

# Cahier d'activités d'Informatique



Nom : .....

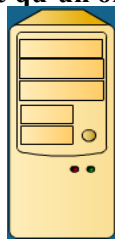
Prénom : .....

Classe : .....

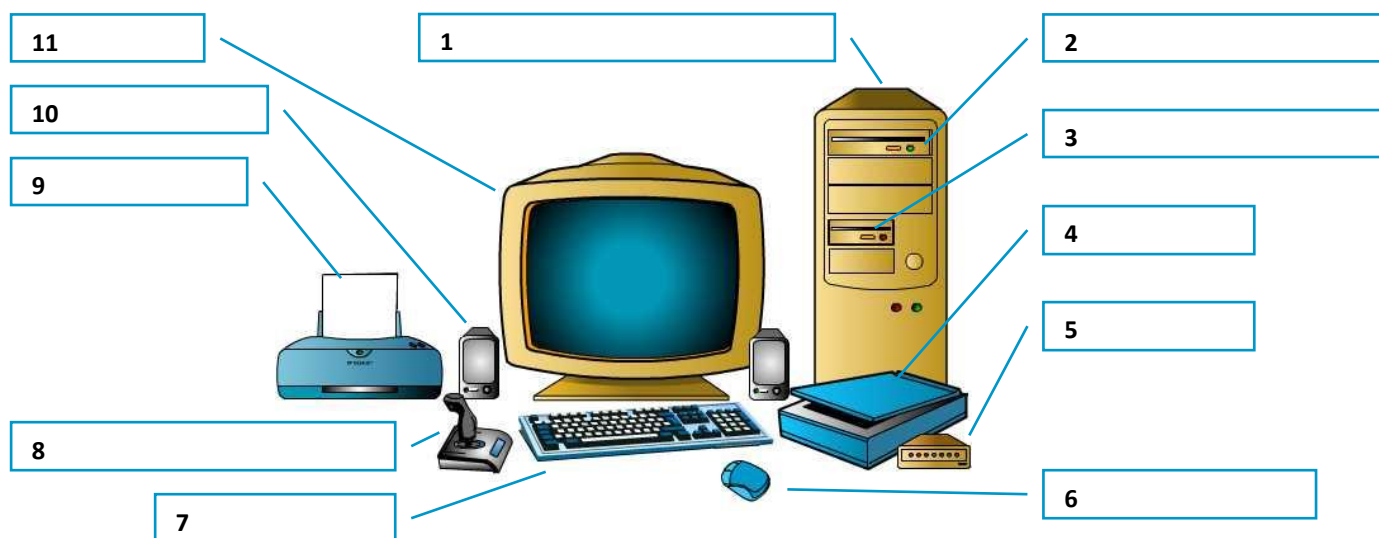
**Atelier 1****Je découvre mon ordinateur ?**7<sup>ème</sup>  
de base**Projet1 1 : J'identifie les composants externes de mon ordinateur ?**

- 1- Lancez l'animation flash « DecouvOrdi 2-1 » qui se trouve sur le bureau ?
- 2- Complétez les images suivantes :

