

Cahier d'activités d'Informatique



Nom :

Prénom :

Classe :

Atelier 1

Je découvre mon ordinateur ?

7ème de base

Projet1 1 : J'identifie les composants externes de mon ordinateur ?

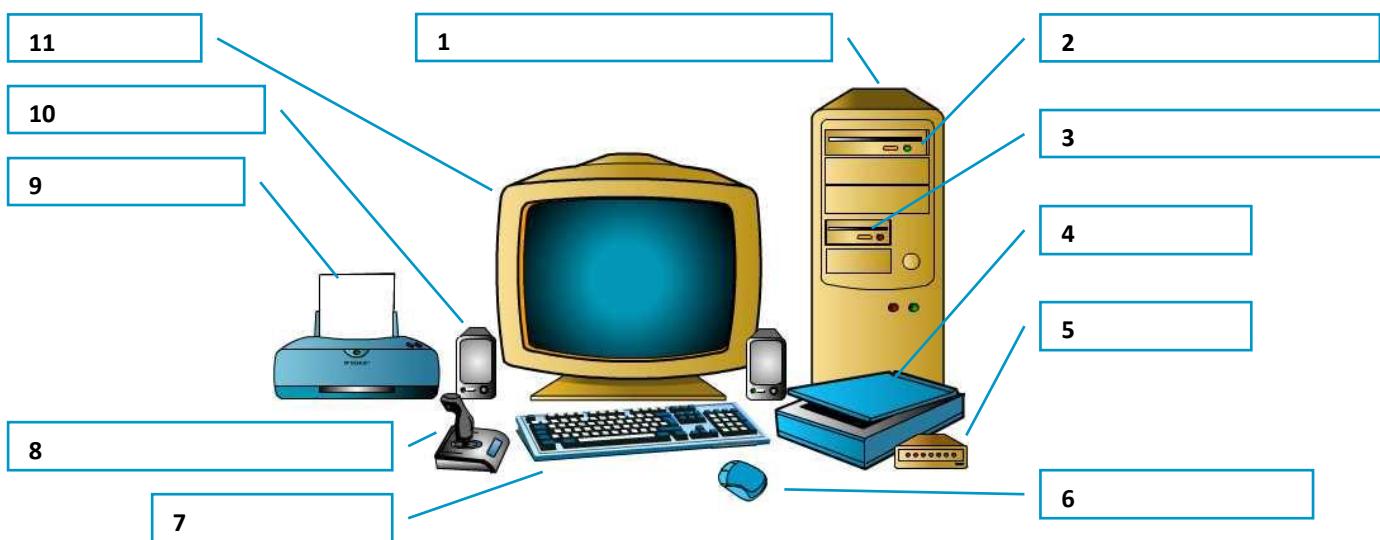
1- Lancez l'animation flash « **DecouvOrdi 2-1** » qui se trouve sur le bureau ?

2- Complétez les images suivantes :

