

Le vocabulaire de l'ordinateur et de ses périphériques en CE2 : leçon, exercices et évaluation



CE2

Difficulté ★★★



30 min

Objectif : Le vocabulaire de l'ordinateur et de ses périphériques

Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire un environnement numérique



Nino te résume l'essentiel

- Nino t'aide à reconnaître les principales parties d'un ordinateur.

- ▶ L'écran montre, le clavier écrit et la souris permet de choisir.
- ▶ Une imprimante est un périphérique : elle se relie à l'ordinateur.

La leçon

I Un ordinateur, à quoi sert-il ?

Un ordinateur est un objet technique. Il aide les personnes à faire des tâches. Tu peux écrire une histoire. Tu peux dessiner. Tu peux chercher une information avec un adulte. Tu peux aussi écouter un enregistrement ou regarder une photo. À l'école, la classe peut utiliser un ordinateur pour taper un texte. À la maison, ta famille peut écrire une lettre ou ranger des photos. Un ordinateur n'est pas une personne. Il suit les ordres qu'on lui donne. Pour lui donner un ordre, tu utilises souvent le clavier ou la souris. Nino explore l'ordinateur avec toi. Il veut que tu connaisses le nom de chaque objet.

I Le mot important : périphérique

Un périphérique est un objet relié à l'ordinateur. Il sert à entrer une information ou à recevoir une information. Le clavier, la souris et l'imprimante sont des périphériques. L'écran est aussi souvent considéré comme un périphérique.

I Les éléments à connaître

Nom	À quoi sert-il ?	Exemple
L'unité centrale	Elle fait fonctionner l'ordinateur et traite les informations.	Elle peut être une grande boîte posée sous la table.
L'écran	Il montre les mots, les images et les jeux.	Tu lis ton texte sur l'écran.
Le clavier	Il permet d'écrire des lettres, des chiffres et des signes.	Tu écris ton prénom avec les touches.
La souris	Elle permet de déplacer un petit signe sur l'écran et de choisir.	Tu cliques sur une image avec un bouton.

L'imprimante	Elle imprime sur une feuille de papier.	Tu imprimes un dessin pour l'offrir.
--------------	---	--------------------------------------

I L'unité centrale : la boîte qui travaille

L'unité centrale est une partie très importante de l'ordinateur. Elle reçoit les informations du clavier et de la souris. Elle envoie ensuite des informations à l'écran. Sur un ordinateur fixe, elle ressemble souvent à une boîte. Elle peut être placée près de l'écran ou sous le bureau. Elle possède parfois un bouton pour allumer l'ordinateur. Ne confonds pas l'unité centrale avec l'écran. L'écran montre le résultat. L'unité centrale travaille sans montrer les images elle-même. Sur certains ordinateurs portables, les éléments qui font fonctionner l'ordinateur sont cachés sous le clavier. Dans ce cas, tu ne vois pas une grande boîte séparée.

I Regarde l'écran avec attention

- L'écran affiche ce que fait l'ordinateur.
- Tu peux y voir des lettres, des photos, des dessins ou des vidéos.
- Le petit signe qui bouge sur l'écran s'appelle le pointeur.
- Quand tu déplaces la souris, le pointeur se déplace souvent lui aussi.

- Ne touche pas l'écran avec un stylo ou avec des mains sales.

Exemple : écrire une phrase

Tu veux écrire : « J'aime les pommes. » Tu appuies sur les touches du clavier. Les lettres apparaissent sur l'écran. L'unité centrale aide l'ordinateur à faire ce travail. Si tu veux une feuille, tu peux envoyer le texte à l'imprimante.

Le clavier : tes doigts écrivent

Le clavier est rempli de touches. Chaque touche permet d'écrire un signe. Tu y trouves les lettres de l'alphabet. Tu y trouves aussi des chiffres. Certaines touches ont un rôle spécial. La grande touche du bas permet de faire un espace entre deux mots. La touche Entrée permet souvent d'aller à la ligne. Une autre touche peut effacer une lettre. Utilise tes doigts doucement. Tu n'as pas besoin de frapper fort. Si tu écris ton prénom, regarde les lettres sur les touches. Puis regarde l'écran pour vérifier. Si une lettre est fausse, efface-la calmement et recommence.

La souris : déplacer et choisir

La souris est un petit objet que tu poses près du clavier. Tu la fais glisser sur le tapis ou sur la table. Sur l'écran, le pointeur bouge. Quand le pointeur est sur un bouton ou une image, tu peux cliquer. Cliquer signifie appuyer une fois sur un bouton de la souris. Parfois, l'adulte te demande de double-cliquer. Cela veut dire cliquer deux fois très vite au même endroit. Tu peux aussi faire glisser un objet. Pour cela, tu maintiens le bouton appuyé pendant que tu bouges la souris. Fais toujours des gestes doux. Une souris n'est pas un jouet à secouer.

Attention piège !