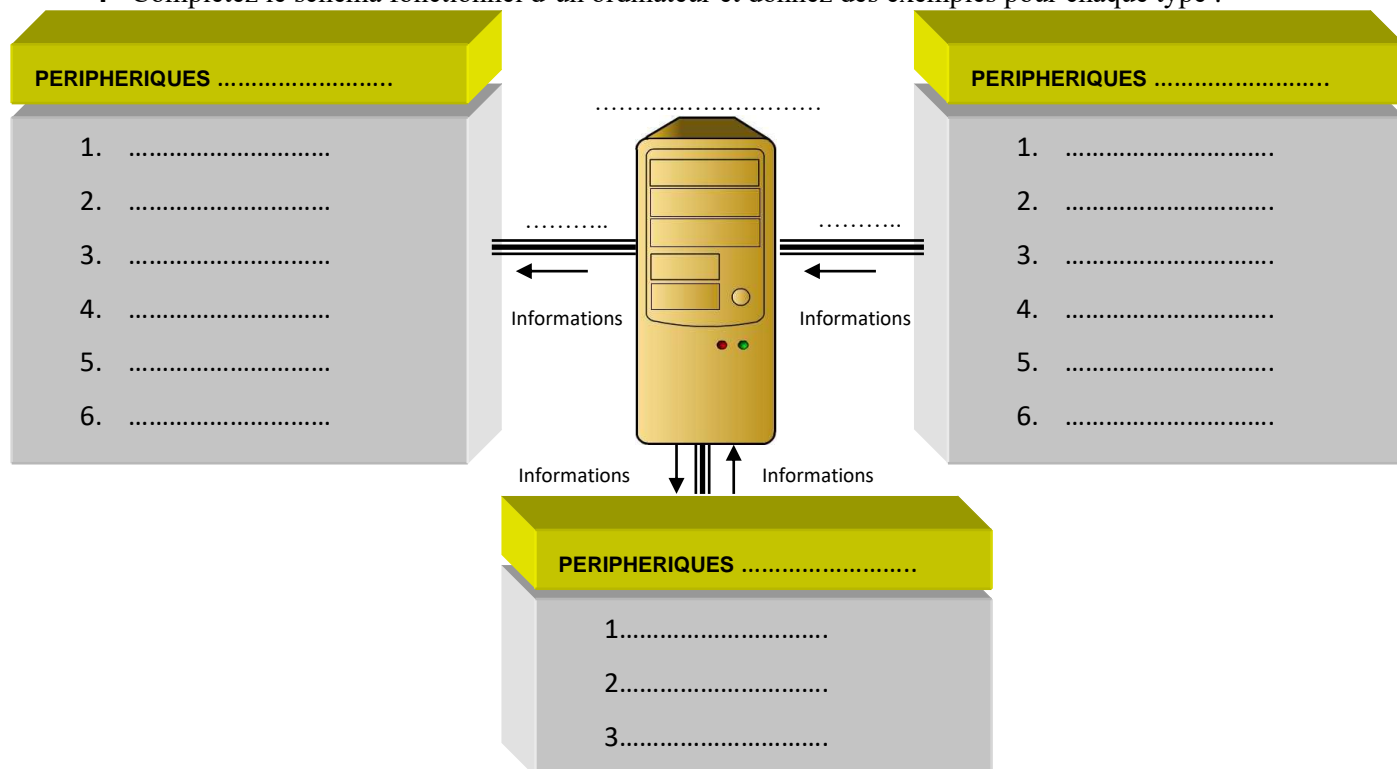
Je découvre qu'un ordinateur est composé de :



- 3- Inscrivez le nom de chaque composant puis tracez les câbles pour brancher votre ordinateur :



- 4- Complétez le schéma fonctionnel d'un ordinateur et donnez des exemples pour chaque type :



Je retiens ?

7<sup>ème</sup>  
de base

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Projet 2 : J'identifie les composants internes de l'unité centrale de mon ordinateur ?

1- Ouvre sur le bureau l'animation flash « l'intérieur de l'unité centrale » puis coupe et colle le nom du meilleur composant à partir de l'enveloppe.

2- Présente à tes collègues ton meilleur ordinateur construit pour les convaincre à l'acheter.