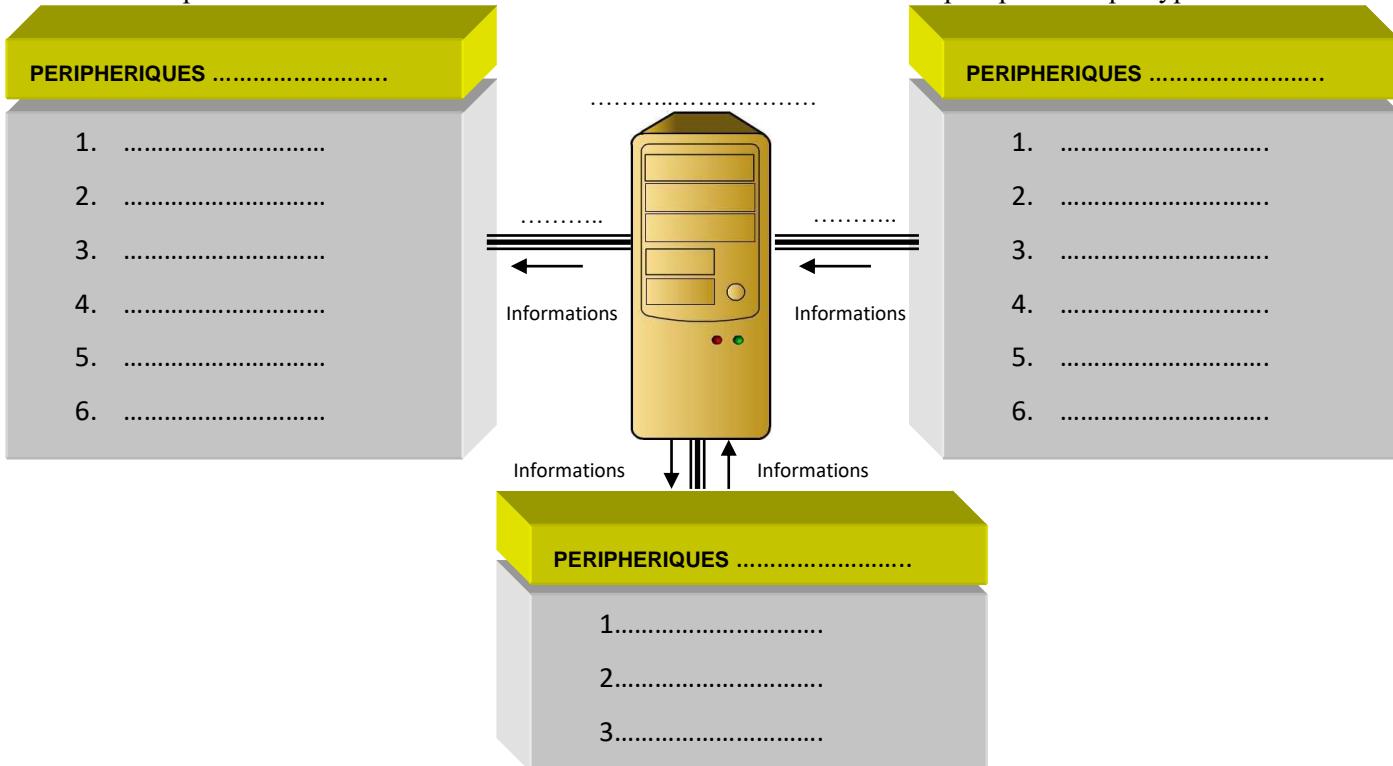
Je découvre qu'un ordinateur est composé de :



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 ?

7ème de base

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

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

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

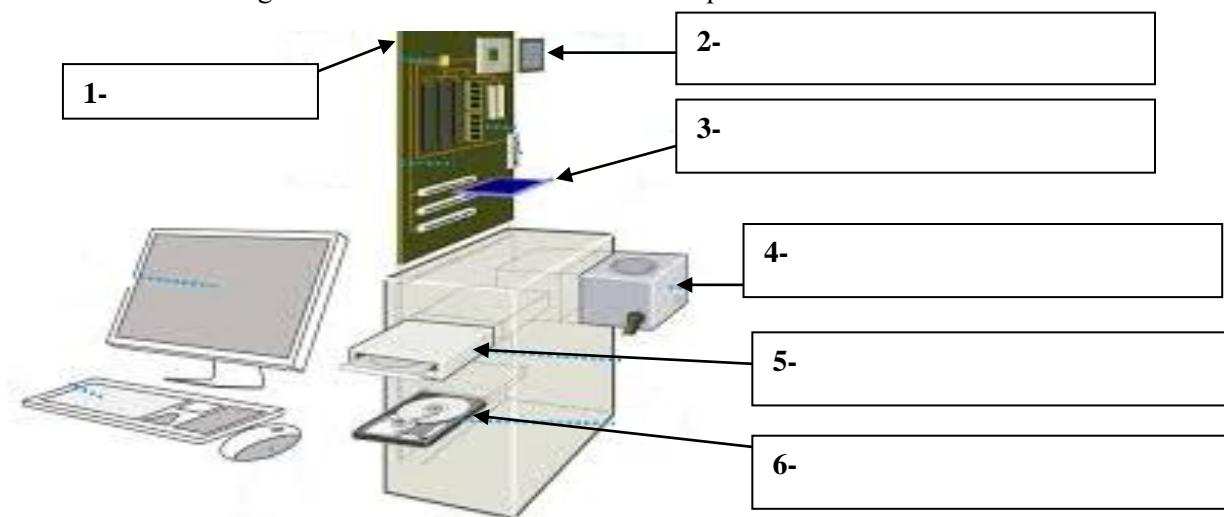


Figure 1 : A l'intérieur de l'unité centrale

- Complétez la carte suivante qui schématisise l'unité centrale :

