



Utiliser un environnement numérique en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

30 min

Objectif : Utiliser un environnement numérique

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Commencer à s'approprier un environnement numérique



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Avec la souris et le clavier, tu peux donner des ordres à l'ordinateur.
- ▶ Une icône est une petite image qui permet d'ouvrir un programme.
- ▶ Nino te conseille de lire chaque consigne avant de cliquer.

La leçon

Explorer l'ordinateur avec Nino

Un ordinateur est un objet technique. Il t'aide à écrire, dessiner, chercher une image autorisée ou ranger un travail. Pour l'utiliser, tu te sers de plusieurs outils. L'écran montre les informations. La souris permet de déplacer une petite flèche sur l'écran. Cette flèche s'appelle le pointeur. Le clavier permet d'écrire des lettres, des mots et des nombres. Tu peux aussi utiliser une tablette. Elle a un écran que tu touches avec ton doigt. Dans tous les cas, tu suis une consigne et tu avances calmement. Nino explore avec toi. Il ne clique pas partout au hasard. Il regarde d'abord ce qui est écrit sur l'écran. Puis il choisit l'action utile. Utiliser un environnement numérique, c'est savoir se repérer dans un appareil et utiliser un programme simple pour réaliser une tâche. Par exemple, tu peux écrire ton prénom dans un document, dessiner une maison ou enregistrer un petit texte.

Des mots utiles

Un écran montre ce que fait l'ordinateur. Une icône est une petite image sur laquelle tu peux cliquer. Elle ouvre souvent un programme ou un dossier. Un logiciel est un programme qui aide à faire une tâche. Un logiciel de dessin sert à dessiner. Un logiciel de texte sert à écrire. Un dossier est comme une pochette. Il range des fichiers. Un fichier peut être un dessin, un texte ou une photo.

Bien tenir et utiliser la souris

- Pose la souris sur la table. Garde ta main détendue dessus.
- Fais glisser la souris doucement. Le pointeur se déplace sur l'écran.
- Place le pointeur sur une icône ou un bouton avant de cliquer.
- Clique une fois avec le bouton gauche pour choisir un élément.
- Clique deux fois rapidement seulement si la consigne demande d'ouvrir un fichier ou un programme.
- Pour déplacer une image, maintiens le bouton appuyé, fais glisser la souris, puis relâche le bouton. Ce geste s'appelle glisser-déposer.
- Si le pointeur disparaît, ne t'inquiète pas. Bouge doucement la souris et cherche la petite flèche sur l'écran.

Les actions les plus fréquentes

Ce que tu veux faire	L'action à choisir	Exemple
----------------------	--------------------	---------

Ouvrir un logiciel	Clique sur son icône.	Clique sur l'icône du logiciel de dessin.
Écrire ton prénom	Clique dans la zone blanche puis tape les lettres.	Tape LINA avec le clavier.
Passer à la ligne	Appuie sur la touche Entrée.	Écris ton prénom puis appuie sur Entrée.
Effacer une lettre	Appuie sur la touche Retour arrière.	Dans MAA, efface un A.
Garder ton travail	Choisis Enregistrer puis donne un nom au fichier.	Écris dessin-maison.
Fermer un programme	Ferme seulement quand ton travail est enregistré.	Enregistre ton texte avant de quitter.

Écrire avec le clavier

Le clavier ressemble à un grand jeu de lettres. Chaque touche sert à écrire un signe. Cherche d'abord les lettres de ton prénom. Appuie une fois sur chaque touche. Les lettres apparaissent à l'endroit où se trouve le trait qui clignote. Ce trait s'appelle le curseur. Avant d'écrire, clique dans la zone où tu veux placer le curseur. Pour laisser un espace entre deux mots, appuie sur la longue touche Espace. Pour écrire une majuscule, utilise la touche Majuscule si ton enseignant te le demande. Pour aller à la ligne, appuie sur Entrée. Pour corriger une erreur, utilise la touche Retour arrière. Elle efface le caractère placé juste avant le curseur. Par exemple, tu as écrit « chattt ». Place le curseur après le dernier t et appuie deux fois sur Retour arrière. Tu obtiens « chat ». Relis toujours ton texte. Tu peux vérifier la première lettre de chaque mot, les espaces et les mots demandés dans la consigne.