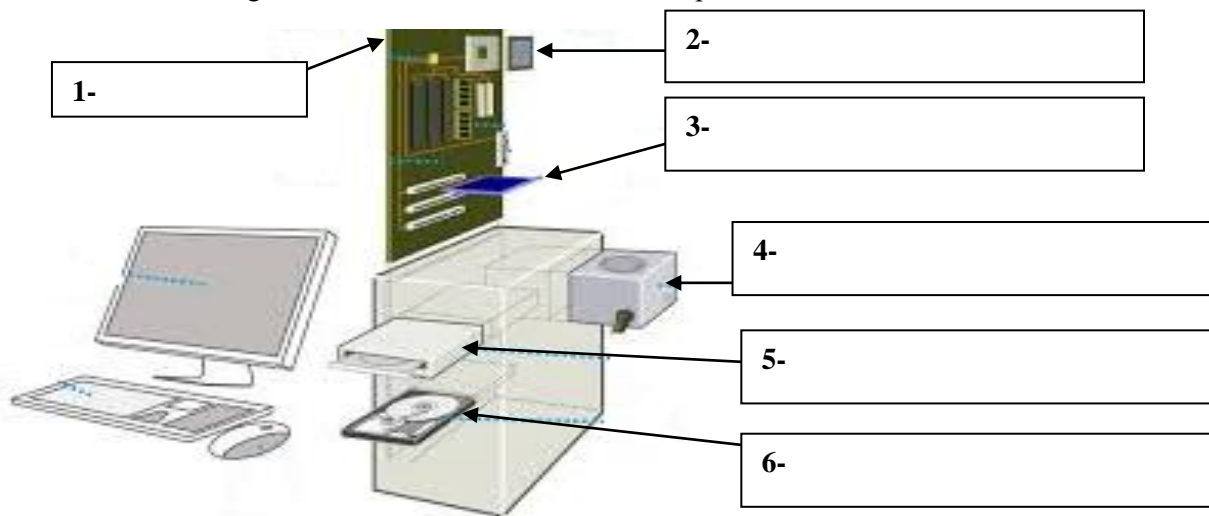


Figure 1 : A l'intérieur de l'unité centrale

3- Complétez la carte suivante qui schématise l'unité centrale :

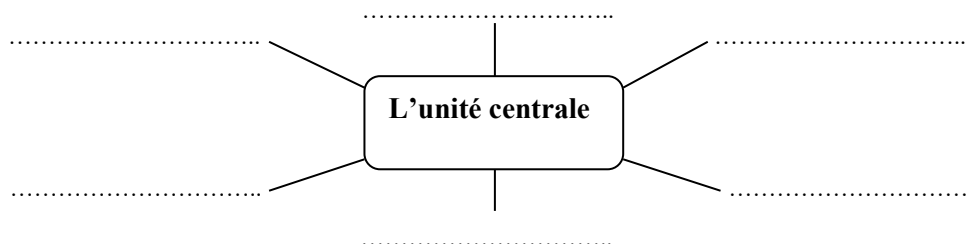


Figure 2 : la carte ..... de l'unité centrale

4- Déduisez la carte mentale d'un ordinateur :