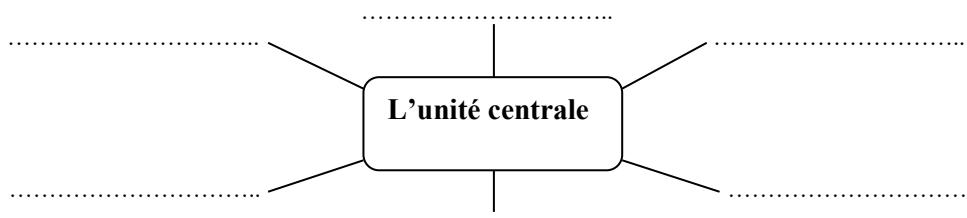


Figure 2 : la carte de l'unité centrale

- Déduisez la carte mentale d'un ordinateur :

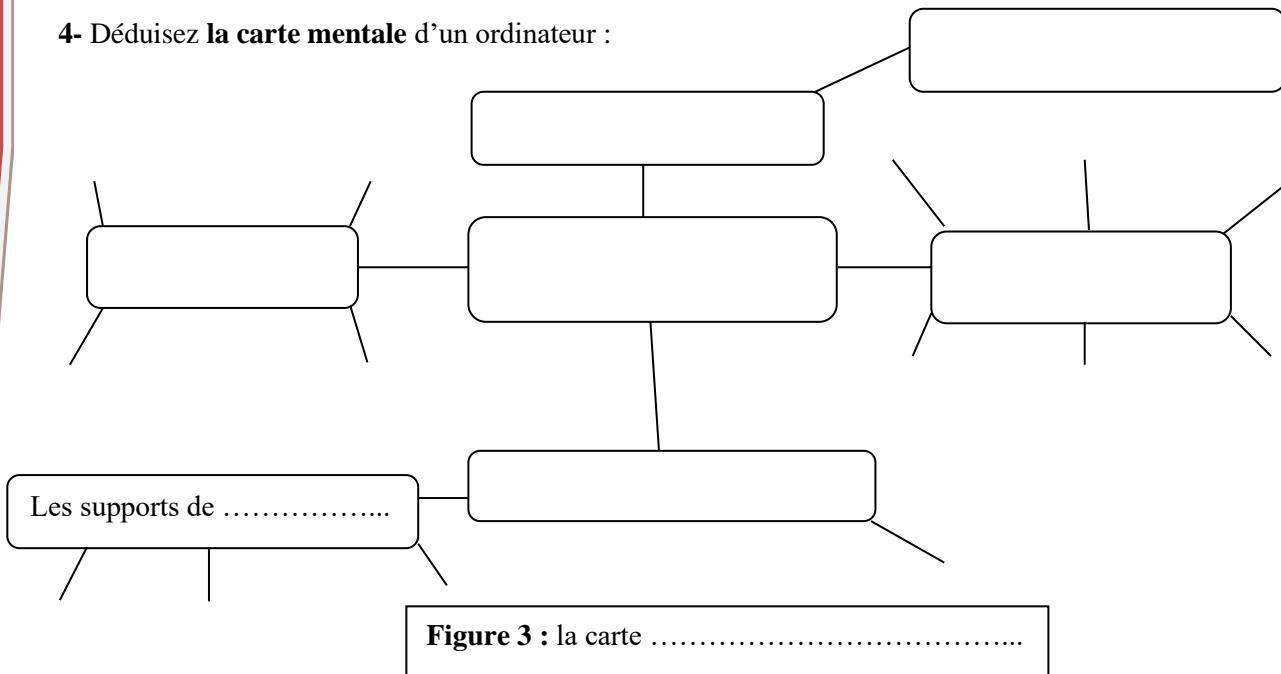


Figure 3 : la carte



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

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



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