La souris ne montre pas les images. C'est l'écran qui les montre. La souris sert à déplacer le pointeur et à choisir. Pour bien répondre, demande-toi : « Est-ce que cet objet affiche ou est-ce qu'il permet de commander ? »

Entrer ou recevoir une information

- Avec le clavier, tu entres des lettres dans l'ordinateur.
- Avec la souris, tu donnes un ordre à l'ordinateur.
- Avec l'écran, tu reçois des images et des mots.

- Avec l'imprimante, tu reçois une feuille imprimée.
- Un même travail peut utiliser plusieurs objets.

I L'imprimante : des documents sur papier

L'imprimante permet d'avoir un document sur une feuille. Elle peut imprimer un texte, une photo, une carte ou un dessin. Avant d'imprimer, regarde bien ton travail sur l'écran. Vérifie ton prénom. Vérifie le titre. Demande ensuite l'aide de l'adulte si c'est nécessaire. L'imprimante a besoin de papier et d'encre. Elle ne doit pas être ouverte ou déplacée sans autorisation. Quand la feuille sort, attends qu'elle soit complètement sortie. Une imprimante est reliée à l'ordinateur. C'est donc un périphérique. Dans une classe, plusieurs élèves peuvent utiliser la même imprimante.

I Le tuyau de Nino

Pour retenir les noms, pense à une équipe. Le clavier écrit. La souris choisit. L'écran montre. L'imprimante sort sur papier. L'unité centrale fait travailler l'ordinateur.

I Bien parler de l'ordinateur

Utilise les mots précis quand tu expliques ce que tu fais. Au lieu de dire « la télé de l'ordinateur », dis « l'écran ». Au lieu de dire « le truc pour écrire », dis « le clavier ». Tu peux former des phrases complètes. Par exemple : « Je tape mon titre avec le clavier. » Tu peux dire : « Je regarde mon dessin sur l'écran. » Tu peux aussi dire : « J'utilise la souris pour cliquer sur le dossier. » Ces mots aident les autres à comprendre ce que tu fais. Ils servent aussi à demander de l'aide. Si tu ne sais pas le nom d'un objet, observe sa forme et son rôle. Puis demande calmement : « Comment s'appelle cet objet ? »

I Les bons gestes de Nino

- Lave et sèche tes mains avant d'utiliser le matériel.
- Pose ton goûter loin de l'ordinateur.
- Tiens les câbles sans tirer dessus.
- Utilise le clavier et la souris avec douceur.
- Demande à un adulte avant d'allumer, d'éteindre ou d'imprimer.
- Range ton espace quand tu as terminé.

I Exemples résolus

Retrouver l'objet pour écrire

Énoncé. Lina veut écrire le titre de son histoire : « Le chat perdu ». Quel objet utilise-t-elle ?

1. Étape 1 : Lina veut écrire des lettres.
2. Étape 2 : L'objet qui possède des touches avec des lettres est le clavier.
3. Étape 3 : Lina appuie sur les touches avec ses doigts.

Résultat : Lina utilise le clavier.

Choisir l'objet pour avoir une feuille

Énoncé. Adam a terminé son dessin sur l'ordinateur. Il veut le donner sur une feuille à sa grand-mère. Quel objet utilise-t-il ?

1. Étape 1 : Adam veut obtenir son dessin sur du papier.
2. Étape 2 : L'objet qui fait sortir une feuille est l'imprimante.
3. Étape 3 : Il vérifie d'abord son dessin sur l'écran.

Résultat : Adam utilise l'imprimante.

Ne pas confondre écran et souris

Énoncé. Le pointeur doit aller sur l'image d'un ballon. Quel objet dois-tu bouger ?

1. Étape 1 : Le pointeur est le petit signe visible sur l'écran.
2. Étape 2 : Pour le déplacer, tu fais glisser la souris.
3. Étape 3 : L'écran montre le pointeur, mais il ne le déplace pas.

Résultat : Tu dois bouger la souris.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : les mains et les yeux

Tes mains utilisent le clavier et la souris. Tes yeux regardent l'écran. Cela t'aide à retenir leur rôle.



Le tuyau de Nino : la feuille qui sort

Si une feuille doit sortir, pense tout de suite à l'imprimante.



Le tuyau de Nino : la boîte qui travaille

Sur un ordinateur fixe, cherche la boîte près du bureau. C'est souvent l'unité centrale.

Mes exercices

1 Les bons noms ★★

Écris le nom de chaque objet.

1. L'objet qui montre les mots et les images : _____
2. L'objet avec des touches pour écrire : _____
3. L'objet qui imprime une feuille : _____

2 Vrai ou faux ? ★★

Écris vrai ou faux.

1. Le clavier sert à écrire des lettres.
2. La souris imprime les dessins.
3. L'écran montre des images.

3 Qui fait quoi ? ★★

Relie chaque objet à son rôle.

1. Clavier →
2. Souris →
3. Imprimante →
4. Écran →