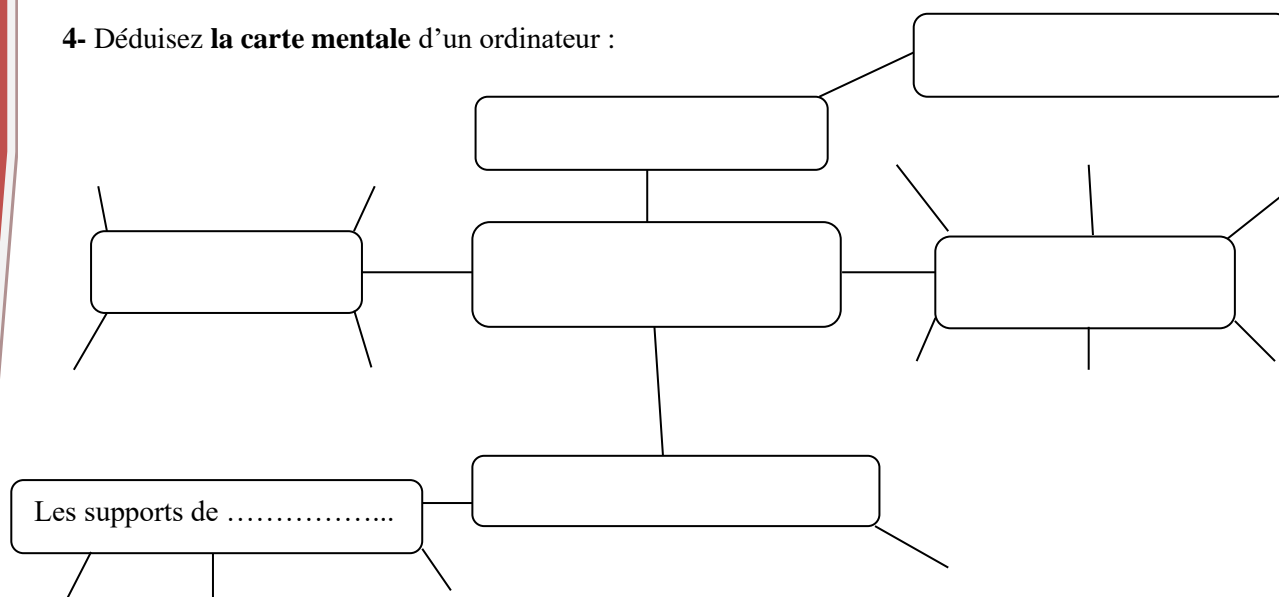


Figure 3 : la carte .....



**Processeur** : le cerveau de l'ordinateur. Ma vitesse de calcul est : 3.6 Ghz



**Processeur** : le cerveau de l'ordinateur. Ma vitesse de calcul est : entre 2.2 Ghz et 2.8 Ghz



**Processeur** : le cerveau de l'ordinateur. Ma vitesse de calcul est : entre 1.44 Ghz et 1.92 Ghz



**Processeur** : le cerveau de l'ordinateur. Ma vitesse de calcul est : 4 Ghz

**Alimentation** : je donne le courant électrique à la carte mère et ses composants. Ma puissance se mesure en Watts.

**Disque dur** : je permets de stocker les données de l'ordinateur même s'il est éteint. Ma capacité est : 250 GO



**Disque dur** : je permets de stocker les données de l'ordinateur même s'il est éteint. Ma capacité est : 1 TO



**Disque dur** : je permets de stocker les données de l'ordinateur même s'il est éteint. Ma capacité est : 500 GO



**Disque dur** : je permets de stocker les données de l'ordinateur même s'il est éteint. Ma capacité est : 1000 GO



**Mémoire RAM** : mémoire qui s'efface lorsqu'on éteint l'ordinateur. Ma capacité est : 8 GO



**Mémoire RAM** : mémoire qui s'efface lorsqu'on éteint l'ordinateur. Ma capacité est : 0.5 GO



**Mémoire RAM** : mémoire qui s'efface lorsqu'on éteint l'ordinateur. Ma capacité est : 4 GO



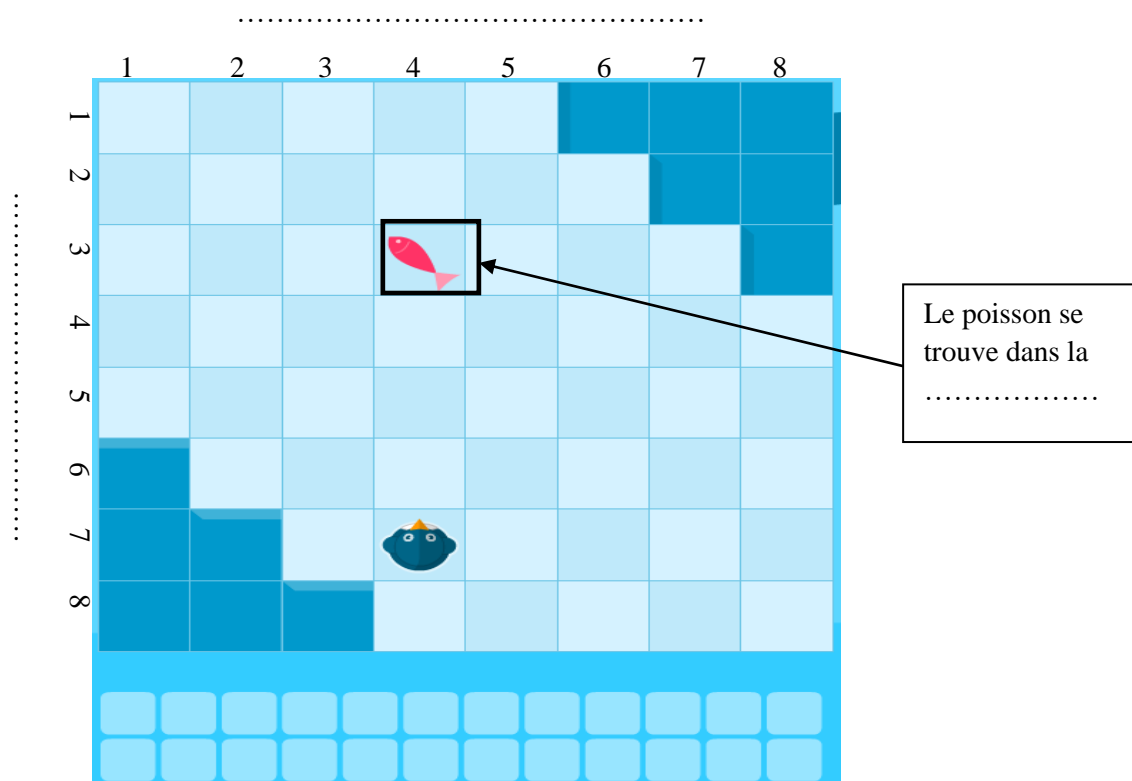
**Mémoire RAM** : mémoire qui s'efface lorsqu'on éteint l'ordinateur. Ma capacité est : 500 Mo