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

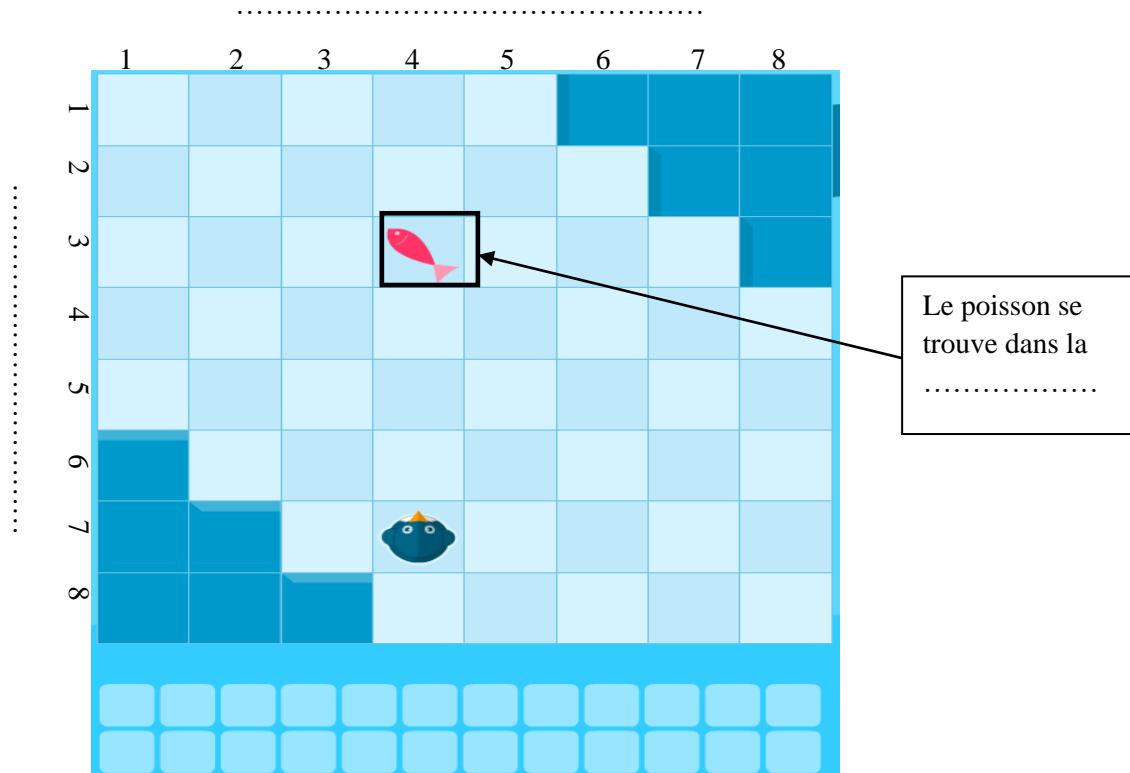


Mémoire RAM : mémoire qui s'efface lorsqu'on éteint l'ordinateur. Ma capacité est : 500 Mo

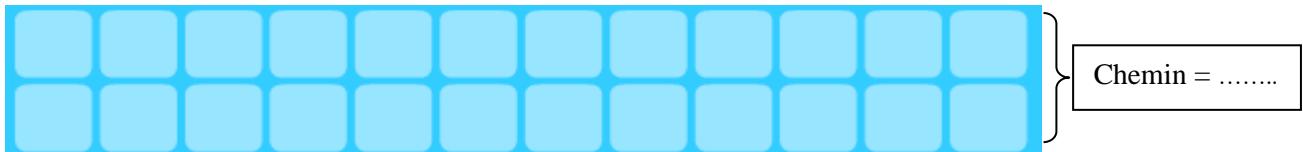
Lecteur-graveur : je permets d'enregistrer les données dans un CD ou un DVD

Défi n°1 : Comment ON BOUGE ?