Le tuyau de Nino

Avant de commencer, regarde les trois choses importantes : le nom du logiciel, la tâche à faire et le nom du fichier à enregistrer. Nino se dit : « J'ouvre, je fais, je garde. » Cette petite phrase l'aide à ne pas oublier d'enregistrer son travail.

Réaliser une tâche pas à pas

Quand une consigne contient plusieurs actions, fais-les dans l'ordre. Imagine que tu dois réaliser un dessin de goûter. D'abord, ouvre le logiciel de dessin. Ensuite, choisis un outil, par exemple le crayon. Puis choisis une couleur. Dessine une pomme, un verre et une tartine. Ajoute ton prénom si la consigne le demande. Enfin, enregistre ton dessin dans le dossier indiqué. Ne cherche pas à aller trop vite. Après chaque action, regarde si l'écran montre ce que tu voulais faire. Si tu as choisi le mauvais outil, tu peux souvent choisir un autre outil. Si tu as fait un trait qui ne convient pas, utilise la gomme ou annule la dernière action si le bouton est indiqué. Demande de l'aide à un adulte si un message étrange apparaît, si un mot de passe est demandé ou si tu ne comprends pas une fenêtre. Tu n'as pas besoin de tout connaître. Tu peux apprendre en essayant une action à la fois.

Ranger et protéger son travail

- Choisis un nom clair pour ton fichier. Écris par exemple texte-loup ou dessin-jardin.
- Évite les noms vagues comme nouveau ou travail. Ils ne disent pas ce que contient le fichier.
- Enregistre dans le dossier indiqué par l'adulte. Tu retrouveras plus facilement ton travail.
- Enregistre après une partie importante de ton travail. Une coupure ou une erreur peut arriver.
- Ne change pas les réglages de l'ordinateur sans autorisation.
- Ne télécharge pas de jeu, de photo ou de programme sans l'accord d'un adulte.
- Ne donne jamais ton prénom complet, ton adresse ou un mot de passe sur un site sans l'accord d'un adulte.

■ Attention piège !

Ne ferme pas une fenêtre trop vite. Si ton travail n'est pas enregistré, il peut disparaître. Quand l'ordinateur demande si tu veux enregistrer, lis la question. Si tu veux garder ton texte ou ton dessin, choisis l'action qui permet de l'enregistrer.

■ Prendre soin du matériel

Un ordinateur, une tablette et un clavier sont fragiles. Utilise-les avec des mains propres et sèches. Ne mange pas au-dessus du clavier. Pose doucement le casque sur la table. Ne tire pas sur les fils. Garde ton espace de travail rangé pour que la souris puisse glisser facilement. Assieds-toi correctement face à l'écran. Tes yeux ne doivent pas être collés à l'écran. Si l'écran est trop lumineux ou si le son est trop fort, préviens un adulte. Quand tu as terminé, ferme le logiciel seulement si tu as enregistré ton travail. Range la souris à sa place et laisse le poste propre pour le prochain élève. Nino est fier quand son équipe respecte le matériel. Ainsi, tout le monde peut explorer, créer et apprendre avec le numérique.

■ Exemples résolus

Écrire une phrase dans un logiciel de texte

Énoncé. Tu dois écrire : « Mon chat joue. »

1. Ouvre le logiciel de texte indiqué.
2. Clique dans la grande zone blanche.
3. Tape Mon, puis appuie sur la touche Espace.
4. Tape chat, appuie sur Espace, puis tape joue.
5. Ajoute le point à la fin de la phrase.
6. Relis la phrase avant d'enregistrer.

