations personnelles et tu demandes de l'aide.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : le nom du fichier

Donne un nom qui raconte ce qu'il y a dedans. « Histoire_pirate » est plus utile que « document ».



Le tuyau de Nino : une consigne à la fois

Pour chercher une erreur, relis les consignes dans l'ordre. Vérifie d'abord la première, puis la suivante.



Le tuyau de Nino : le doute utile

Un message étrange, un bouton inconnu ou une demande personnelle ? Tu t'arrêtes et tu appelles un adulte.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Cliquer plusieurs fois très vite sur le même bouton.	L'ordinateur peut ouvrir plusieurs fois la même fenêtre ou lancer plusieurs actions.	Clique une fois, puis attends un court moment.
Enregistrer un travail avec le nom « dessin » ou « nouveau ».	Tu peux avoir du mal à retrouver le bon fichier parmi les autres.	Choisis un nom précis, par exemple « Dessin_chateau ».
Donner son mot de passe à un camarade.	Le mot de passe protège ton espace et ton travail.	Garde ton mot de passe secret et demande de l'aide si tu l'as oublié.

Mes exercices

1 Les bons outils ★★★

Relie chaque appareil à son usage.

1. Clavier → écrire des lettres
2. Écran → montrer une image
3. Imprimante → sortir une feuille

2 Ce qui entre et ce qui sort ★★★

Écris « entrée » ou « sortie » pour chaque appareil.

1. Le clavier : ...
2. Le casque : ...
3. L'appareil photo : ...
4. L'écran : ...

3 Les gestes utiles ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Je peux manger juste au-dessus du clavier.
2. Je lis un bouton avant de cliquer.
3. Je peux tirer sur un fil pour déplacer l'ordinateur.

4 Un rangement malin ★★★

Choisis le meilleur nom pour chaque fichier.

1. Tu as écrit une histoire sur un dragon. Choisis : « truc », « Histoire_dragon », « nouveau ».
2. Tu as dessiné ta famille. Choisis : « Dessin_famille », « rien », « fichier ».
3. Tu veux ranger un poème de l'école. Choisis : dossier « Poésies », dossier « Photos », dossier « Jeux ».

5 Les étapes du cartable ★★★

Remets les consignes dans le bon ordre en écrivant 1, 2 et 3.

1. Prendre le cahier demandé ; regarder l'emploi du temps ; fermer le sac.
2. Lancer le programme ; choisir une consigne ; vérifier le résultat.

6 Le chemin du robot ★★★

Dans le cadre, dessine un quadrillage de 4 cases sur 4. Place un robot en bas à gauche et une étoile en haut à droite. Trace le chemin donné.

1. Trace : avance de 3 cases, tourne à gauche, avance de 3 cases.

7 Le bon réflexe ★★★

Écris la bonne réaction et explique ton choix.

Un inconnu te demande ton adresse dans un message.

Tu ne comprends pas un bouton qui apparaît sur l'écran.

8 Les consignes de Nino ★★★

Écris trois consignes précises pour faire ranger trois livres dans un sac.

Nino doit ranger trois livres posés sur une table.

Évaluation

Lis chaque question. Réponds avec soin.

Barème : 20 points

1. Écris le nom de l'appareil qui sert à écrire des lettres. / 3
2. Écris « entrée » ou « sortie » : l'écran. / 3
3. Explique pourquoi il est utile de donner un nom clair à un fichier. / 3
4. Remets dans l'ordre : vérifier le résultat ; choisir une consigne ; lancer le programme. / 4
5. Un inconnu te demande ton nom complet sur Internet. Que fais-tu ? / 4
6. Cite deux gestes pour prendre soin de l'ordinateur. / 3

Quiz de révision

1. Quel appareil sert surtout à écrire des mots ?

- A) Le clavier B) L'écran C) Le casque D) L'imprimante

2. Quel appareil montre une photo ?

- A) La souris B) L'écran C) Le microphone D) Le clavier

3. Un fichier peut être...

- A) un dessin enregistré B) une chaise C) un cartable D) une gomme

4. Où ranges-tu des fichiers dans l'ordinateur ?

- A) Dans un dossier B) Dans une trousse C) Dans une règle D) Dans un cahier

5. Que fais-tu avant de cliquer sur un bouton inconnu ?

- A) Je clique très vite B) Je lis et je demande de l'aide si besoin C) Je tape sur le clavier
D) Je débranche l'ordinateur

6. Quelle information dois-tu garder privée ?

- A) Le titre de ton livre préféré B) La couleur de ton sac C) Ton adresse D) Le nom d'un fruit

7. Quel ordre est correct pour utiliser une consigne ?

- A) Vérifier, lancer, choisir B) Choisir, lancer, vérifier C) Lancer, vérifier, choisir
D) Fermer, choisir, lancer

8. Que signifie « enregistrer » un travail ?

- A) Le jeter B) Le garder dans l'ordinateur C) Le découper D) Le cacher sous la table

9. Si un message te fait peur, que fais-tu ?

- A) Je réponds tout de suite B) Je le partage avec tous mes camarades
C) Je le montre à un adulte de confiance D) Je donne mon mot de passe

Guide pour les parents

Accompagnez l'enfant près de l'écran avec des mots simples. Laissez-le faire les gestes lui-même.

- Demandez-lui de nommer l'écran, le clavier, la souris et l'imprimante autour de lui.
- Faites-lui ranger un dessin dans un dossier avec un nom clair.