- 1- Ouvre le jeu « 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 :

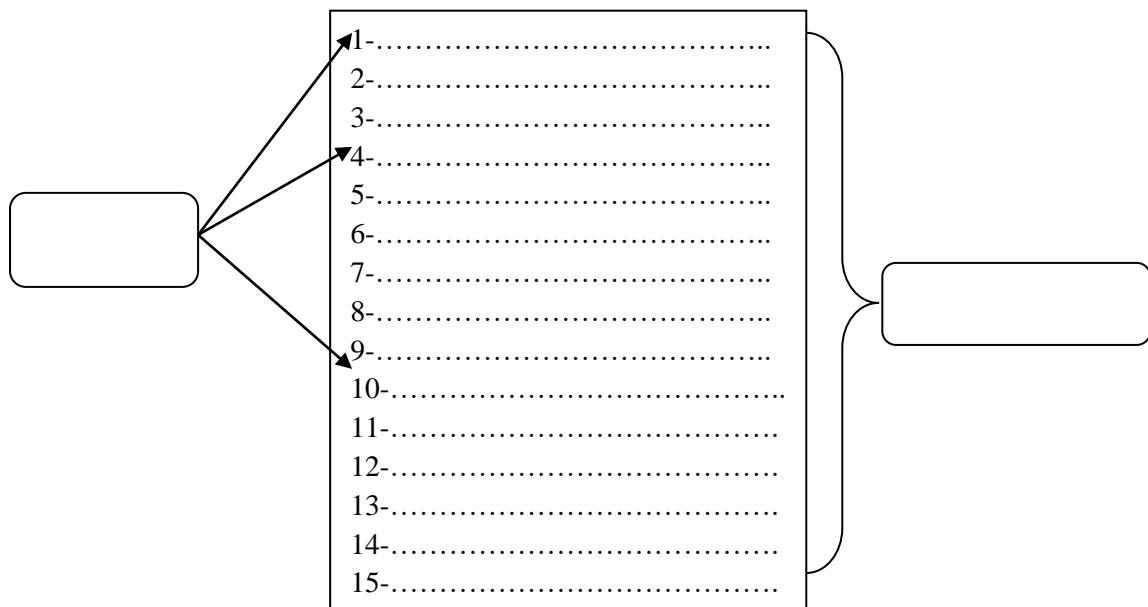


- 4- Passer au **niveau 02** du jeu puis tracer le chemin obtenu ci-dessous :



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

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



Atelier 2

Défi n°2 : Comment utiliser Scratch2 ?