Résultat : La phrase affichée est : « Mon chat joue. »

Enregistrer un dessin

Énoncé. Tu as dessiné un cerf-volant. Tu dois garder ton dessin.

1. Choisis la commande Enregistrer.
2. Regarde le dossier indiqué par l'adulte.
3. Clique dans la case du nom du fichier.
4. Écris dessin-cerf-volant.
5. Valide l'enregistrement.
6. Vérifie que le nom du dessin apparaît dans le dossier.

Résultat : Le dessin est enregistré sous le nom dessin-cerf-volant.

Corriger un mot

Énoncé. Tu as écrit « lapni » au lieu de « lapin ».

1. Place le curseur après la lettre i.
2. Appuie une fois sur Retour arrière pour effacer le i.
3. Tape la lettre i après la lettre p.
4. Tape la lettre n à la fin.
5. Relis le mot.

Résultat : Le mot corrigé est : « lapin ».

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : regarde avant de cliquer

Suis le pointeur avec tes yeux. Quand il est sur le bon bouton, clique une fois. Tu évites les clics au hasard.



Le tuyau de Nino : donne un bon nom

Imagine que ton fichier est une boîte. Écris sur la boîte ce qu'elle contient : dessin-plage ou histoire-lapin.



Le tuyau de Nino : garde ton travail

Après une grande étape, enregistre. Nino pense : « J'ai fini une partie, je garde ma partie. »

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Tu cliques plusieurs fois très vite sur tous les boutons.	L'ordinateur peut ouvrir plusieurs fenêtres ou faire une action non demandée.	Lis la consigne, place le pointeur au bon endroit et clique une seule fois.
Tu fermes le logiciel sans enregistrer.	Ton texte ou ton dessin peut disparaître.	Enregistre ton travail avant de fermer le logiciel.
Tu tapes les lettres sans cliquer dans la zone de texte.	Les lettres peuvent ne pas apparaître à l'endroit voulu.	Clique d'abord dans la zone blanche et vérifie que le curseur clignote.
Tu donnes un nom trop vague à ton fichier.	Tu peux avoir du mal à retrouver ton travail.	Choisis un nom qui dit ce que contient ton fichier, comme texte-renard.

Mes exercices

1 Les outils de l'ordinateur ★★★

Choisis le bon outil pour chaque action.

1. Déplacer le pointeur sur l'écran.
2. Écrire le mot « ballon ».
3. Voir le dessin que tu réalises.

2 Les bons gestes ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Je peux cliquer partout très vite pour trouver une commande.
2. Je peux enregistrer mon dessin pour le retrouver.
3. Une icône peut ouvrir un logiciel.

3 Les mots du numérique ★★★

Complète chaque phrase avec le bon mot : écran, fichier, dossier.

1. Je vois mon texte sur l'_____.
2. Mon dessin enregistré est un _____.
3. Je range mon texte dans un _____.

4 Garder un texte ★★★

Remets les actions dans le bon ordre en écrivant 1, 2, 3 et 4.

1. Donner un nom au fichier ; ouvrir le logiciel de texte ; enregistrer le fichier ; écrire la phrase.

5 Trouver un nom clair ★★★

Choisis le meilleur nom de fichier.

1. Tu as écrit une histoire sur un pirate. Quel nom choisis-tu ? a. nouveau b. truc c. histoire-pirate d. oui
2. Tu as dessiné ta famille. Quel nom choisis-tu ? a. dessin-famille b. fichier c. bon d. rien

6 Réparer une erreur ★★★

Indique la touche à utiliser pour corriger chaque mot.

1. Tu as écrit « chienn ». Tu dois effacer le dernier n. Quelle touche utilises-tu ?
2. Tu as écrit « monchat ». Tu dois séparer les deux mots. Quelle touche utilises-tu ?
3. Tu as terminé la première ligne de ton texte. Quelle touche utilises-tu pour aller à la ligne ?