**Lecteur-graveur** : je permets d'enregistrer les données dans un CD ou un DVD

Défi n°1 : Comment ON BOUGE ?

- 1- Ouvre le jeux « Tuxbot » sur le bureau.
- 2- Guide le manchot pour chasser le poisson.
- 3- Trace le chemin obtenu par des flèches de direction sur l'image suivante :



- 4- Passer au **niveau 02** du jeux puis tracer le chemin obtenu ci-dessous :



- 5- Remplacer les flèches de direction dans le jeux précédent par les phrases suivantes :

avancer d'un pas, retourner à gauche, retourner à droite

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....
- 10-.....
- 11-.....
- 12-.....
- 13-.....
- 14-.....
- 15-.....

## Défi n°2 : Comment utiliser Scratch2 ?

1- Lancez le logiciel Scratch 2 et complétez la figure suivante :

The screenshot shows the Scratch 2 interface with the following numbered boxes and labels:

- 1**: Points to the top menu bar (Fichier, Édition, Conseils, A propos).
- 2**: Points to the top toolbar (Save, Undo, Redo, etc.).
- 3**: Points to the 'Scripts' tab in the right-hand block palette.
- 4**: Points to the 'Mouvement' (Movement) block category in the right-hand block palette.
- 5**: Points to the 'Scripts' block category in the right-hand block palette.
- 6**: Points to the 'Lutins' (Sprites) area at the bottom left.
- 7**: Points to the 'Scène' (Stage) area at the bottom left.
- 8**: Points to the main workspace where the Scratch cat is located.
- 9**: Points to a dashed outline of a cat on the right side of the workspace.

Additional text labels in red:

- C'est là que vos créations prennent vie**: Points to the workspace area.
- Editer les scripts, les costumes ou les sons**: Points to the right-hand block palette.
- Blocs de programmation pour vos lutins**: Points to the 'Scripts' block category.
- Modification de l'arrière plan. Création de nouvelles scènes.**: Points to the 'Scène' area.
- le sélectionner et pour éditer ses propriétés.**: Points to the 'Lutins' area.

**Figure : page d'accueil de Scratch 2**

2- Compléter l'image suivante :

Chaque objet dans un espace possède une ..... (ou adresse) qui est représenté par le plan suivant :

The diagram shows a coordinate plane titled 'Dessiner triangle'. The horizontal axis is labeled 'X' and the vertical axis is labeled 'Y'. The origin is marked with a dot and labeled '(x :0,y :0)'. The Scratch cat is positioned at the origin. The axes are labeled 'Axe des .....'. The grid shows values from -200 to 200 on the X-axis and -100 to 100 on the Y-axis. Specific points are labeled: (X:-240,Y:0), (X:240,Y:0), (X:0,Y:-180), and (X:0,Y:180).