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

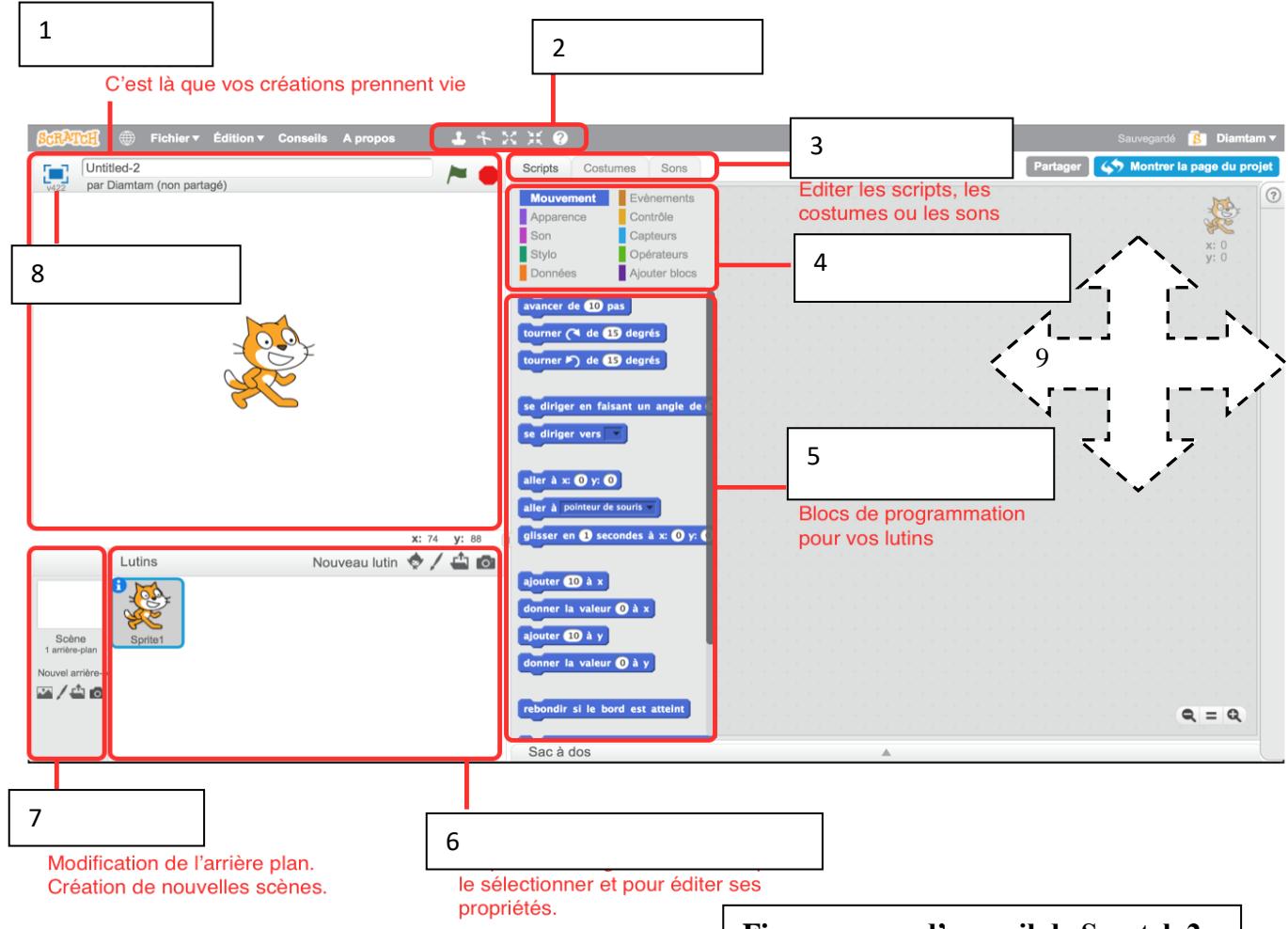
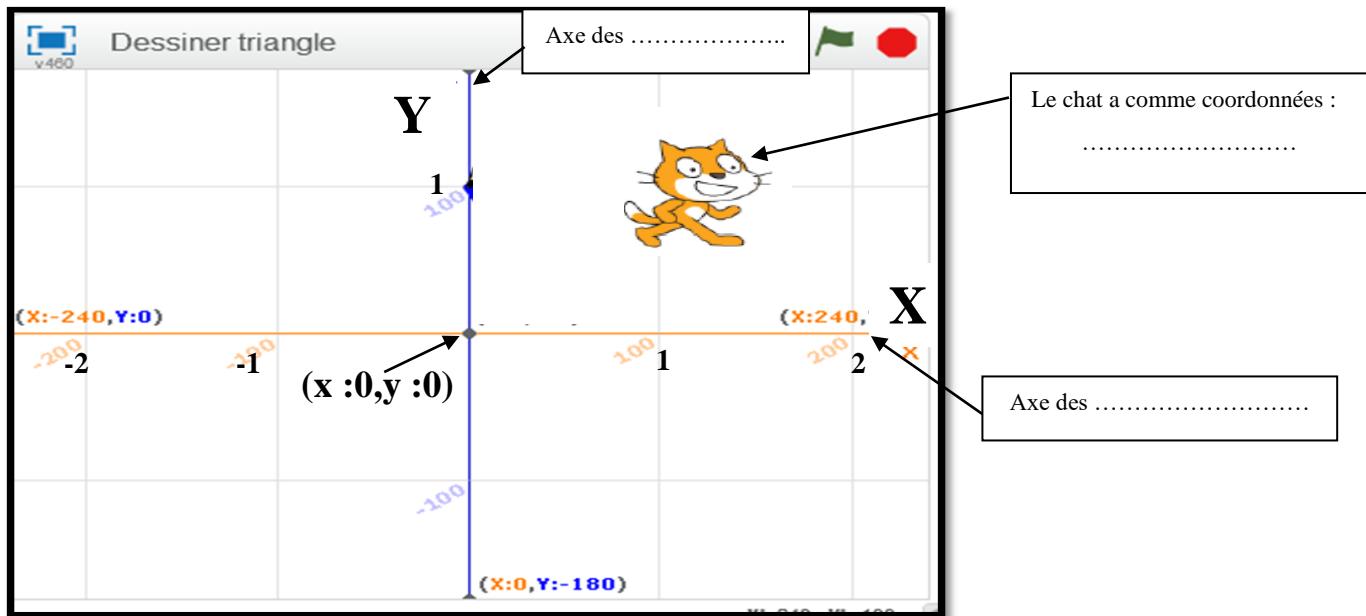