7 Réagir calmement ★★★

Écris ce que tu dois faire dans chaque situation.

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

Tu veux télécharger un jeu sur l'ordinateur de l'école.

8 La mission de Nino ★★★

Réalise la mission, puis écris les actions que tu as faites.

Dans un logiciel de dessin, dessine une pomme et un ballon. Ajoute ton prénom. Enregistre ton travail avec un nom clair.

Évaluation

Lis chaque question. Réponds avec soin.

Barème : 20 points

1. Quel outil utilises-tu pour déplacer le pointeur sur l'écran ? / 3
2. Explique ce qu'est une icône. / 3
3. Cite la touche qui permet de laisser un espace entre deux mots. / 2
4. Tu as fini un texte sur ton animal préféré. Écris les deux actions importantes avant de fermer le logiciel. / 4
5. Choisis le meilleur nom pour un dessin de château : nouveau, dessin-chateau, oui. / 2
6. Un message inconnu apparaît. Que fais-tu ? / 3
7. Explique comment corriger la dernière lettre d'un mot mal écrit. / 3

Quiz de révision

1. À quoi sert la souris ?

- A) À déplacer le pointeur B) À imprimer une feuille C) À écouter de la musique
D) À ranger un cahier

2. Qu'est-ce qu'une icône ?

- A) Une longue phrase B) Une petite image sur l'écran C) Une touche du clavier D) Un câble

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

- A) Espace B) Retour arrière C) Entrée D) Majuscule

4. Tu as écrit une lettre en trop. Quelle touche peux-tu utiliser ?

- A) Retour arrière B) Espace C) Entrée D) Verrouillage

5. Quel nom convient le mieux à un dessin de vélo ?

- A) nouveau B) dessin-velo C) oui D) truc

6. Pourquoi faut-il enregistrer un travail ?

- A) Pour le faire disparaître B) Pour le retrouver plus tard C) Pour éteindre l'écran
D) Pour déplacer la souris

7. Que fais-tu devant un message que tu ne comprends pas ?

- A) Je clique sur tous les boutons B) Je débranche l'ordinateur C) Je demande de l'aide à un adulte
D) Je donne mon mot de passe

8. Dans quoi peux-tu ranger plusieurs fichiers ?

- A) Dans un dossier B) Dans une souris C) Dans une touche D) Dans un pointeur

9. Avant de fermer un logiciel, que vérifies-tu ?

- A) Que la souris est cachée B) Que le travail est enregistré C) Que l'écran est noir
D) Que le clavier est rangé

Guide pour les parents

Installez l'enfant devant un appareil allumé. Laissez-le faire les gestes lui-même, même s'il cherche un peu.

- Donnez une consigne courte, par exemple : « Ouvre le logiciel de dessin et écris ton prénom. »
- Demandez à l'enfant de dire ce qu'il voit avant de cliquer : icône, zone blanche, bouton ou dossier.
- Faites-lui enregistrer un petit dessin avec un nom clair, puis cherchez ensemble le fichier enregistré.
- Rappelez calmement qu'il faut demander l'accord d'un adulte avant de télécharger ou de donner une information personnelle.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Pourquoi le pointeur ne bouge-t-il pas comme je veux ?

R. Pose la souris à plat et bouge-la doucement. Vérifie aussi qu'il y a de la place sur la table.

Q. Quelle est la différence entre un dossier et un fichier ?

R. Le dossier range des fichiers, comme une pochette range des feuilles. Le fichier peut être un texte ou un dessin.

Q. Que dois-je faire si je ne comprends pas un message sur l'écran ?

R. Ne clique pas au hasard. Lis le message avec un adulte et demande de l'aide.

Q. Pourquoi faut-il enregistrer ?

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

Corrigé

Exercice 1 : Les outils de l'ordinateur

1. La souris. : *La souris sert à déplacer le pointeur.*
2. Le clavier. : *Le clavier sert à écrire des lettres.*
3. L'écran. : *L'écran montre les informations.*