Text boxes for completion:

- Le chat a comme coordonnées :** ..... (points to the cat)
- Axe des .....** (points to the X-axis)
- Axe des .....** (points to the Y-axis)

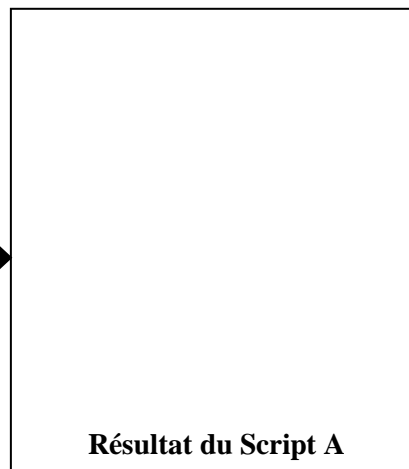


**Atelier 2**7<sup>ème</sup>  
de base**Défi n°3 :**

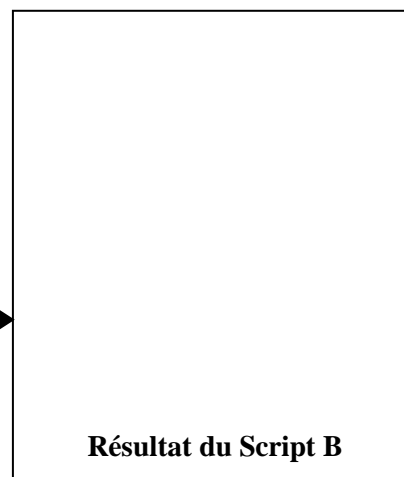
- 1- Lancez le logiciel Scratch2
- 2- Exécutez puis tracez les résultats des scripts suivants :



**Script A**




**Script B**



- 3- Ecrivez le script qui permet de tracer la forme carré suivante :



**Résultat du Script C**

- 1-.....
- 2-.....
- 3-.....
- 4-.....
- 5-.....
- 6-.....
- 7-.....
- 8-.....
- 9-.....
- 10-.....
- 11-.....
- 12-.....
- 13-.....
- 14-.....
- 15-.....
- 16-.....
- 17-.....



## Atelier 2

7<sup>ème</sup>  
de base

**Sami** visite un **vendeur** de matériel informatique pour acheter un ordinateur. Utiliser Scratch2 pour créer une scène du discours entre les deux.

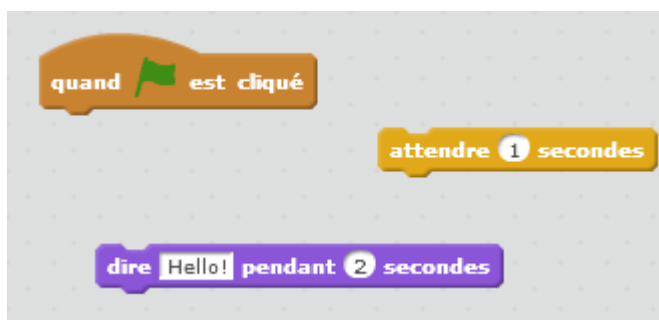
Défi n°4 :

- 1- Lancez le logiciel Scratch2
- 2- **Importer** l'arrière plan « **affiche\_pc.jpg** » qui se trouve sur le **Bureau**.
- 3- **Changer** la taille de l'image à moitié de la scène.
- 4- **Ecrire** dans la zone vide « **2500 dinars** » le prix de l'ordinateur choisi par Sami.
- 5- Effectuer la **mise en forme** du texte à votre choix (*couleur, taille, police*)
- 6- **Supprimer** le lutin « chat scratch ».
- 7- **Insérer** deux lutins et donner les respectivement les noms « **Sami** » et « **le vendeur** ».
- 8- Imaginer le **discours** entre les deux personnages dans le tableau suivant :



Sami dit	Le vendeur dit

- 9- Utiliser les instructions ci-dessous pour programmer les paroles de chaque lutin dans le **dialogue** avec Scratch2



- 10- Enregistrer le script obtenu sous : **disque local (D) \nom\_prénom\_dialogue.sb2**

**Fiche d'évaluation**

Nom de l'équipe : .....


**7<sup>ème</sup>**  
de base