Figure : page d'accueil de Scratch 2

2- Compléter l'image suivante :

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

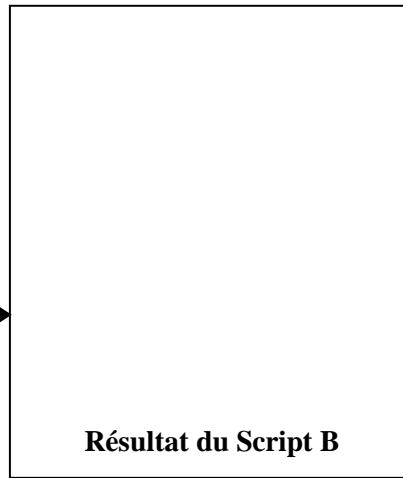
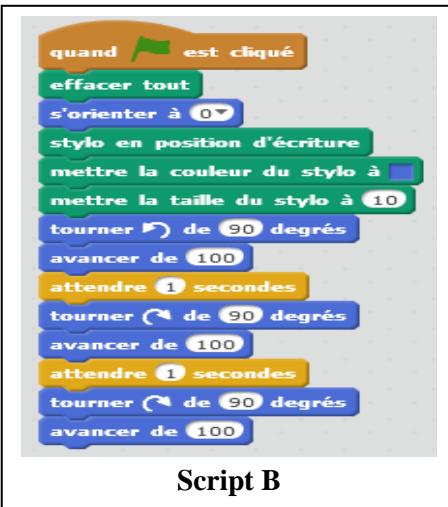
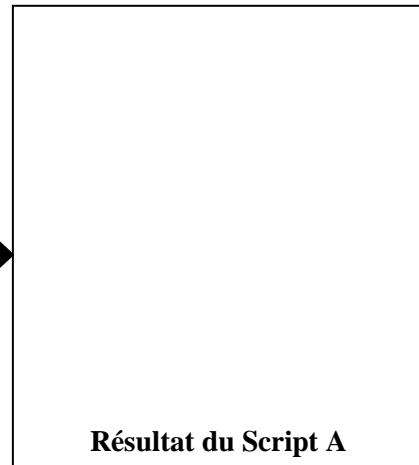


Atelier 2

Défi n°3 :

1- Lancez le logiciel Scratch2

2- Exécutez puis tracez les résultats des scripts suivants :



3- Ecrivez le script qui permet de tracez 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

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

7ème de base

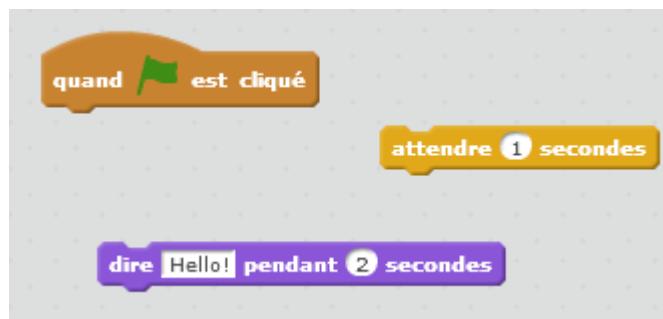
Défi n°4 :

- 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 :

7ème de base