- Inventez ensemble des consignes pour préparer un goûter ou ranger un sac. Vérifiez si leur ordre est logique.
- Rappelez calmement qu'une information personnelle ne se partage pas sans l'accord d'un adulte.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Un ordinateur est-il la même chose qu'Internet ?

R. Non. L'ordinateur est un appareil. Internet est un réseau qui permet d'accéder à des informations et à des services.

Q. Pourquoi faut-il enregistrer un fichier ?

R. Enregistrer permet de garder ton travail pour le retrouver plus tard.

Q. Puis-je cliquer sur tous les boutons ?

R. Non. Lis d'abord ce qui est écrit. Si tu ne comprends pas un bouton, demande de l'aide.

Q. Que dois-je faire si je vois quelque chose qui me gêne ?

R. Arrête-toi, ne réponds pas et montre l'écran à un adulte de confiance.

Corrigé

Exercice 1 : Les bons outils

1. Clavier → écrire des lettres : *Les touches du clavier servent à écrire.*
2. Écran → montrer une image : *L'écran affiche ce que fait l'ordinateur.*
3. Imprimante → sortir une feuille : *L'imprimante imprime sur du papier.*

Exercice 2 : Ce qui entre et ce qui sort

1. entrée : *Le clavier envoie des lettres à l'ordinateur.*
2. sortie : *Le casque fait entendre un son.*
3. entrée : *L'appareil photo envoie une image à l'ordinateur.*
4. sortie : *L'écran montre un résultat.*

Exercice 3 : Les gestes utiles

1. Faux : *La nourriture peut abîmer le matériel.*
2. Vrai : *Cela évite les erreurs.*
3. Faux : *Les fils doivent être manipulés avec soin.*

Exercice 4 : Un rangement malin

1. Histoire_dragon : *Ce nom explique clairement ce que contient le fichier.*
2. Dessin_famille : *Tu retrouveras plus facilement ton dessin.*
3. dossier « Poésies » : *Le dossier doit correspondre au travail.*

Exercice 5 : Les étapes du cartable

1. 1. regarder l'emploi du temps ; 2. prendre le cahier demandé ; 3. fermer le sac. : *Il faut savoir ce qui est demandé avant de prendre le cahier.*
2. 1. choisir une consigne ; 2. lancer le programme ; 3. vérifier le résultat. : *La consigne doit être choisie avant le lancement.*

Exercice 6 : Le chemin du robot

1. Le trajet part du bas à gauche, va de 3 cases vers la droite, puis de 3 cases vers le haut jusqu'à l'étoile. : *Le robot atteint l'étoile en suivant les deux consignes dans l'ordre.*

Exercice 7 : Le bon réflexe

1. Je ne réponds pas et je montre le message à un adulte. Je fais cela car mon adresse est une information personnelle. : *Les informations personnelles ne doivent pas être partagées sans l'accord d'un adulte.*
2. Je ne clique pas et je demande de l'aide à un adulte. Je fais cela car je ne sais pas ce que ce bouton va faire. : *Demander de l'aide évite les clics risqués.*

Exercice 8 : Les consignes de Nino

1. Réponse possible : 1. Prends le premier livre. 2. Pose-le dans le sac. 3. Recommence pour les deux autres livres. Les consignes sont précises et dans l'ordre. : *Plusieurs réponses sont possibles si les étapes sont claires et ordonnées.*

Évaluation : corrigé

1. Le clavier. / 3
2. Sortie. / 3
3. Un nom clair permet de retrouver facilement le fichier. / 3
4. 1. choisir une consigne ; 2. lancer le programme ; 3. vérifier le résultat. / 4
5. Je ne réponds pas et je montre le message à un adulte de confiance. / 4
6. Réponse possible : je garde les mains propres et sèches ; je ne tire pas sur les fils. / 3

Quiz : réponses

1. A) Le clavier : *Le clavier possède des touches pour écrire.*
2. B) L'écran : *L'écran affiche les images et les textes.*
3. A) un dessin enregistré : *Un fichier peut contenir un dessin, un texte ou une photo.*
4. A) Dans un dossier : *Un dossier sert à ranger des fichiers.*
5. B) Je lis et je demande de l'aide si besoin : *Il faut comprendre un bouton avant de l'utiliser.*
6. C) Ton adresse : *Ton adresse est une information personnelle.*

7. **B) Choisir, lancer, vérifier** : *Tu choisis la consigne, tu lances le programme, puis tu regardes le résultat.*
8. **B) Le garder dans l'ordinateur** : *Enregistrer permet de garder un travail pour le retrouver.*
9. **C) Je le montre à un adulte de confiance** : *Un adulte peut t'aider à réagir.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches de Questionner le monde CE2** · [/questionner-le-monde-ce2/](https://lecons-ce2.fr/questionner-le-monde-ce2/)
- › **Les trois états de la matière en CE2** · [/questionner-le-monde-ce2/la-matiere-ce2/les-trois-etats-de-la-matiere/](https://lecons-ce2.fr/questionner-le-monde-ce2/la-matiere-ce2/les-trois-etats-de-la-matiere/)
- › **L'alimentation équilibrée en CE2** · [/questionner-le-monde-ce2/le-vivant-ce2/l-alimentation-equilibree/](https://lecons-ce2.fr/questionner-le-monde-ce2/le-vivant-ce2/l-alimentation-equilibree/)