Exercice 2 : Les bons gestes

1. Faux. : *Il faut lire la consigne et cliquer seulement sur l'action utile.*
2. Vrai. : *Enregistrer garde le travail.*
3. Vrai. : *Une icône est souvent une petite image qui ouvre un programme.*

Exercice 3 : Les mots du numérique

1. écran : *L'écran montre le texte.*
2. fichier : *Un dessin enregistré est un fichier.*
3. dossier : *Un dossier permet de ranger des fichiers.*

Exercice 4 : Garder un texte

1. 1. Ouvrir le logiciel de texte. 2. Écrire la phrase. 3. Donner un nom au fichier. 4. Enregistrer le fichier. : *Tu dois d'abord ouvrir le logiciel avant d'écrire.*

Exercice 5 : Trouver un nom clair

1. c. histoire-pirate : *Ce nom dit clairement ce que contient le fichier.*
2. a. dessin-famille : *Ce nom aide à retrouver le dessin.*

Exercice 6 : Réparer une erreur

1. La touche Retour arrière. : *Elle efface le caractère placé avant le curseur.*
2. La touche Espace. : *La touche Espace laisse un espace entre deux mots.*
3. La touche Entrée. : *La touche Entrée permet de passer à la ligne.*

Exercice 7 : Réagir calmement

1. Réponse attendue : « Je ne clique pas au hasard. Je demande de l'aide à un adulte. » : *Un message inconnu doit être lu avec un adulte.*
2. Réponse attendue : « Je demande l'accord d'un adulte avant de télécharger le jeu. » : *Un adulte doit donner son accord avant un téléchargement.*

Exercice 8 : La mission de Nino

1. Réponse attendue : le dessin contient une pomme, un ballon et le prénom de l'élève. Le fichier porte un nom clair, par exemple dessin-pomme-ballon. Les actions peuvent être expliquées ainsi : « J'ouvre le logiciel, je dessine, j'écris mon prénom et j'enregistre mon travail. » : *La mission demande d'utiliser le logiciel et de garder le travail.*

Évaluation : corrigé

1. La souris. / 3
2. Une icône est une petite image sur laquelle on peut cliquer pour ouvrir un programme ou un dossier. / 3
3. La touche Espace. / 2
4. Je donne un nom clair au fichier et je l'enregistre avant de fermer le logiciel. / 4
5. dessin-chateau / 2
6. Je ne clique pas au hasard et je demande de l'aide à un adulte. / 3
7. Je place le curseur après la lettre et j'appuie sur la touche Retour arrière pour l'effacer. / 3

Quiz : réponses

1. A) À déplacer le pointeur : *La souris permet de déplacer le pointeur sur l'écran.*
2. B) Une petite image sur l'écran : *Une icône est une petite image qui peut ouvrir un programme ou un dossier.*
3. C) Entrée : *La touche Entrée permet de passer à la ligne.*
4. A) Retour arrière : *La touche Retour arrière efface le caractère placé avant le curseur.*
5. B) dessin-velo : *dessin-velo indique clairement ce que contient le fichier.*
6. B) Pour le retrouver plus tard : *Enregistrer permet de garder un texte ou un dessin.*
7. C) Je demande de l'aide à un adulte : *Il faut demander de l'aide plutôt que cliquer au hasard.*

8. A) Dans un dossier : *Un dossier permet de ranger des fichiers.*
9. B) Que le travail est enregistré : *Il faut enregistrer son travail avant de fermer le logiciel.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches de Questionner le monde CE2** · </questionner-le-monde-ce2/>
- › **Objets mécaniques et électriques en CE2** · </questionner-le-monde-ce2/les-objets-techniques-ce2/objets-mecaniques-et-objets-electriques/>
- › **Les espèces d'animaux en CE2** · </questionner-le-monde-ce2/les-especes-danimaux/>